

Sprint review 1 - verslag

Tijdens de eerste sprint review op 21-5-2021 had groep 10 Jelle (docent) om ons te beoordelen. De feedback die wij kregen heeft ons geholpen aan de taakverdeling voor de tweede sprint.

Doordat wij agile werken, willen we zo efficiënt mogelijk werken volgens de kiss manier (Keep It Simple Stupid). Wij hadden ons gefocust dat we ons concept en documentatie goed hadden voor de eerste sprint. Dat betekende wel dat we niet een 'shippable' product hadden om bij de eerste review te laten zien. Er was zeker wel al wat qua codering om te laten zien, maar onze devs hebben zich gefocust om te kijken wat voor codering ze willen met de hulp van uitproberen.

Jelle vertelde ons dat hij ons concept consistent vond, bij deze beoordeling hadden we hem dus ook een mock-up laten zien om hem meer een inbeeld te geven over hoe het er ongeveer uit gaat zien. Verder was onze documentatie, zoals ik zei, goed bijgehouden. In Trello staat alles in groepen en hebben kleuren gekregen om het duidelijk te houden. Wij zijn ook realistisch geweest bij wat we done konden krijgen van onze to-do's. Dit is dus ook een goed voorbeeld van agile werken wat Jelle stimuleert.

Naast het enthousiasme, kregen we ook wat feedback terug met wat we voor sprint 2 kunnen verbeteren. Bij het team was het niet helemaal duidelijk wat een Definition Of Done is en was er dus niet tijdens de review, dat werd wel snel weer gefixt. Alles wat aan de DoD vastgekoppeld zit hadden we dus ook niet, dus daarvoor kregen we een onvoldoende.

Natuurlijk moeten we voor de tweede sprint meer hebben qua product om te laten zien, en door behulp van realistisch denken, hard werken en goede communicatie, gaan we zeker wel de achterstand daarmee inhalen.

De uiteindelijke beoordeling is dat het voldoende is, maar we meer moeten laten zien de volgende review.

Sprint 1		Eventuele toelichting
Paar vragen algemene vragen		
Is er een prototype?	Voldoende	
Is het prototype shippable?	Matig	
Klopt de 'value' van dit prototype t.o.v. van het sprintnummer (kloppen de prioriteiten)	Voldoende	
Is iedereen aanwezig bij de review?	Goed	
Is het een kloppend, consistent en niet te groot concept	Goed	
Is er consistente art (en worden er goede tools gebruikt zoals een mockup om het consistent te houden)	Goed	
Paar vragen over sprint backlog:		
Klopt de vorm van de user stories (niet te groot, vaag, verkeerde vorm, etc.)	Goed	
Is hij 'afgekomen' (alle to-do's done)?	Voldoende	
Zijn to-do's niet te vroeg geclaimd?	Voldoende	
Zijn to-do's gekoppeld aan user stories?	Goed	
Is hij goed toegepast in de tijd die beschikbaar was (elke dag actie, voldoende user stories, etc.)	Voldoende	
Logboek up-to-date?	Goed	
Is er een DoD?	Onvoldoende	was niet helemaal duidelijk wat een DoD is
Voldoen alle 'done' kaartjes aan DoD?	Onvoldoende	Komt volgende sprint in orde
Is de review als presentatie voorbereid? (of zijn ze gewoon 'klaar' gaan zitten)	Goed	
Biedt hun planning en concept ruimte voor agile aanpassingen?	Goed	
Is er goed op de gekozen hardware getest?	Onvoldoende	In dit stadium nog niet nodig
Is er dagelijks een standup geweest (en is dit vast gelegd?)	Voldoende	
Is er geplaytest?	Matig	binnen het team

Sprint review 2 – verslag

Tijdens het tweede sprint review op 04-6-2021 hadden wij de docenten Nico en Erwin. Tijdens de feedback lieten ze ons weten dat ze enthousiast zijn over onze keuze en motivatie van onze artstyle en vonden het idee om de speler om een toren te laten lopen cool.

Helaas, net zo als bij de vorige sprint, hadden wij geen functionerende product door errors en moeite met de rotatie van de speler rond de toren juist te krijgen, daar moeten we nog goed naar kijken. We MOETEN voor de 3^{de} sprint review iets hebben dat speelbaars is. Iets dat we kunnen laten zien wat wij in gedachten hebben.

Verder moesten de artists zorgen dat ze alle animaties afhebben op donderdag voor de sprint review, maar dat is logisch. 2 van de artists zijn al verder met de animaties dan andere, maar Eva zorgt dat ze het af heeft op tijd.

Onze trello is goed bijgehouden en wij zorgen natuurlijk dat onze logboek en teams logboek up to date blijft.

	Sprint 1	Eventuele toelichting	Sprint 2	Eventuele toelichting
Algemene vragen				
Is er een prototype?	Voldoende		Matig	
Is het prototype shippable?	Matig		Onvoldoende	onafhankelijke objecten werken wel, maar geheel is nog niet
Klopt de 'value' van dit prototype t.o.v. van het sprintnummer (kloppen de prioriteiten)?	Voldoende		Voldoende	
Is iedereen aanwezig bij de review?	Goed		Voldoende	
Is het een kloppend, consistent en niet te groot concept?	Goed		Goed	
Is er consistente art (en worden er goede tools gebruikt zoals een mockup om het consistent te houden)?	Goed		Goed	
Vragen over sprint backlog:				
Klopt de vorm van de user stories (niet te groot, vaag, verkeerde vorm, etc.)?	Goed		Goed	
Is hij 'afgekomen' (alle to do's done)?	Voldoende		Voldoende	
Is zijn to do's niet te vroeg geclaimd?	Voldoende		Voldoende	
Is zijn to do's gekoppeld aan user stories?	Goed		Goed	
Is hij goed toegepast in de tijd die beschikbaar was (elke dag actie, voldoende user stories, etc.)?	Voldoende		Voldoende	
Logboek up-to-date?	Goed		Goed	
Is er een DoD?	Onvoldoende	was niet helemaal duidelijk wat een DoD is	Voldoende	
Voltooien alle 'done' kaartjes aan DoD?	Onvoldoende	Komt volgende sprint in orde	Voldoende	
Is de review als presentatie voorbereid? (of zijn ze gewoon klaar' gaan zitten)?	Goed		Goed	
Heeft hun planning en concept ruimte voor agile aanpassingen?	Goed		Goed	
Is er goed op de gekozen hardware getest?	Onvoldoende	In dit stadium nog niet nodig	Matig	
Is er dagelijks een standup geweest (en is dit vast gelegd)?	Voldoende		Voldoende	
Is er geplaytest?	Matig	binnen het team	Matig	

Sprint review 3 - verslag

Vandaag was sprint review 3 (18-6-2021), we hadden de docenten Jelle en Silvan. Ze waren blij dat we agile keuzes gemaakt hebben waardoor we met gemak ons gameconcept hebben kunnen aanpassen (Rotary movement vervangen met Sideview movement). Vergeleken met onze vorige sprints waren ze tevreden dat wij een shippable product konden laten zien in deze sprint review.

Als feedback hebben wij gekregen dat wij onze lighting moeten aanpassen zodat de 2D assets en 3D assets meer een geheel vormen. Het probleem is namelijk dat het licht op de 2D assets eigenlijk niet bestaat. De 3D assets laten te sterke schaduwen achter, maar bij 2D werkt dat anders en zijn daar shaders voor nodig om het er correct uit te laten zien.

Er werd opgemerkt door docenten dat wij een 3D camera hebben gebruikt voor het 2D gedeelte van ons spel dat een ongewild effect geeft. De camera is erg belangrijk dus moeten wij hiervoor een goed balans vinden.

Verder kregen wij te horen dat de artist goed moeten kijken naar hoe de game eruit ziet. Artists hebben immers in hun hoofd hoe het spel eruit gaat zien en moeten de developers daarbij assisteren. Bijvoorbeeld de plaatsing van assets, lighting, enz. Doordat wij in deze sprint pas echt een product hebben, moeten wij hier goed naar kijken in de polish week. Alles moet uit de kast gehaald worden om het uiterste potentie uit ons werk te trekken.

Paar vragen algemene vragen	Sprint 1	Eventuele toelichting
Is er een prototype?	Voldoende	
Is het prototype shippable?	Matig	
Klopt de 'value' van dit prototype t.o.v. van het sprintnummer (Kloppen de prioriteiten)	Voldoende	
Is iedereen aanwezig bij de review?	Goed	
Is het een kloppend, consistent en niet te groot concept	Goed	
Is er consistente art (en worden er goede tools gebruikt zoals een mockup om het consistent te houden)	Goed	
Paar vragen over sprint backlog:		
Klopt de vorm van de user stories (niet te groot, vaag, verkeerde vorm, etc.)	Goed	
Is hij 'afgekomen' (alle to do's done)?	Voldoende	
Zijn to do's niet te vroeg geclaimd?	Voldoende	
Zijn to do's gekoppeld aan user stories?	Goed	
Is hij goed toegepast in de tijd die beschikbaar was (elke dag actie, voldoende user stories, etc.)	Onvoldoende	was niet helemaal duidelijk wat een DoD is
Logboek up-to-date?	Onvoldoende	Komt volgende sprint in orde
Is er een DoD?	Goed	
Voldoen alle 'done' kaartjes aan DoD?	Goed	
Is de review als presentatie voorbereid? (of zijn ze gewoon klaar' gaan zitten)	Goed	
Biedt hun planning en concept ruimte voor agile aanpassingen?	Onvoldoende	in dit stadium nog niet nodig
Is er goed op de gekozen hardware getest?	Voldoende	
Is er dagelijks een standup geweest (en is dit vast gelegd)?	Matig	binnen het team
Is er geplaytest?		

Paar vragen algemene vragen	Sprint 1	Eventuele toelichting	Sprint 2	Eventuele toelichting
Is er een prototype?	Voldoende		Matig	
Is het prototype shippable?	Matig		Onvoldoende	3D objecten nog niet toegevoegd, maar geheel is nog niet
Klopt de 'value' van dit prototype t.o.v. van het sprintnummer (Kloppen de prioriteiten)	Voldoende		Voldoende	
Is iedereen aanwezig bij de review?	Goed		Goed	
Is het een kloppend, consistent en niet te groot concept	Goed		Goed	
Is er consistente art (en worden er goede tools gebruikt zoals een mockup om het consistent te houden)	Goed		Goed	
Paar vragen over sprint backlog:				
Klopt de vorm van de user stories (niet te groot, vaag, verkeerde vorm, etc.)	Goed		Goed	
Is hij 'afgekomen' (alle to do's done)?	Voldoende		Goed	
Zijn to do's niet te vroeg geclaimd?	Voldoende		Voldoende	
Zijn to do's gekoppeld aan user stories?	Goed		Voldoende	
Is hij goed toegepast in de tijd die beschikbaar was (elke dag actie, voldoende user stories, etc.)	Voldoende		Goed	
Logboek up-to-date?	Goed		Voldoende	
Is er een DoD?	Goed		Goed	
Voldoen alle 'done' kaartjes aan DoD?	Onvoldoende	was niet helemaal duidelijk wat een DoD is	Voldoende	
Is de review als presentatie voorbereid? (of zijn ze gewoon klaar' gaan zitten)	Onvoldoende	Komt volgende sprint in orde	Voldoende	
Biedt hun planning en concept ruimte voor agile aanpassingen?	Goed		Goed	
Is er goed op de gekozen hardware getest?	Goed		Goed	
Is er dagelijks een standup geweest (en is dit vast gelegd)?	Voldoende		Matig	
Is er geplaytest?	Matig	binnen het team	Voldoende	