

Iteration 1

Efter de første 2 dage, den 15/9, hvor første iteration skulle have været færdig, var de fleste tasks til bilen færdige, der manglede dog tasken om at understøtte boosts/power-ups. Der manglede stadig også at færdiggøre forskellige ting på den tilfældige generation af banerne. Da begge af disse ting er fundamentale for spillet, blev det valgt at forlænge første iteration med en halv dag. Tidsestimatet holdt ikke, og det er derfor blevet erfaret at der skal lægges mere tid til at lave ting, som ingen af gruppemedlemmerne har erfaring med. Efter første iteration var der ikke planlagt brugertests, men den tilfældige generering blev dog testet, samt at bilen kunne køre ordentligt.

Iteration 2

I iteration 2 blev de fleste tasks færdiggjort i tide, og tidsestimatet blev derfor holdt bedre i anden iteration. De user stories og tasks der ikke blev færdiggjort til tiden da anden iteration var færdig fredag d. 17/9, var nogle af taskene om kollision, samt forhindringerne ikke færdiggjorte. Da kollisionen havde en højere prioritet, og siden forhindringerne ikke ville fungere uden kollisionslogik. Dermed blev forhindringerne flyttet til iteration 3.

Iteration 3

Ved iteration 3s stadie var spillet allerede spilbart, og de tilbageværende ting var udvidelser, der ville udvide spillet en smule, og generelt havde lav prioritet. Forhindringerne, som originalt lå i iteration 2, blev her fjernet, da efter at have prøvet spillet viste de sig at være overflødige, da spillet allerede havde nok udfordring, og forhindringer ville oven i dette blive for meget. Dermed blev spillets mekanikker og de tasks, der var knyttet til dette, reevalueret efter afprøvning af spillets gameplay.

Brugertests

Som beskrevet inden projektet ville testene laves på folk fra målgruppen. Der blev lavet tests på klassekammerater og en af hver gruppemedlems bekendte. Testene var ustrukturerede interviews, hvor brugerne fik lov til at spille spillet og give kommentare på det. Alle testpersoner sagde at spillet var sjovt, og at det var udfordrende at skulle prøve at slå sin egen rekord. Mange af brugeren mente at de tilfældige genererede baner gjorde at replayabilitien af spillet blev. Det blev dog også nævnt af enkelte testpersoner at bestemt designede baner også kunne gøre spillet sjovere. Udover denne kritik mente nogle testpersoner også at der kunne være flere forskellige udfordringer på banerne, som for eksempel forhindringer og underlag, som faktisk var noget af det der ikke blev nået i 3. iteration. Disse udfordringer, samt andre, er noget der nemt ville kunne tilføjes til spillet

grundet den måde koden er blevet designet på. Selvom der var kritikpunkter fra nogle testpersoner, mente alle dog stadig at det var et spil de godt kunne forestille sig at spille i de små pauser i skolen, hvilket de specifikt blev spurgt ind til.