



# Twister 2.0

Team Project 2020-2021

Maxim Weewauters

Herber Geeraert

Robbe Lambrecht

Jakob Soens

# Project Management

- Rollenverdeling
- Sprint
- Burndown chart
- Feedback
- Time Tracking
- Retrospective

# Rollenverdeling

---

Jakob Soens : Documentatie / Front-End / Scrum Master

Maxim Weewauters : Design / Front-End

Herber Geeraert : Hardware / Back-End

Robbe Lambrecht : Back-End

# Sprint

**Sprint Backlog** 21 21

- User Story**  
User story I  
13 Nov 2020 0/4 8 5
- Back-end**  
Technisch Aspect  
13 Nov 2020 0/2 2 2
- Front-end** **Design**  
Frontend I  
13 Nov 2020 0/3 3 3
- Presentation**  
Presentatie I  
13 Nov 2020 0/7 5 8
- Hardware**  
Technisch Aspect  
13 Nov 2020 0/4 3 3

+ Add another card

**Sprint Backlog** 53 43

- Front-end** **Design**  
Frontend II  
8 Jan 4/4 8 8
- Back-end**  
Game Mode I  
8 Jan 2/2 3 3
- Back-end**  
Backend I  
8 Jan 4/4 3 3
- Back-end**  
Backend II  
8 Jan 4/4 3 5
- Hardware**  
Scale Model  
8 Jan 4/4 2 3
- Front-end** **Design** **Testing**  
UX Testing I  
8 Jan 4/4 5 5
- Presentation** **Testing**  
Milestone I  
8 Jan 4/4 8 8
- Hardware**  
Prototype I  
8 Jan 3/5 13 8

+ Add another card

**Sprint Backlog** 45 40

- Back-End**  
Backend III  
15 Jan 5/5 5 5
- Hardware**  
Prototype I  
15 Jan 5/5 13 8
- Presentation**  
Milestone II  
13 Jan 13 13
- Front-end**  
Frontend III  
15 Jan 8/8 13 13
- Tasks**  
P2P II  
15 Jan 4/4 1 1

+ Add another card

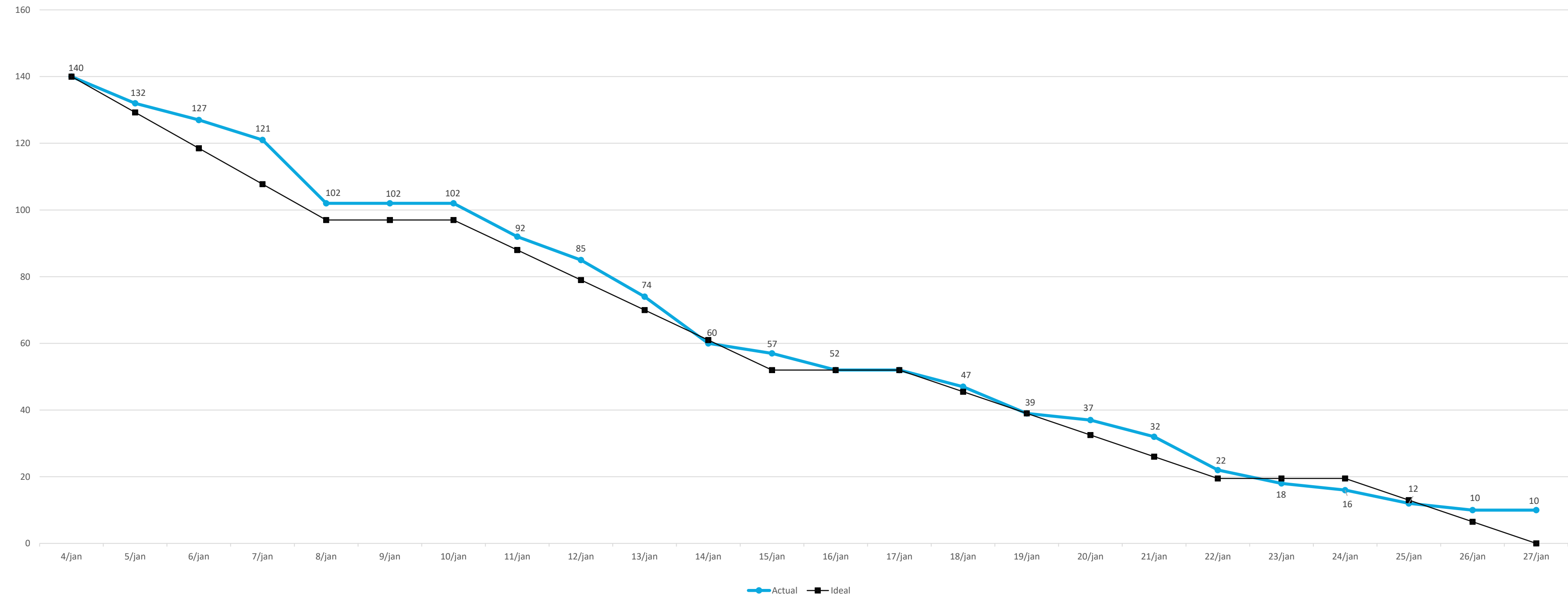
**Sprint Backlog** 53

- Hardware**  
Prototype III  
27 Jan 0/4 5
- Tasks**  
P2P III  
22 Jan 0/4
- Presentation**  
Milestone III  
27 Jan 0/9 21
- Presentation**  
Retrospective II  
18 Jan 1
- Front-end**  
Frontend IV  
27 Jan 0/4 8
- Back-end**  
Game Mode II  
27 Jan 1/3 5
- Hardware**  
Prototype II  
27 Jan 2/6 13

+ Add another card

# Burndown chart

Burndown Chart



# Feedback

- Milestone 1: Brugge
  - UX testing
  - Luidspreker
  - Login
  - Onboarding
- Consults

## Feedback Milestone I

Wij hebben op vrijdag 08/01 feedback gekregen van een leerkracht sport & beweging en Dieter De Preester. We vroegen onze testpersonen eerst wat feedback over het concept en lieten ze dan ons prototype eens testen.

### 1. Leerkracht Sport & Beweging

Het concept is duidelijk maar zeer simpel. Twister is een makkelijk spel en daardoor zal het niet uitdagend genoeg zijn voor onze doelgroep. De extra game modes zijn goed, maar we kunnen hier nog in uitbreiden.

→ Vooral denken aan het doel: Kinderen doen bewegen.

Er moet zeker een luidspreker worden toegevoegd dit is een hoge prioriteit.

→ We zetten dit in onze product backlog volgende sprint.

Het spel kan wat onduidelijk lijken. Hoe moet de speler weten wat ze precies moeten doen bij iedere game mode.

→ We voegen een onboarding toe in de applicatie en eventueel een tutorial die uitlegt hoe het spel werkt.

Als extra kunnen we ook instellingen toevoegen die het spel laten variëren bv. De snelheid van het spel die verhoogd naarmate het spel langer duurt.

→ We kunnen hier zeker mee spelen in de verschillende game modes en eventueel nog een RNG factor aan toevoegen.

Login is hier ook zeer onnodig het zijn kinderen van -12 als zij minder werk kunnen doen zullen ze altijd die optie kiezen. Als iedereen als guest speelt is er geen nut voor een accountsysteem.

→ Net zoals de UX testing hebben we hier geen nood aan een login die verwijderen we zeker.

### 2. Dieter De Preester

Hier hebben we ons concept voorgesteld en wat vragen gesteld over wat best zou zijn voor ons project.

De luidspreker die jullie gaan gebruiken kan werken met een voice API die dan ook de naam van de speler kan uitspreken.

→ Robbe en Herber kijken hier na wat de verschillende mogelijkheden zijn.

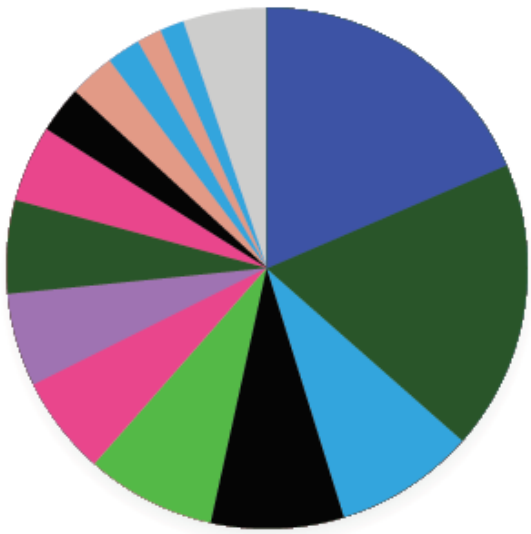
Extra scherm die ook de actie nog eens toont zou een grote meerwaarde zijn, maar op de eindpresentatie is het gebruik van een laptop genoeg.

→ We kijken hier eens na wat de mogelijkheden zijn of er nog een mogelijk is om een scherm te koppelen aan de Raspberry Pi

Zorg ervoor dat de basis van het project in orde is het heeft geen nut dat je 20 coole features hebt die niet af zijn.

→ We verplaatsen nog wat dingen naar nice to have zodat we zeker genoeg tijd hebben om de basis van het project in orde te krijgen.

# Time Tracking: Jakob



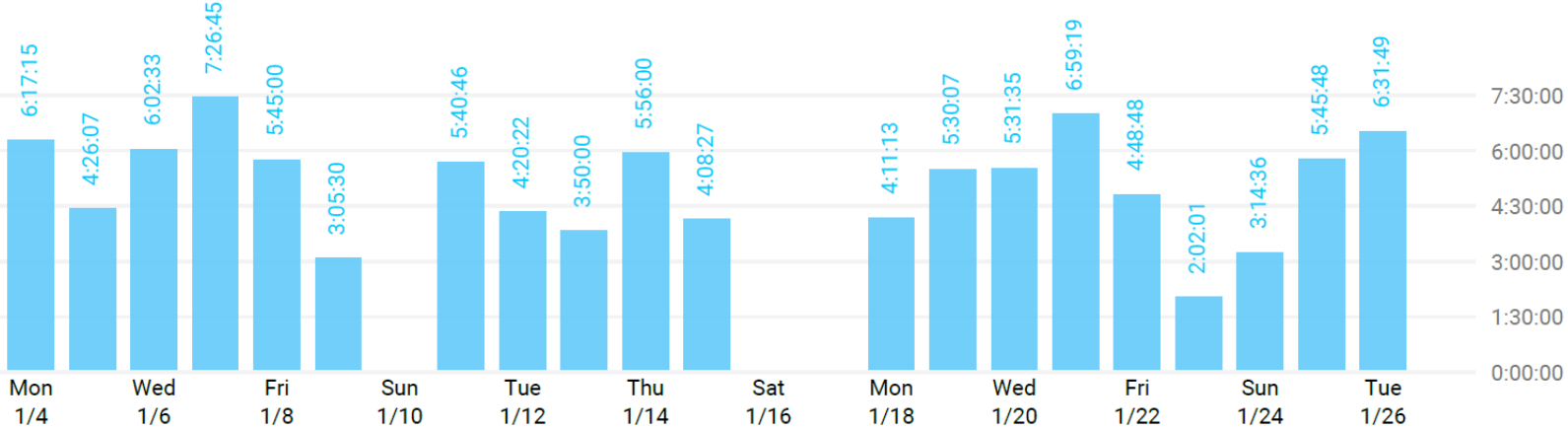
TIME ENTRY

- Milestone 1 voorbereiden
- Functionele Analyse
- Milestone 2: voorbereiding
- Einddocumentatie
- Project Management
- Scrum meeting
- Design Document
- Trello
- Einddocumentatie op school
- Milestone 1 in Brugge
- flows maken
- Milestone 1: Feedback noteren
- github
- Fritzing
- Other time entries

DURATION

- 18:49:07
- 18:14:06
- 8:49:22
- 8:21:51
- 8:13:27
- 6:14:33
- 5:55:14
- 5:45:16
- 4:48:48
- 3:00:00
- 2:51:33
- 2:05:00
- 1:38:34
- 1:32:14
- 5:14:56

01/04/2021 – 01/27/2021  
TOTAL HOURS: 101:34:01



# Retrospective

1. Wat hebben we goed gedaan?
2. Wat hebben we geleerd?
3. Wat moeten we in de toekomst anders doen?
4. Wat begrijpen we nog steeds niet?



# Wat hebben we goed gedaan?

---

- Goede samenwerking & communicatie
- Positieve sfeer zelf als het wat minder liep
- Samen als 1 team
- Lifelong learning

# Wat hebben we geleerd?

---

- Daily Scrum
- Leren werken met een achterstand zonder stress
- Verwachtingen komen niet altijd uit
- Een open planning

# Wat moeten we in de toekomst anders doen?

---

- Project beter uitdenken
- Beginnen denken vanuit de hardware
- Beter communicatie tussen backend en hardware
- Issue tracking & time tracking

# Wat begrijpen we nog steeds niet?

---

- Github



# Twister 2.0

Team Project 2020-2021

Maxim Weewauters

Herber Geeraert

Robbe Lambrecht

Jakob Soens