

Afslutning af iterationer

1. iteration

Den første iteration blev afsluttet næsten som planlagt efter de første to timer den 7/9. På grund af sygdom blandt gruppens medlemmer, var der oplevet et tab på 3 arbejdstimer i løbet af første iteration. Dette blev indhentet ved efter aftale med vejlederen at flytte den user story med lavest prioritet, "strength meter", til anden iteration og derefter ved at arbejde koncentreret. Tidsestimaterne holdte meget godt, idet at gruppen kun var 1 time bagud efter første iteration, på trods af det faktum, at der havde været et tab på 3 timers arbejdstid. Hvis noget var arbejds effektiviteten måske blevet undervurderet.

2. iteration

Den anden iteration blev færdiggjort lidt tidligere end planlagt, den 8/9. Alle tasks i iteration 2, bortset fra taskene i user historien "partikler" blev afsluttet som planlagt. Partiklerne tog længere tid end der var sat af til det, da random-funktionen ikke returnerede en tilfældig værdi men blev fundet til ved afprøvning at returnere værdier, der lå tættere på ekstremerne af det givne interval for metoden, og en alternativ metode derfor skulle findes. Til sidst blev et kompromis med partiklerne nødt til at blive gjort, da tiden det tog at lave dem var løbet en del over den estimerede tid. Alt i alt holdt tidsestimatet fint, men det skal overvejes om der skal sættes ekstra tid af i fremtiden, til tasks hvor der kan opstå uventede problemer. I 2. iteration blev der dog igen erfaret, at der blev arbejdet lidt hurtigere end vurderet, da nogle user stories, såsom "hard mode" kun var tilføjet for en sikkerheds skyld, hvis der skulle være tid til overs, og de blev nået alligevel.

Test af iterationer

1. iteration

Første iteration bestod af kernefunktionaliteten for at spillet kunne fungere. Dermed blev iterationen ganske simpelt testet ved at køre programmet og spille spillet et par gange, såvel som at give nogle uforventede inputs, for at se om spillet kunne håndtere forsøg på at sigte ud af skærmen, at holde skyde knappen nede, at starte et spil mens et spil allerede kørte osv.. Det blev her fundet, at 1. iteration fungerer som det burde.

2. iteration

Anden iteration havde primært kosmetiske ændringer i formen af bedre grafik.

Testningen her var simpelt nok, nemlig blot at køre programmet og tjekke efter performance problemer. Der blev her fundet, at den nye grafik i formen af teksturer med høj opløsning og partikelsystemer skabte en lav frame rate. Dette blev fikset ved at nedskalere teksturerne til størrelsen af programmet og ved at have færre partikler på skærmen ad gangen.