Verbetervoorstellen

Click or tap here to enter text.

|  |  |
| --- | --- |
| Versienummer: | 1 |
| Auteur(s): | Stan Linskens |
| Datum: | 18-6-2025 |

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Wie | Wijzigingen |
| 2025-6-18 | 1 | Stan |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Inhoudsopgave

[Versiebeheer 2](#_Toc120178798)

[Inleiding 4](#_Toc120178799)

[Over dit document 4](#_Toc120178800)

[Verbetervoorstellen 4](#_Toc120178801)

[Testen 4](#_Toc120178802)

[Oplevering 4](#_Toc120178803)

[Zelfreflectie proces 4](#_Toc120178804)

[Notulen reflectiemeeting 4](#_Toc120178805)

# Inleiding

## Over dit document

Dit document is opgesteld als verbetervoorstelverslag op basis van de testresultaten, de oplevering van het product én over het proces en je eigen rol daarin.

**🔧 Verbetervoorstellen**

**🧪 Testen**

Tijdens de gameplaytests zijn de volgende verbeterpunten geconstateerd:

* **Uitloggen werkt niet** – tijdens het testen bleek dat de speler momenteel niet kan uitloggen. (Opgemerkt door Stan)  
  → **User story**: Als speler wil ik kunnen uitloggen.
* **Aantal te kiezen creatures is onduidelijk** – bij het starten van het spel is het niet duidelijk hoeveel creatures gekozen moeten worden. (Opgemerkt door Stan)  
  → **User story**: Als speler wil ik altijd kunnen zien hoeveel creatures ik moet kiezen.

**📦 Oplevering**

Bij de oplevering en demonstratie kwamen de volgende verbeterpunten naar voren:

* **ESP32 netwerkconfiguratie** – de ESP32 stelt nu geen eigen netwerk in, waardoor gebruikers bij elke sessie handmatig verbinding moeten maken. (Feedback van Stijn)  
  → **Verbetervoorstel**: Automatisch netwerk instellen op de ESP32 bij opstart.

**🔄 Zelfreflectie proces**

Op basis van het testen, de oplevering en de reflectiemeeting zijn de volgende verbetervoorstellen opgesteld. Deze zijn omgezet in nieuwe user stories en worden toegevoegd aan de Sprint backlog.

**Nieuwe user stories:**

* Als speler wil ik de XP en het level kunnen zien op elke map.
* Als speler wil ik niet dezelfde creatures meerdere keren kunnen plaatsen op dezelfde map.
* Als speler wil ik kunnen uitloggen.
* Als speler wil ik altijd duidelijk kunnen zien hoeveel creatures ik moet kiezen.
* Als team willen wij regelmatig onze voortgang en planning bespreken.
* Als teamlid wil ik dat er meer overlegmomenten zijn over het precieze plan voordat ik begin met bouwen.

**Stan (teamleider)**

**Wat ging goed:**

* Goed contact onderhouden met het team.
* Altijd op de hoogte geweest van de voortgang.
* Efficiënte samenwerking.

**Leerpunten:**

* Taakverdeling had beter gekund, vooral voor de lange termijn.
* Aan het begin ging het combineren van werk via Git niet goed.

**Procesmatige verbeteringen:**

* Vroeger starten met koppeling tussen ESP32 en game.
* Regelmatige teamcheck-ins toevoegen.

**User story:**

* Als team willen wij regelmatig onze voortgang en planning bespreken.

**Sven (backend developer)**

**Wat ging goed:**

* Goed gefocust op toegewezen taken.
* Geconcentreerd gewerkt.

**Leerpunten:**

* Te snel dingen bouwen zonder ze eerst goed te begrijpen.
* Had vaker moeten doorvragen wat precies bedoeld werd.

**Procesmatige verbeteringen:**

* Meer vragen stellen vóórdat een taak uitgevoerd wordt.
* Betere afstemming over verwachtingen.

**User story:**

* Als teamlid wil ik dat er meer overlegmomenten zijn over het precieze plan voordat ik begin met bouwen.

**Wout**

**Wat ging goed:**

* Goede samenwerking binnen het team.

**Leerpunten:**

* Betere taakverdeling nodig.
* Meer initiatief nemen om dingen te bespreken.

**Procesmatige verbeteringen:**

* Duidelijkere communicatie over planning en teamverdeling.

**📋 Notulen reflectiemeeting**

**Aanwezig:** Stan, Sven, Wout

**Besproken punten:**

* Taken waren in het begin niet evenredig verdeeld.
* Sommige teamleden wisten niet goed wat er precies van hen werd verwacht.
* Teamleden gaven aan dat er behoefte is aan meer overleg en duidelijkheid vooraf.
* De samenwerking werd over het algemeen als goed ervaren.

**Actiepunten:**

* Weekelijkse check-ins inplannen.
* Bij nieuwe taken altijd eerst een kort overleg doen om verwachtingen af te stemmen.
* Taakverdeling aan het begin van elke sprint bespreken en vastleggen.