|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint 4 Review  *WAT heeft het team geleerd?*** | Datum:  **7-10-2022** | Sprint nr.  **4** |
| **Wat hebben jullie over het onderwerp en het vak geleerd?**  Code maken voor je spel kan lastiger zijn dan je denkt. Af en toe moet je het anders aanpakken of zelfs schrapen. We moeten klein beginnen en dan uitbreiden, in plaats van groot denken, heel snel vastlopen en dan merendeels van onze tijd focussen over hoe we iets kunnen verbeteren dat niet superbelangrijk is. | | |
| **Wat beheerst het team of een van de teamleden nog niet voldoende?**  Kennis van code (Javascript voornamelijk) en het inplannen van gedeeltes. We vinden ook dat onze wireframe afhaakt van ons eindresultaat, omdat we moeite hebben met coderen. | | |
| **Hoe gaat het team dit verhelpen: actiepunt en activiteiten voor volgende Sprint?**  We gaan het vragen aan klasgenoten, meer zoeken op het internet en feedback vragen aan docenten. Ook zoveel mogelijk werken met onze eigen code en niet proberen te knippen en plakken van andermans werk om onze kennis te verbeteren en werken met developer’s tekst. | | |