

Scrum verslag Sprint 3

Project: Gate2158

Scrum Team: Martijn van Dijk (Scrum Master)
Jordan Ramirez
Christiaan van den Berg
Ole Agterberg
Thijs Hendrickx

Klas: TI V2B

Projectgroep: Team Need a Name

Inleiding

Dit is het sprint verslag van de derde sprint. Deze sprint loopt van 26 t/m 7 november. Dit is de laatste sprint tijdens dit project. Deze sprint vindt plaats tijdens de twee project weken. Daarom hebben we elke dag een daily scrum.

Tijdens de sprint planning meeting hebben we gekeken welke taken we af willen maken binnen de beschikbare tijd. Hierdoor zijn er aantal punten die op de backlog nog open staan niet op de sprint backlog beland. Hier was te weinig tijd voor geweest.

Dit was voor ons het einde van het project, wij hebben de taken van deze sprint die afgesproken waren tijdens de sprint planning meeting. Aan het einde was ook een speelbaar eindproduct geleverd wat voldeed aan de eisen van deze sprint.

Backlog

ID	Userstory beschrijving	Prio	Points
1	Als gebruiker wil ik input kunnen geven aan het spel	2	6
2	Als gebruiker wil ik het spel kunnen zien op het scherm (objecten getekend)	1	8
3	Als gebruiker wil ik een menu hebben waarin ik het spel kan besturen	3	4
4	Als gebruiker wil ik makkelijk van wapen kunnen wisselen	10	2
5	Als gebruiker wil ik achievements kunnen behalen	12	4
6	Als gebruiker wil ik mijn voortgang in het spel kunnen opslaan	8	4
7	Als gebruiker wil ik door de overworld kunnen lopen	4	8
8	Als gebruiker wil ik een quest kunnen aannemen	6	4
9	Als gebruiker wil ik tijdens een quest monsters kunnen verslaan	5	6
10	Als gebruiker wil ik het spel kunnen pauzeren	11	2
11	Als gebruiker wil ik instellingen van het spel kunnen wijzigen. Onder instellingen vallen onder andere: <ul style="list-style-type: none">• keymap• mousemap• moeilijkheidsgraad	15	6
12	Als gebruiker wil ik diverse soorten wapens hebben om monsters te verslaan	7	8
13	Als gebruiker wil ik NPC's tegenkomen waarmee ik kan handelen	9	6
14	Als gebruiker wil ik NPC's tegenkomen die mij assisteren tijdens quests	14	8
15	Als gebruiker wil ik wil ik quests tegenkomen die bonussen geven als bepaalde doelen behaald worden	13	4
16	Als gebruiker wil ik terug kunnen keren naar een checkpoint	16	6

Sprint Planning Meeting (26 oktober.)

Tijdens de sprint planning meeting hebben we besproken welke userstories we gingen uitwerken tijdens onze eerste sprint. We hebben gekeken naar de prioriteiten van de verschillende userstories en wat nodig was om verder te kunnen met verschillende deel taken. Hieruit kwam de volgende sprint backlog.

ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
6	7	HealthPotion implementeren	Ole	5	0,5
7	7	Naar het volgende level kunnen	Ole	4	0.5
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
12	7	Alle ingeladen objecten moeten een sprite mee kunnen krijgen	Jordan	6	2
13	9	Voor vijanden met verschillende wapens andere plaatjes inladen	Jordan	3	1
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2

16		Verplaatsen van test code in main naar permanente code in in de map loader	Thijs, Ole	1	1
17		Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
19		Design Document bijwerken	Christiaan	1	1
20		Klassen diagram bijwerken	Martijn	1	1
21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Daily Scrum (26 oktober)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Christiaan van den Berg, Ole Agterberg

Afwezig:

Jordan Ramirez, Thijs Hendrickx

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:	gewerkt aan de maploader
Jordan Ramirez:	-
Christiaan van den Berg:	-
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	Rotatie naar user afgemaakt

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:	maploader verder uitwerken
Jordan Ramirez:	-
Christiaan van den Berg:	Algoritme om bullets te maken, te verbeteren.
Thijs Hendrickx:	Afwezig vanwege ziek
Ole Agterberg:	Helpen met bullet, zodat deze op het scherm getekend kunnen worden.

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:	
Jordan Ramirez:	-
Christiaan van den Berg:	
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	-

Taskboard:

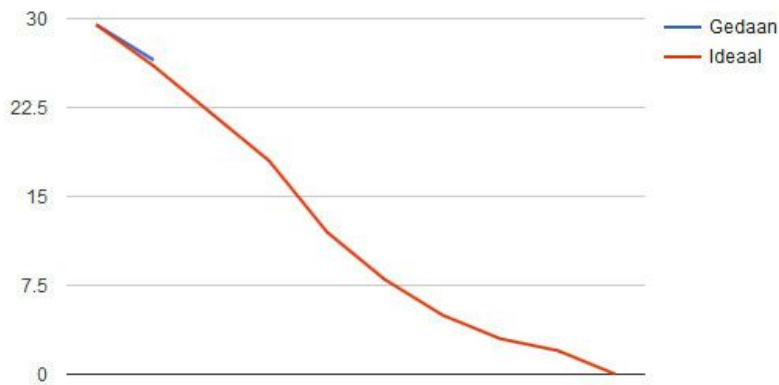
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	5	Christiaan:	6	Ole:	8
Jordan:	2.5	Thijs:	0		

Daily Scrum (27 oktober)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg en Ole Agterberg

Afwezig:

Thijs Hendrickx

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk: voorlopige versie maploader afgerond

Jordan Ramirez: Meehelpen met collision

Christiaan van den Berg: betere manier gemaakt om verschillende projectiel wapens te maken.

Thijs Hendrickx: -

Ole Agterberg: Bullets op het scherm tekenen

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk: verder werken aan maploader, verantwoordelijk van bijhouden positie verplaatsen van drawable naar mapobject

Jordan Ramirez: Collision meedenken en zoeken naar methode

Christiaan van den Berg: Verder gewerkt aan verbeteren van wapens

Thijs Hendrickx: Afwezig i.v.m ziek zijn

Ole Agterberg: Zoeken naar naar een manier om collision te doen

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: -

Christiaan van den Berg:

Thijs Hendrickx: -

Ole Agterberg: -

Taskboard:

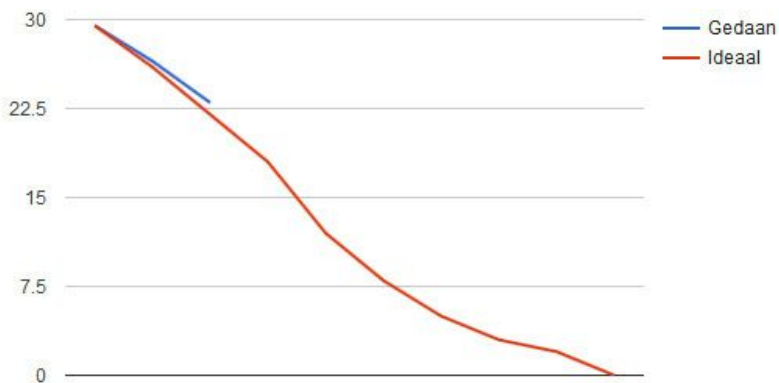
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	6	Christiaan:	6	Ole:	8
Jordan:	8	Thijs:	0		

Daily Scrum (28 oktober)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:	voortgang op verplaatsen verantwoordelijk bijhouden positie
Jordan Ramirez:	Collision methode bekeken
Christiaan van den Berg:	- verder gewerkt aan enemy
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	Manier bedacht om collision te doen

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:	verder werken aan verantwoordelijkheid bijhouden positie
Jordan Ramirez:	Meegedacht aan berekeningen voor collision
Christiaan van den Berg:	kleine edits hier en daar, met andere werken
Thijs Hendrickx:	Methodes bekijken om camera efficiënt te laten werken
Ole Agterberg:	Berekeningen maken om collision te maken en deze programmeren.

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:	
Jordan Ramirez:	-
Christiaan van den Berg:	
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	-

Taskboard:

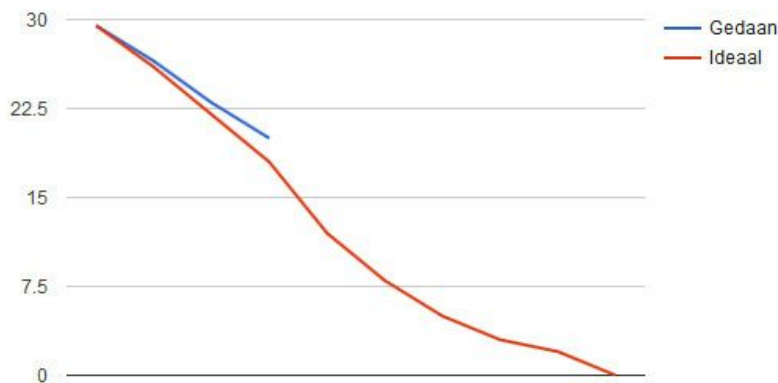
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	6	Christiaan:	6	Ole:	8
Jordan:	8	Thijs:	8		

Daily Scrum (29 oktober)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk: voortgang verantwoordelijkheid bijhouden positie

Jordan Ramirez: Gekeken waar de collision niet helemaal lekker liep, en wat problemen met wapens verholpen

Christiaan van den Berg: - met andere samengewerkt

Thijs Hendrickx: Manieren uitgezocht om camera te laten werken

Ole Agterberg: Collision afgemaakt

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk: verder werken aan verantwoordelijk bijhouden positie, meedenken met collision

Jordan Ramirez: Hitbox voor collision detection toevoegen aan elk object.

Christiaan van den Berg: Met ole aan weapon/user gewerkt

Thijs Hendrickx: Camera op player centreren

Ole Agterberg: Weapon switch gemaakt voor userCharacter, Collision afhandeling bij Bullet, UserCharacter.

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: Wat als een object geen hitbox heeft maar wel collision moet krijgen.

Christiaan van den Berg:

Thijs Hendrickx: Collision problemen met camera

Ole Agterberg: Collision werkt alleen userCharacter hier op te laten reageren is een probleem, uiteindelijk opgelost door de velocity terug te zetten.

Taskboard:

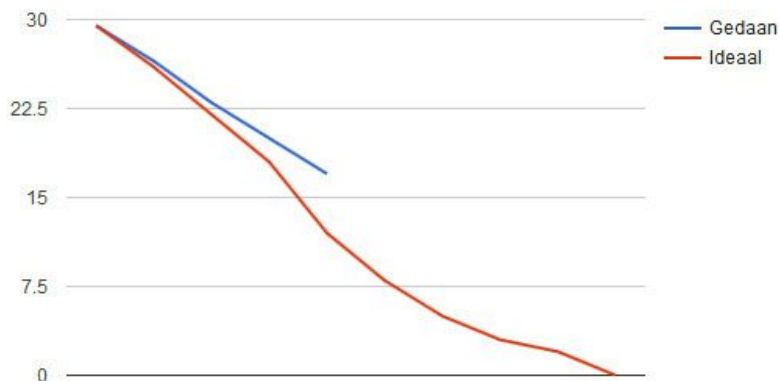
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	8	Christiaan:	6	Ole:	8
Jordan:	8	Thijs:	8		

Daily Scrum (30 oktober)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:	maploader afgerond, de maploader kan nu walls plaatsen, verantwoordelijkheid bijhouden positie ligt nu bij mapobject
Jordan Ramirez:	Hitbox toegevoegd
Christiaan van den Berg:	met ole wapen werkend gekregen
Thijs Hendrickx:	Met ole kijken naar collision problemen op camera
Ole Agterberg:	Collision helemaal werkend, op huidige versie, en weapon switch geïmplementeerd op de user

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:	maploader naar development mergen (veel werk, groot merge conflict)
Jordan Ramirez:	Audio toevoegen aan het spel
Christiaan van den Berg:	bugfixes in meerdere klassen
Thijs Hendrickx:	Camera afmaken
Ole Agterberg:	Bullets als MapObject toevoegen aan de map

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:	
Jordan Ramirez:	-
Christiaan van den Berg:	-
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	Manier te vinden om een bullet als mapobject door te geven aan de map.

Taskboard:

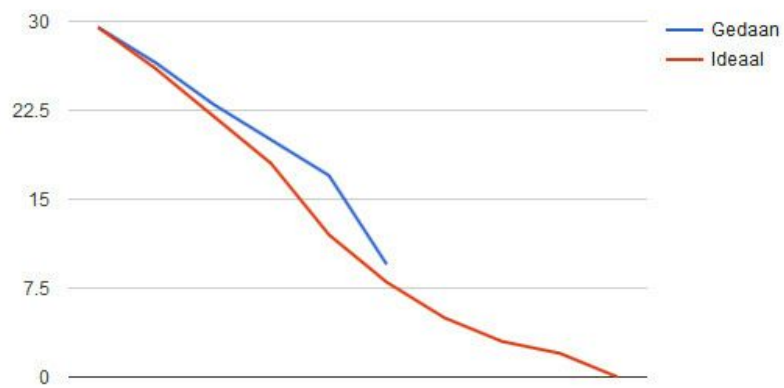
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	9	Christiaan:	6	Ole:	8
Jordan:	8	Thijs:	7		

Daily Scrum (2 november)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk: voortgang oplossen merge conflict

Jordan Ramirez: Begonnen met toevoegen audio

Christiaan van den Berg: - kleine bugfixes

Thijs Hendrickx: -

Ole Agterberg: Bullets worden nu aan de map toegevoegd, dus er kan collision op komen

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk: oplossen merge conflict

Jordan Ramirez: Ik kwam een fout tegen in menu, deze verhelpen en het afronden van het audio gedeelte.

Christiaan van den Berg: Werken aan enemy

Thijs Hendrickx: Problemen met linking errors oplossen en camera mergen naar development. Start maken met het verplaatsen van code uit main naar implementatie klassen.

Ole Agterberg: Beginnen met enemy

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: -

Christiaan van den Berg:

Thijs Hendrickx: Collision en camera problemen.

Ole Agterberg: -

Taskboard:

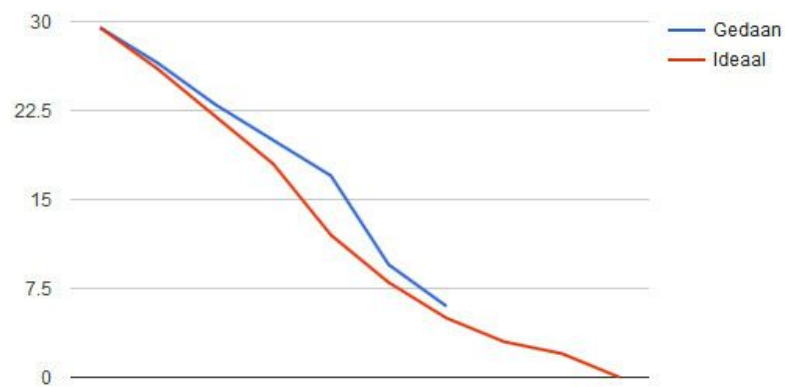
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2
16		Verplaatsen van test code in main naar permanente code in in de map loader	Thijs, Ole	1	1
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	5	Christiaan:	10	Ole:	16
Jordan:	6	Thijs:	19		

Daily Scrum (3 november)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

Christiaan van den Berg - werkte ziek thuis

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:	oplossen merge conflict afgerond
Jordan Ramirez:	Sprite's zoeken voor characters
Christiaan van den Berg:	- met ole aan enemy gewerkt
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	Basic enemy gemaakt die kan richten naar de user.

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:	eerste map verder uitwerken
Jordan Ramirez:	Inladen van verschillende sprite goed krijgen.
Christiaan van den Berg:	door code naar optimalisatie zoeken en verbeteren
Thijs Hendrickx:	Met Martijn maploader implementeren
Ole Agterberg:	UserInterface maken

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:	
Jordan Ramirez:	-
Christiaan van den Berg:	
Thijs Hendrickx:	-
Ole Agterberg:	-

Taskboard:

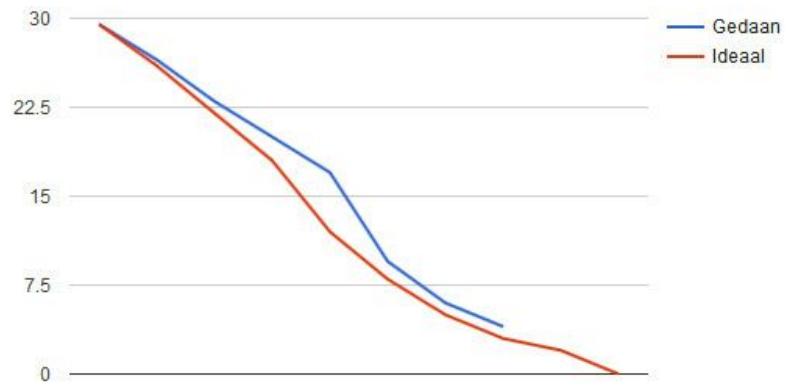
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
12	7	Alle ingeladen objecten moeten een sprite mee kunnen krijgen	Jordan	6	2
13	9	Voor vijanden met verschillende wapens andere plaatjes inladen	Jordan	3	1
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2
16		Verplaatsen van test code in main naar permanente code in in de map loader	Thijs, Ole	1	1
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	4	Christiaan:	8	Ole:	8
Jordan:	8	Thijs:	7		

Daily Scrum (4 november)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig: Christiaan van den Berg - werkte ziek thuis

-

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk: eerste map gemaakt

Jordan Ramirez: Linker errors in de compiler opgelost

Christiaan van den Berg: optimalisatie

Thijs Hendrickx: -

Ole Agterberg: UserInterface gemaakt

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk: linux-gerelateerde bugs fixen

Jordan Ramirez: Het juist includen van alle file's kloppend maken, inladen van verschillende sprite's voor vijanden laten werken.

Christiaan van den Berg: Balance fix voor wapens, verder werken aan verslag

Thijs Hendrickx: Code van main verplaatsen naar implementatie klassen.

Ole Agterberg: Collision op de nieuwe camera toepassen, fouten oplossen.
enemy laten lopen

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk: het blijkt dat de gcc en de ms-vc++ compiler subtiele verschillen hebben. De ms compiler accepteert code waarbij gcc errors oplevert.

Jordan Ramirez: -

Christiaan van den Berg:

Thijs Hendrickx: Problemen met het globaal stellen van het camera object

Ole Agterberg: Bullets worden niet meer op de juiste manier getekend door verandering van de camera positie.

Taskboard:

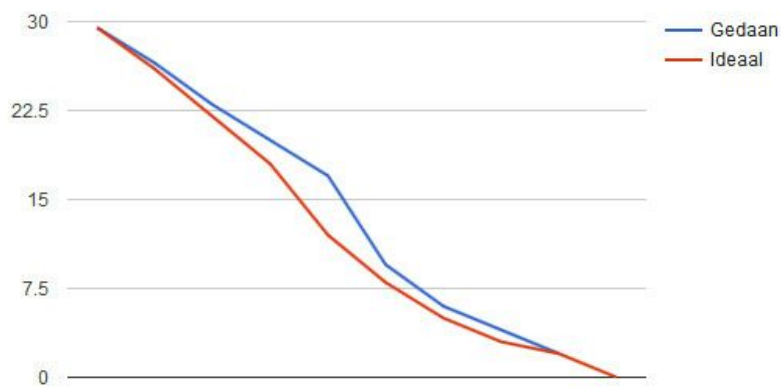
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
12	7	Alle ingeladen objecten moeten een sprite mee kunnen krijgen	Jordan	6	2
13	9	Voor vijanden met verschillende wapens andere plaatjes inladen	Jordan	3	1
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2
16		Verplaatsen van test code in main naar permanente code in in de map loader	Thijs, Ole	1	1
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Alleen items waaraan begonnen is zijn opgenomen vanwege de grote van sprint backlog tabel.

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	11	Christiaan:	11	Ole:	16
Jordan:	10	Thijs:	11		

Daily Scrum (donderdag 5 november)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk: linux problemen opgelost

Jordan Ramirez: -

Christiaan van den Berg: gewerkt aan verslag

Thijs Hendrickx: Camera object globaal stellen

Ole Agterberg: Eerste echte versie afgemaakt, zodat we deze konden laten zien.

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk: beginnen aan verslag

Jordan Ramirez: kleine aanpassingen voor de sprite's, sprite laten werken

Christiaan van den Berg: Design document gelijkzetten met wat het spel heeft

Thijs Hendrickx: Afronden van code verplaatsing naar implementatie klassen

Ole Agterberg: Sprite probleem oplossen, health potion toevoegen, naar het volgende level kunnen gaan (finish), tweede en derde level maken. Doxygen comments maken

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez:

Christiaan van den Berg:

Thijs Hendrickx:

Ole Agterberg: Sprite klasse wilde niet meer werken.

Taskboard:

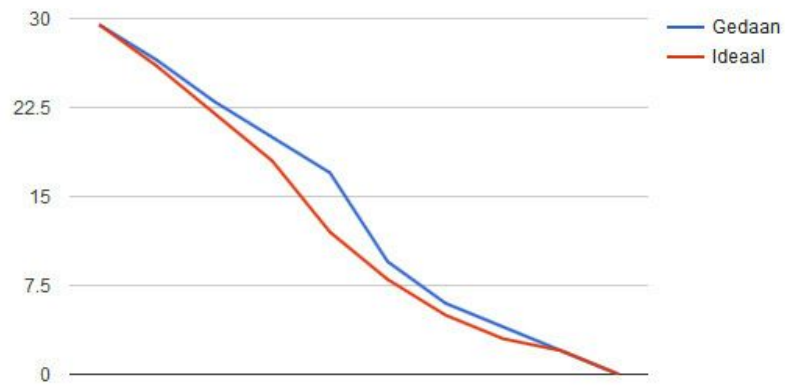
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
6	7	HealthPotion implementeren	Ole	5	0,5
7	7	Naar het volgende level kunnen	Ole	4	0.5
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
12	7	Alle ingeladen objecten moeten een sprite mee kunnen krijgen	Jordan	6	2
13	9	Voor vijanden met verschillende wapens andere plaatjes inladen	Jordan	3	1
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2
16		Verplaatsen van test code in main naar permanente code in in de map loader	Thijs, Ole	1	1
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
19		Design Document bijwerken	Christiaan	1	1
20		Klassen diagram bijwerken	Martijn	1	1

21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	8	Christiaan:	10	Ole:	20
Jordan:	8	Thijs:	8		

Sprint Review Meeting (6 november)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Taskboard:

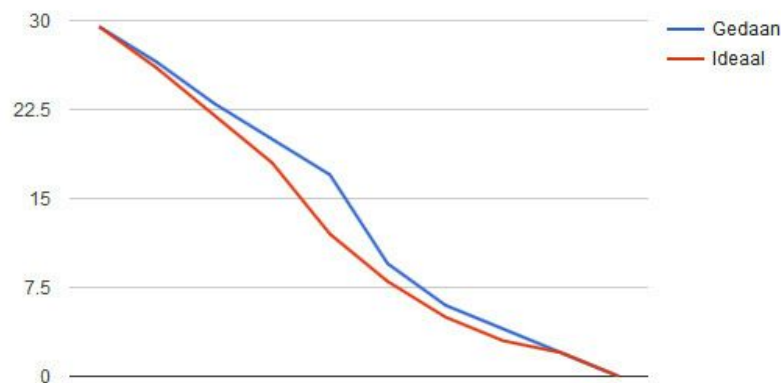
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	9	Vijandige objecten kunnen maken	Christiaan	1	2
3	9	Vijanden met verschillende wapens	Christiaan	2	2
4	7	Collision maken	Ole	1	3
5	7	Zorgen dat collision iets doet	Ole	2	1
6	7	HealthPotion implementeren	Ole	5	0,5
7	7	Naar het volgende level kunnen	Ole	4	0.5
8	7	Bullets als MapObject implementeren	Ole	3	1
9	9	Enemy laten schieten	Ole	1	1
10	9	Enemy laten lopen	Ole	2	1
11	4	Weapon switch implementeren bij de userCharacter	Ole	1	0,5
12	7	Alle ingeladen objecten moeten een sprite mee kunnen krijgen	Jordan	6	2
13	9	Voor vijanden met verschillende wapens andere plaatjes inladen	Jordan	3	1
14	7	Camera op de player laten centreren	Thijs	1	2
15	7	Maploader afronden, world objecten laten maken	Martijn	2	2

16		Verplaatsen van test code in main naar permanente code in in de map loader	Thijs, Ole	1	1
17	7	Eerste map maken	Martijn	1	1
18		Technisch verslag beginnen	Thijs	1	1
19		Design Document bijwerken	Christiaan	1	1
20		Klassen diagram bijwerken	Martijn	1	1
21		Documentatie toevoegen	Ole	1	1
22	7	Hitbox aan objecten toevoegen	Jordan	7	2
23	7	Audio toevoegen aan menu en spel	Jordan	8	2

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Demo: Ons spel werkte tijdens de demonstratie voor de klas even niet meer zoals wij wouden. Dit was jammer. Aan het eind van de dag werkt alles weer zoals de bedoeling was. Na deze dag werken was het spel zoals overeenkomt met de sprint backlog.

Cumulatief per persoon voor deze sprint:

Naam	Gewerkte uren deze Sprint	Totaal
Martijn	62 uur aan taken, 1 uur scrum verslag, 4 uur overige documentatie	67
Jordan	66.5 uur aan taken (dagen), 20 uur aan taken (weekend), 4 uur scrum verslag	90.5
Cristiaan	69 uur aan taken, 2 uur scrum verslag	71
Thijs	69 uur aan de taken, 7 uur aan verslagen	76
Ole	100 uur aan taken, 2 uur aan scrum verslag	102

Sprint Retrospective (6 november)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

Afwezig:

-

Wat ging goed?

-Team: De samenwerking rondom het project verloopt nog goed.

-Martijn: We hebben elkaar actief geholpen met problemen

-Jordan:

-Christiaan: goed samengewerkt en mensen hebben de kennis goed verdeeld

-Thijs: Teamwork en het melden van aanwezigheid verloopt goed. Er wordt ook goed contact gehouden.

-Ole:

Wat ging niet goed en waarom?

-Team: De scrum documentatie ontbrak hier en daar.

-Martijn: De daily scrum werd aan het begin van de dag vaak vergeten, en er werd niet goed bijgehouden wat er per dag gedaan werd.

-Jordan: Het opzetten van de daily scrum wordt niet goed gereld aan het begin van de dag.

-Christiaan: daily scrum kon beter worden bijgehouden

-Thijs: Daily scrum kan een stuk beter, wordt vaak niet gedaan.

-Ole:

Welke verbeteringen willen jullie doorvoeren in de volgende sprint

- Team: Iedereen was het eens dat beter aan de documentatie gewerkt moest worden.
- Martijn: Het scrum verslag beter bijhouden
- Jordan: De daily scrums beter bijhouden, ook het volledige scrum verslag beter bijhouden en niet zoals in sommige gevallen later invullen van die dag.
- Christiaan:
- Thijs:
- Ole: