# Sprint 1

Det første sprint i dette forløb startede naturligt ud med at redegøre og opsætte produktbackloggen samt de grundlæggende værktøjer, som bruges i Scrum og XP. I designfasen af dette projekt blev der redegjort for de features, som produktet skulle indeholde, hvilket i dette sprint blev omdannet til stories. Velocity, burndown chart mv. blev sat på plads og backloggen for det første sprint blev færdiggjort. Sprintbackloggen for det første sprint ses her:

* Player, Løb – 2 point
* Player, Hop – 5 point
* Player, Slide – 3 point
* Player, Opret- ½ point
* Level, Random platform generator – 2 point
* Level, Random baggrunds generator – 1 point
* Level, Baggrundslag – 2 point
* Level, Kamera - ½ point
* Level, ObjectPooling – 2 point
* Controls, mobil – 5 point

Med to udviklere på backloggen, blev opgaverne fordelt. En udvikler tog sig af Player-delen, hvor der skulle bygges funktionalitet omkring at få spilleren til at bevæge sige. Den anden havde fokus på den grundlæggende funktionalitet i banen. Begge disse emner var prioriteret højst i produktbackloggen, da de udgør det grundlæggende funktionalitet i produktet og samtidig gør den videre udvikling lettere.

I begyndelsen af Player-funktionaliteten var der brug for undersøgelse af emnet, da der ikke var erfaring med teknologien før. Værktøjet, som skulle bruges, var et system, der stykkede animationer sammen og skulle bruges til spillerens bevægelser. Der var dog problemer med placeholder-animationerne, som ikke passede til vores brug. Dette bremsede udviklingen, og selvom der var forventet en spike på dette område, så tog funktionaliteten længere tid end forventet. Dog lykkedes det i sidste ende at få de grundlæggende bevægelser på plads, men da de endelige animationer ikke er færdiggjorte, har det ikke været muligt at helt afslutte player-delen og kræver mere arbejde længere henne i processen. Ved slutningen af dette sprint blev Player-delen nedskrevet da de sidste tilretninger mv. først kommer senere i forløbet.

Udviklingen med banen gik lettere end forventet, og det var muligt at nedskrive hele Level-delen relativt hurtigt. Arbejdet bestod af nogle relative små spikes, omhandlende tilfældig generering af banen samt generering af baggrunden i banen. Dog er der igen brugt placeholder elementer, og det betyder igen tilretning senere i forløbet.

## Konklusion

Alt i alt er det første sprint vellykket, da det har været muligt at nedskrive alle stories i sprintbackloggen, selv med forventede spikes i forløbet. Dette gav mulighed for at finpudse og optimere den nuværende funktionalitet og inddrage nye stories i sprintet. Her blev dog fokuseret på at imødekomme de næste stories i rækken for at undgå eventuelle spikes. Derudover har det givet mere plads til at dokumentere funktionaliteten i rapporten, som i sidste ende er førsteprioriteten for dette projekt. Dog burde man overveje om det er værd at kigge på estimeringen af story points, da stories i dette sprint småt er blevet overvurderet.