

# Sprint 4 Retrospective

10 oktober - 17 oktober

**39 av 70 poäng avklarade.**

## Vad gjorde vi under sprinten?

- Fixat det sista med spelet så det fungerar
- Poängsystemet fungerar nu
- Snyggat till hjälpvyn
- Börjat på slutvyn till spelet
- Skalning innan man laddar upp en bild på ett nytt ord
- Möjligt att använda kameran för att ladda upp bilder till nya ord
- Buggfix
- Fixat med UX (User experience) inför användartester
- Fått input från användartester från onsdag 12 oktober
- Fixat UX för lägg till ord-delen

## Hur mycket tid spenderade vi i förhållande till uppskattningen (varför)?

- Animation för laddningsikoner var svårare än väntat
  - Löstes med ett externt bibliotek.
- Spelet samt poängsystemet tog ungefär den tid som uppskattades.

## Hur gick det?

- 30 / 70 velocity i rena user stories.
- Mycket småfix och tasks som tar tid men var svårt att estimeras.
- Tasks och buggar gav inga poäng till vår velocity

## Övrigt

- Applikationen känns rätt stabil och demobar.