**Sjabloon 4**

Verbetervoorstel



Voor- en achternaam: Jeroen Verboom

Leerling nummer: 0357842

Datum: vrijdag 27 juni 2025

Versie: 1

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc169593846)

[1. De realisatie (proces) 4](#_Toc169593847)

[2. De sprint backlog (planning) 4](#_Toc169593848)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 4](#_Toc169593849)

[4. Op basis van test resultaten (product) 5](#_Toc169593850)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 5](#_Toc169593851)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 6](#_Toc169593852)

# Inleiding

*Stel op basis van de uitkomsten van de resultaten na het testen en het log een verbetervoorstel op over het volgende:*

1. *De realisatie (proces)*
2. *De sprint backlog (planning)*
3. *Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
4. *Op basis van test resultaten (product)*
5. *Reflectie op eigen 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*

## 1. De realisatie (proces)

*Deze week heb ik maandag, dinsdag en woensdag gewerkt aan een clone van Tetris™️ (GameBoy versie), mijn prioriteiten lagen bij eerst de basis gameplay afkrijgen:*

* *Verschillende blokken*
* *Het vallen van de blokken*
* *De controls*
* *Collision van de blokken*
* *Complete horizontale lijnen weghalen*

*Ik heb dus daaraan gewerkt en een basis daarvan afgekregen, desondanks zijn deze features best buggy eruit gekomen.*

*Ik heb gewerkt met de ingebouwde tilemap component van Unity, een grid systeem, Echter bij dag twee kwam ik er al achter dat dit niet de meest handige keuze was dus als ik nog een keer zoiets moet maken zou ik het doen zoals Kenneth van Beek het had aangeraden; een tweedimensionale array.*

*Ook heb ik veel gewerkt met raycasts, ik heb hier vorig project (Crash N Dash!) mijzelf hiermee comfortabel gemaakt en dacht dat het een mooie manier was om collision detection te behandelen. Dit had met de tweedimensionale array methode ook op een makkelijkere manier gekund; check vakje naast deze.*

## 2. De sprint backlog (planning)

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

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

Ik heb de afgelopen paar dagen tussendoor per feature die is gemaakt tussendoor getest en mensen laten testen. Dit heb ik gedaan door tussendoor even naar iemand anders in dit lokaal te lopen en ze even te laten playtesten.

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

De basis ligt er maar is nog best wel buggy:

* Blokken detecteren wanneer ze moeten stoppen met vallen
* Ze checken niet of er ruimte is om te draaien
* Ze checken niet of er ruimte is aan de zijkant om daar naartoe te gaan (Je kan door de muren)
* Soms verdwijnen complete horizontale lijnen pas als de volgende Tetromino ligt
* Soms verdwijnen de verkeerde lijnen bij een complete horizontale lijn
* Blokken zitten niet goed op de grid

Er is dus vooral werk nodig aan:

* De collision detection
* De lijnen verwijderen
* Het grid systeem

Dit zou allemaal makkelijker op te lossen zijn met een multidimensionale array dan het huidige tilemap systeem.

## 5. Reflectie op eigen functioneren

Ik vind dat ik deze week goed heb gefocust op wat ik had moeten doen, ook blijf ik er bij dat mijn prioriteiten goed op een rijtje stonden.

De keuzes die ik voor de rest heb gemaakt kan ik onderbouwen, maar achteraf had ik beter andere keuzes kunnen maken, dit gaat over de raycasts en tilemap.

Maandag had ik beter kunnen gebruiken met nadenken, plannen en onderzoek doen, in plaats daarvan ben ik gelijk aan de slag gegaan.

Focus: 7/10

Prioriteiten stellen: 9/10

Product: 5/10

Planning 6/10

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 15 – Blokken goed op de grid | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat de blokken goed op elkaar aansluiten zodat ik beter kan zien wanneer ik complete lijnen maak | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 16 – Lijnen verdwijnen alleen als nodig | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat het spel alleen lijnen weghaalt bij een complete horizontale lijn zodat ik beter kan worden zonder geluk te hoeven krijgen bij het verwijderen van lijnen. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 5 |