**Sjabloon 5**

Developer Log

**B1-K2-W3**

Afbeelding met Lettertype, symbool, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor- en achternaam: Jorick Wassink

Leerling nummer: 0345366

Datum: 10-3-2025

Versie: 03

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc182471795)

[Sprint 1 4](#_Toc182471796)

[Sprint 2 5](#_Toc182471797)

[Sprint 3 6](#_Toc182471798)

[Sprint 4 7](#_Toc182471799)

# Sprint 1

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, software

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

1. **Wat is er in sprint 1 bereikt?**In sprint 1 hebben wij veel dingen overlegt over de taakverdeling tijdens het project en hebben we de documentatie ingevuld.
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).**Enigste uitdagingen die wij hadden waren dat we best vaak afgeleid raakten, dit hoop ik deze sprint te verminderen om goed bezig te gaan werken.
3. **Geleerde lessen.**In deze sprint heb niet meer lessen geleerd.
4. **Vragen en onduidelijkheden.**Ik heb geen vragen over deze sprint.
5. **Feedback** **en** **waardering.**Ik vind zelf dat we wat minder elkaar moeten afleiden maar daar hebben we als een oplossing voor bedacht.
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.**Meer gefocussed volgens de planning werken.
7. **Persoonlijk welzijn.**Ik heb geen klachten over persoonlijk welzijn deze sprint.
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.**Actiepunten zijn om best wat van de belangrijke user stories volgende sprint af te maken zoals het bewegen van de autos en het spelen met meerdere spelers.

# Sprint 2

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

1. **Wat is er in sprint 2 bereikt?**In sprint 2 zijn we begonnen met werken in unity, waar wij tot nu to belangrijke dingen zoals de movement, menu’s en een map hebben. Dit allemaal bij elkaar zorgt voor een simpel prototype dat wij hebben kunnen testen om feedback voor op te vangen.
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).**Enigste uitdagingen die we hadden waren wat problemen met samenwerking, maar na wat besprekingen zou dit volgende sprint beter moeten gaan.
3. **Geleerde lessen.**Ik heb deze sprint geleerd hoe je met gebruik van het input system player movement kan maken. Dit vond ik best leuk om te gebruiken en het was simpeler dan ik had verwacht.
4. **Vragen en onduidelijkheden.**Ik heb geen vragen of onduidelijkheden deze sprint.
5. **Feedback** **en** **waardering.**Enigste feedback dat ik had was om beter te communiceren en meer gefocussed te zijn op mijn werk.
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.**Minder afgeleid worden en beter communiceren met groepsgenoten.
7. **Persoonlijk welzijn.**Niks mis met mijn persoonlijk welzijn deze sprint.
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.**Bezig gaan met debuffs maken.

# Sprint 3

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.**

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

1. **Wat is er in sprint 3 bereikt?**In sprint 3 hebben we een goed voorbeeld van hoe ons spel eruit moet komen zien. We hebben bijvoorbeeld deze sprint de power ups en wat obstakels afgekregen, waardoor testers een goed visie kregen van hoe ons spel eruit moet komen zien.
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).**Tijdens het maken van de debuffs moest ik vaak oudere scripts van bijvoorbeeld de movement aanpassen om het werkend te krijgen, daardoor is die functie nog niet afgekomen en word die meegenomen naar de volgende sprint.
3. **Geleerde lessen.**Ik heb geleerd dat je niet meerdere player input componenten in een scene kan hebben, omdat dan een controller niet op beide componenten kan reageren.
4. **Vragen en onduidelijkheden.**Geen vragen voor deze sprint
5. **Feedback** **en** **waardering.**Ik vind dat we als groep beter hebben gewerkt en meer af hebben gekregen dan vorige sprint.
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.**Geen grote verbeterpunten voor volgende sprint.
7. **Persoonlijk welzijn.**Mijn persoonlijk welzijn is wel goed deze sprint.
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.**Debuffs afmaken, verdere obstakels afmaken, een leaderboard en het bijhouden van laps, races en cups.

# Sprint 3

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 3 bereikt?***…*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***…*
4. **Geleerde lessen.***…*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***…*
6. **Feedback** **en** **waardering.***…*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***…*
8. **Persoonlijk welzijn.***…*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**…

# Sprint 4

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 4 bereikt?***…*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***…*
4. **Geleerde lessen.***…*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***…*
6. **Feedback** **en** **waardering.***…*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***…*
8. **Persoonlijk welzijn.***…*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**…