**Sjabloon 6**

Verbetervoorstel

**B1-K2-W5**



Geschreven door (voor- en achternaam):

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum:

Versie:

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc183594785)

[Sprint 01 4](#_Toc183594786)

[1. De realisatie (proces) 4](#_Toc183594787)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 4](#_Toc183594788)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 4](#_Toc183594789)

[4. Op basis van test resultaten (product) 4](#_Toc183594790)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 4](#_Toc183594791)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 4](#_Toc183594792)

[Sprint 02 6](#_Toc183594793)

[1. De realisatie (proces) 6](#_Toc183594794)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 6](#_Toc183594795)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 6](#_Toc183594796)

[4. Op basis van test resultaten (product) 6](#_Toc183594797)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 6](#_Toc183594798)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 6](#_Toc183594799)

[Sprint 03 8](#_Toc183594800)

[1. De realisatie (proces) 8](#_Toc183594801)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 8](#_Toc183594802)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 8](#_Toc183594803)

[4. Op basis van test resultaten (product) 8](#_Toc183594804)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 8](#_Toc183594805)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 8](#_Toc183594806)

[Sprint 04 10](#_Toc183594807)

[1. De realisatie (proces) 10](#_Toc183594808)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 10](#_Toc183594809)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 10](#_Toc183594810)

[4. Op basis van test resultaten (product) 10](#_Toc183594811)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 10](#_Toc183594812)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 10](#_Toc183594813)

# Inleiding

*Aan het eind van elke sprint stellen jullie op basis van de uitkomsten van de resultaten na het testen en het invullen van het log een verbetervoorstel op over het volgende:*

1. *De realisatie (proces)*
2. *De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello*
3. *Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
4. *Op basis van test resultaten (product)*
5. *Reflectie op functioneren*
6. *Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel*
   1. *User stories inplannen aan de hand van story points*
   2. *User stories prioriteiten bepalen aan de hand van de business value*
   3. *Acceptatiecriteria opstellen voor de nieuwe user stories*

# Sprint 01

## 1. De realisatie (proces)

*…*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

…

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

…

## 4. Op basis van test resultaten (product)

…

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

…

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

# Sprint 02

## 1. De realisatie (proces)

*Deze sprint zijn we begonnen met werken binnen Unity (Scenes aangemaakt, Beetje programmeerwerk), we hebben gewerkt aan een paar sprites, basic movement, basic menu’s met controller navigatie, health en damage, spelers inspawnen. Dit allemaal is best wel een goede basis maar kan allemaal wel nog wat aanpassingen gebruiken.*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Screens screenshot of a computer screen

AI-generated content may be incorrect.

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

- Het testplan was netjes in elkaar gezet en de punten waren duidelijk.

- Het organiseren had beter gekund; er had met het gehele groepje meer gecommuniceerd mogen worden, wat moet er allemaal getest worden?

- Het uitvoeren van de tests verliep soepel, snel mensen gevonden en snel getest

## 4. Op basis van test resultaten (product)

Omdat met ons (Groepje zonder Jorick) geen rauwe test resultaten zijn gedeeld is dit voor ons moeilijker te bepalen. Het test rapport vinden wij niet heel erg consistent en makkelijk leesbaar; wat staat waar, wie vind wat. Dit probleem was makkelijker op te lossen door de rauwe feedback data te hebben. Wat wij wel uit kunnen lezen is dit:

-Spelers zouden het fijn vinden als de auto nog zou kunnen draaien terwijl de auto beweegt, omdat het nu zo is dat de auto mag draaien terwijl het gas word ingehouden.

*-Door het testen zijn we erachter gekomen dat de spelers het fijn vonden om wat sneller te kunnen rijden met meer risico op crashen.*

*-Checkpoints moeten per speler worden bijgehouden.*

*-Camera wat meer uitzoomen of map kleiner maken*

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

Thom:  
*Ik ben goed bezig geweest met health en damage, ik kan wel beter mijn code commenten. Feedback niet te persoonlijk opvatten. Ik kan soms vaker + duidelijker communiceren.*

Gido: *Ik vind dat ik goed bezig ben geweest, veel progressie gemaakt, ik heb wel m’n tijd beter kunnen spenderen bij art en sprites. Ik vond dat we eerder moesten communiceren, veel problemen kwamen door te laat communiceren bij blokkades.*

*Jeroen:*

*Ik vind dat ik niet erg goed bezig ben geweest omdat ik vast liep door andere taken; om spelers in te spawnen met functionaliteit heb je spelers met functionaliteit nodig (Andere user story). Ook vind ik dat communicatie VEEL meer mag gebeuren en serieuzer moet worden genomen.*

Jorick:

*Zelf ben ik bezig geweest met de movement van de speler wat in mijn mening goed is gelukt. Ook ben ik bezig geweest met testen wat in mijn mening ook wel goed is gegaan. Enigste minpuntje van de sprint was dat we meer gefocusseerd moeten zijn op ons werk en beter moeten communiceren.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | *26 – Movement balancing* | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik realistische auto besturing zodat ik een minder frustrerende speel ervaring heb. | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan sturen zolang snelheid hoger dan 0 is. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Thom | | |
| **Nummer & Titel**: | 19, Map checkpoints | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik checkpoints op de map zodat een ronde eerlijk word gereden | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er zijn checkpoints op de map * De checkpoints checken welke spelers er zijn langsgereden * Nadat de speler langs de finish is geweest worden de checkpoints gereset * Er zijn geen bugs aanwezig * De checkpoints zijn per speler | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 27 Obstakel art map 1 | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat elk obstakel unieke art heeft zodat ik duidelijk kan zien welk obstakel het is. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Voor elk obstakel die voorkomt in map 1 is een unieke sprite gemaakt. * Er is een lijst van obstakels die voorkomen in map 1. | | | |

# Sprint 03

## 1. De realisatie (proces)

*Deze sprint hebben we vooral gewerkt aan de belanmgrijkste onderdelen van het spel; waaronder power-ups, debuffs uitdelen en de functionaliteit daaraan gebonden en obstakels + art voor de eerste map. Niet alles hiervan is af gekomen maar er is flink progres geboekt. Power-ups zijn af, er zijn al werkende obstakels (+object pooling) en debuffs uitdelen werkt met functie.*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect. A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect. A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect.

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

Het organiseren van de testen ging soepel, er zijn twee groepen van 4 mensen gevraagd om te testen en de mensen zijn gevraagd tijdens het testen of bijv. de controls logisch waren en feedback gevraagd of de obstakels eerlijk zijn. Er was alleen een klein probleem met wat tekst en we hebben daarom moeten testen in de editor in plaats van met een build.

## 4. Op basis van test resultaten (product)

- Spelers vonden de obstakels eerlijk, behalve de mine-auto’s omdat ze niet eerlijk op de weg rijden, ze zijn te groot, ze rijden te hard, ze spawnen te vaak en ze veranderen niet achter wie ze heengaan.

- Sturen mag scherper, zodat je muren daadwerkelijk kan ontwijken.

- Remmen, omdat je dan obstakels makkelijker kan ontwijken.

- Kleuren geven aan spelers zodat je jezelf makkelijker kan identificeren.

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

Thom:

*“Ik had meer gericht kunnen werken met obstakels, focussen op de obstakels die voor deze sprint nodig zijn; die nu niet af zijn gemaakt.”*

Jorick:

*“Ik vond samenwerking beter dan vorige sprint, er is ook meer werk verricht.”*

*“Ik vond het een beetje jammer dat de debuffs niet helemaal wilden meewerken en ik was te veel tijd kwijt aan oude systemen aanpassen om de debuffs te laten werken.”*

Gido:

*“Ik vond dat ik meer werk had kunnen doen deze sprint dan alleen object pooling en sprites (En de presentatie aan het eind van de sprint).”*

*“Ik had meer taken gewild in de planning.”*

Jeroen:

*“Ik heb de focus behouden deze sprint en daardoor ben ik tevreden.”*

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 27 – Functionaliteit obstakels map 1 afmaken en polishen. | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik meer werkende obstakels in map 1 zodat ik meer variatie heb elke ronde die ik speel en daarom langer plezier kan vinden in dit spel. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer alle sprites in SpriteSheetObstakels.png tegen zijn te komen en functionaliteit hebben (besproken in vergaderingen) in map 1. * Deze user story is compleet wanneer de bestaande obstakels (In map 1) aangepast worden aan verwachtingen en feedback die vanuit het testrapport zijn gekomen. | | | |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 28 – Polishen van movement vanuit feedback. | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik scherper kunnen sturen en kunnen remmen zodat ik makkelijker obstakels en muren kan ontwijken. | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer de speler scherp genoeg kan sturen om op volle snelheid door de bochten van map 1 heen te kunnen driften. * Deze user story is compleet wanneer de gebruiker sneller kan stoppen door op een knop te drukken. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jorick Wassink | | |
| **Nummer & Titel**: | 29 – Debuff functionaliteiten volgens lijstje afmaken. | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat de debuffs uit het gemaakt en besproken lijstje werken zodat ik meer plezier kan krijgen uit het spel door mijn medespelers een werkende debuff te geven. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer alle debuffs uit de lijst de juiste werkende functie hebben. | | | |

# Sprint 04

## 1. De realisatie (proces)

*…*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

…

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

…

## 4. Op basis van test resultaten (product)

…

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

…

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |