

Scrum verslag Sprint 2

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 verslag van de tweede sprint. De sprint duurde twee weken (van 30 september tot 9 oktober). In deze sprint hebben we gewerkt aan de maploader, het eerste level, het hoofd character en het eerste wapen.

Tijdens Sprint Planning Meeting hebben we gekeken welke userstories we deze sprint wilde uitwerken. Daarna hebben we elke userstory verdeeld in verschillende deel taken.

Gedurende deze sprint hebben we drie keer een Daily Scrum Meeting gehouden, hierin hielden we elkaar op de hoogte van de vooruitgang en de problemen waar we tegen aan liepen. Hiervan zijn korte uitwerkingen gemaakt, die terug te lezen zijn verderop in dit verslag.

Aan het einde van de sprint hebben we nog een Sprint Review Meeting gehouden, waarin we met elkaar gekeken hebben wat goed en wat slecht ging. Dit hebben we in een kort verslag gezet, wat te lezen is in dit verslag.

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 (30 september.)

Tijdens de sprint planning meeting hebben we besproken welke userstories we gingen uitwerken tijdens onze tweede 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	1	Een knop kunnen detecteren of die één keer is ingedrukt (geen constant signaal)	Jordan	1	2
2	1	Muis input voor de gebruiker kunnen lezen	Jordan	2	0,5
3	1	Main character roteren naar muis	Ole	1	1
4	2	Drawable objecten kunnen roteren	Ole	2	0.5
5	4	Kunnen wisselen van wapens	Christiaan	1	2
6	12	Maken van wapens in het spel	Christiaan	1	6
7	7	Map loader compleet afmaken	Martijn	1	2
8	7	Map naar objecten in ons spel omzetten	Martijn	2	3
9	7	Roteren van de camera	Thijs	1	6

Daily Scrum (vrijdag 2 oktober)

Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Bergen Ole Agterberg

Afwezig:

Thijs Hendrickx

Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk: -
Jordan Ramirez: Toevoegen van toggleKeys begonnen
Christiaan van den Berg: -
Thijs Hendrickx: -
Ole Agterberg: Drawable Text toegevoegd

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk: Maploader afronden
Jordan Ramirez: toggleKeys afmaken
Christiaan van den Berg: Beginnen aan de structuur van de wapens
Thijs Hendrickx: Afwezig vanwege reis naar London
Ole Agterberg: Zorgen dat alle objecten kunnen roteren.

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:
Jordan Ramirez: -
Christiaan van den Berg:
Thijs Hendrickx: -
Ole Agterberg: Objecten draaien niet om hun as maar om de linker boven positie.

Taskboard:

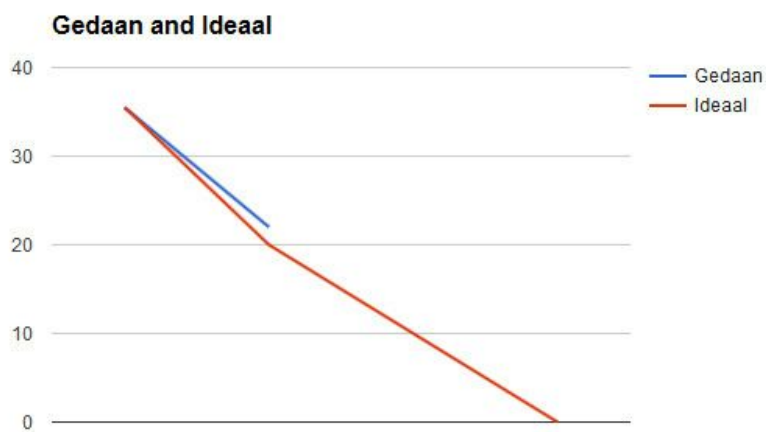
ID	P.B.I	Task	Wie	Pri o	Points
1	1	Een knop kunnen detecteren of die één keer is ingedrukt (geen constant signaal)	Jordan	1	2
2	1	Muis input voor de gebruiker kunnen lezen	Jordan	2	0,5
3	1	Main character roteren naar muis	Ole	1	1
4	2	Drawable objecten kunnen roteren	Ole	2	3
5	4	Kunnen wisselen van wapens	Christiaan	1	2

6	12	Maken van wapens in het spel	Christiaan	1	6
7	7	Map loader compleet afmaken	Martijn	1	2
8	7	Map naar objecten in ons spel omzetten	Martijn	2	3
9	7	Roteren van de camera	Thijs	1	6
10	7	Collision detection beginnen	Jordan & Ole	1	10

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	5	Christiaan:	4	Ole:	3
Jordan:	7	Thijs:	0		

Daily Scrum (dinsdag 6 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:

Jordan Ramirez: Toevoegen van mouse input aan userInput, onderzoek collision

Christiaan van den Berg: wapen structuur gemaakt

Thijs Hendrickx:

-

Ole Agterberg: Zorgen dat objecten kunnen roteren.

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez:

Christiaan van den Berg: Maken van ProjectileWeapon en basisstructuur van Bullet

Thijs Hendrickx: Problemen oplossen met SFML

Ole Agterberg: Verder gaan met rotatie, zodat objecten in het middelpunt roteren.

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: Heel veel verschillende collision detection methode.

Christiaan van den Berg:

-

Thijs Hendrickx: SFML versie werkte niet voor de nieuwere visual studio

Ole Agterberg:

-

Taskboard:

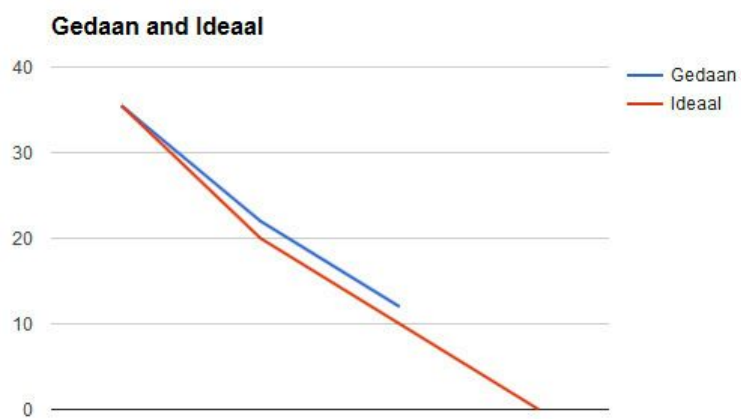
ID	P.B.I	Task	Wie	Pri o	Points
1	1	Een knop kunnen detecteren of die één keer is ingedrukt (geen constant signaal)	Jordan	1	2
2	1	Muis input voor de gebruiker kunnen lezen	Jordan	2	0,5
3	1	Main character roteren naar muis	Ole	1	1
4	2	Drawable objecten kunnen roteren	Ole	2	3
5	4	Kunnen wisselen van wapens	Christiaan	1	2

6	12	Maken van wapens in het spel	Christiaan	1	6
7	7	Map loader compleet afmaken	Martijn	1	2
8	7	Map naar objecten in ons spel omzetten	Martijn	2	3
9	7	Roteren van de camera	Thijs	1	6
10	7	Collision detection beginnen	Jordan & Ole	1	10

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	5	Christiaan:	3	Ole:	3
Jordan:	6	Thijs:	6		

Daily Scrum (donderdag 8 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: Testen inladen verschillende mappen
Jordan Ramirez: Geholpen met het maken van kogels in het spel
Christiaan van den Berg: ProjectileWeapon klaargemaakt zodat er alleen nog maar kleine veranderingen hoeven worden gemaakt om de character te laten schieten.
Thijs Hendrickx: SFML gefixt voor nieuwe visual studio versie
Ole Agterberg: Rotatie afgemaakt, begonnen met roteren naar muis.

Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:
Jordan Ramirez: Even meehelpen met bullet maken.
Christiaan van den Berg: ProjectileWeapon en Bullet afmaken
Thijs Hendrickx: Code opschonen en kijken naar Bullet/ProjectileWeapon
Ole Agterberg: Verder gaan met het naar de muis roteren van de main character.

Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

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

Taskboard:

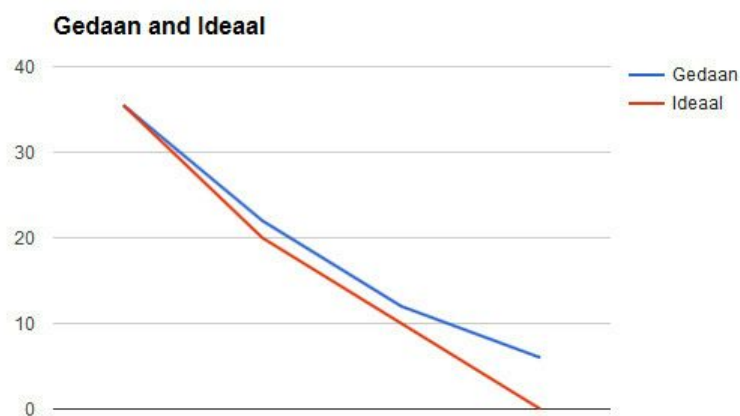
ID	P.B.I	Task	Wie	Pri o	Points
1	1	Een knop kunnen detecteren of die één keer is ingedrukt (geen constant signaal)	Jordan	1	2
2	1	Muis input voor de gebruiker kunnen lezen	Jordan	2	0,5
3	1	Main character roteren naar muis	Ole	1	1
4	2	Drawable objecten kunnen roteren	Ole	2	3
5	4	Kunnen wisselen van wapens	Christiaan	1	2

6	12	Maken van wapens in het spel	Christiaan	1	6
7	7	Map loader compleet afmaken	Martijn	1	2
8	7	Map naar objecten in ons spel omzetten	Martijn	2	3
9	7	Roteren van de camera	Thijs	1	6
10	7	Collision detection beginnen	Jordan & Ole	1	10

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Gewerkte uren per persoon:

Martijn:	4	Christiaan:	5	Ole:	4
Jordan:	3	Thijs:	5		

Sprint Review Meeting (vrijdag 9 oktober)

Aanwezig:

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

Afwezig:

-

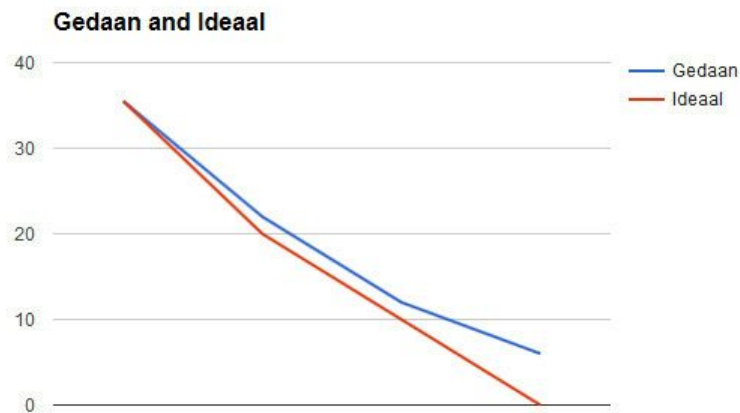
Taskboard:

ID	P.B.I	Task	Wie	Pri o	Points
1	1	Een knop kunnen detecteren of die één keer is ingedrukt (geen constant signaal)	Jordan	1	2
2	1	Muis input voor de gebruiker kunnen lezen	Jordan	2	0,5
3	1	Main character roteren naar muis	Ole	1	1
4	2	Drawable objecten kunnen roteren	Ole	2	3
5	4	Kunnen wisselen van wapens	Christiaan	1	2
6	12	Maken van wapens in het spel	Christiaan	1	6
7	7	Map loader compleet afmaken	Martijn	1	2
8	7	Map naar objecten in ons spel omzetten	Martijn	2	3
9	7	Roteren van de camera	Thijs	1	6
10	7	Collision detection beginnen	Jordan & Ole	1	10

Task= Not started

Task= In progress

Task= Done



Demo: Tijdens deze demo konden we een character op het scherm laten zien. Dit was nu nog een vierkantje. Ook kon dit character een wapen afvuren en wisselen tussen een pistool en een shotgun.

Cummulatieven per persoon voor deze sprint:

Naam	Gewerkte uren deze Sprint	Totaal
Martijn	14 uur aan taken, 0.5 uur aan scrum verslag	14.5
Jordan	16 uur aan taken, 0.5 uur aan scrum verslag	16.5
Cristiaan	12 uur aan taken, 1 uur scrum verslag	13
Thijs	11 uur aan taken, 0.5 uur aan scrum verslag	11.5
Ole	10 uur aan taken, 2 uur aan scrum verslag	12

Sprint Retrospective (vrijdag 9 oktober)

Aanwezig:

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

Afwezig:

-

Wat ging goed?

-Team: Tijdens dit deel van het project hield iedereen zich aan zijn taken en hebben we veel kunnen doen.

Wat ging niet goed en waarom?

-Team: We hadden problemen met verschillende sfml versies.

-Martijn: Samenwerking tussen gemaakte deel en wat er al was verliep moeizaam doordat sommige dingen anders waren gegaan dan afgesproken.

-Jordan:

-Christiaan:

-Thijs: SFML versie op git werkte niet correct, opgelost door de juiste versie voor zijn laptop erbij te zetten

-Ole:

Welke verbeteringen willen jullie doorvoeren in de volgende sprint

-Team: De implementatie van bepaalde stukken code striketer volgens klasse diagram uitvoeren om problemen tussen stukken code te voorkomen.

-Martijn:

-Jordan:

-Christiaan:

-Thijs:

-Ole: