**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)

*…*

## 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 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. | | | |