**Sjabloon 5**

Developer Log

**B1-K2-W3**

Afbeelding met Lettertype, symbool, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor- en achternaam: gido

Leerling nummer: 033059

Datum:

Versie:

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc182471795)

[Sprint 1 4](#_Toc182471796)

[Sprint 2 5](#_Toc182471797)

[Sprint 3 6](#_Toc182471798)

[Sprint 4 7](#_Toc182471799)

# Inleiding

*In je Log leg je verschillende aspecten van het Scrum proces vast om inzicht te krijgen in de voortgang van het project, reflecties op het proces, en actiepunten voor verbetering. Leg iedere dag de volgende elementen vast:*

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

10/12

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, algebra

Automatisch gegenereerde beschrijving  
11/12

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

12/12

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

13/12*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

1. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***in sprint 1 hebben we concept bedacht en de sjablonen ingevuld*
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***mogelijke uitdagingen worden vooral het aantal content dat in de game komt*
3. **Geleerde lessen.***ik heb in deze sprint niet veel geleerd, vooral omdat het veel papier werk was*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***niks is onduidelijk*
5. **Feedback** **en** **waardering.***feedback die ik heb gekregen is dat het goed is om dingen die we niet gaan testen ook in het testplan te zetten*
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***optijd komen*
7. **Persoonlijk welzijn.***ik voel me niet prettig, het weer is grijs, vindt ik niet leuk, het is koud en nat en maakt me verdrietig*
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.***biggenen met wapen functionaliteit*

# Sprint 1

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

10/12

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, algebra

Automatisch gegenereerde beschrijving  
11/12

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

12/12

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

13/12*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

1. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***in sprint 1 hebben we concept bedacht en de sjablonen ingevuld*
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***mogelijke uitdagingen worden vooral het aantal content dat in de game komt*
3. **Geleerde lessen.***ik heb in deze sprint niet veel geleerd, vooral omdat het veel papier werk was*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***niks is onduidelijk*
5. **Feedback** **en** **waardering.***feedback die ik heb gekregen is dat het goed is om dingen die we niet gaan testen ook in het testplan te zetten*
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***optijd komen*
7. **Persoonlijk welzijn.***ik voel me niet prettig, het weer is grijs, vindt ik niet leuk, het is koud en nat en maakt me verdrietig*
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.***biggenen met wapen functionalitijd*

# Sprint 2

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

   Automatisch gegenereerde beschrijving*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, software

Automatisch gegenereerde beschrijving*

*Afbeelding met tekst, schermopname, ontvangst, algebra

Automatisch gegenereerde beschrijving*

1. **Wat is er in sprint 2 bereikt?**

**We hebben best veel bereikt, we hebben 4 guns die kunnen schieten met animaties en bug vrij, behalve het wapen switchen.**

1. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***mogelijke uitdagingen momenteel is het aantal werk dat we moeten doen voor enemies en mappen, gewoon omdat het veel werk wordt*
2. **Geleerde lessen.***ik heb geleerd over quatornion.normal en animation events.*
3. **Vragen en onduidelijkheden.***ik heb momenteel geen onduidelijk heden*
4. **Feedback** **en** **waardering.***feedback dat we hebben gekregen is vooral over de guns functionaliteit.*
5. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***wapen switchen laten werken, mappen beginnen af te krijgen*
6. **Persoonlijk welzijn.***voel me goed, heb niks om over te klagen*
7. **Actiepunten voor de volgende sprint.***wapens ability en mappen maken*

# Sprint 3

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

   Automatisch gegenereerde beschrijving*

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, algebra

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met tekst, Lettertype, algebra, schermopname

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

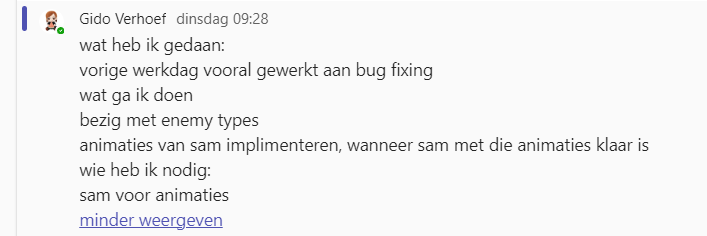
1. **Wat is er in sprint 3 bereikt?***ik ben deze sprint vooral bezig geweest met special abilities maken voor de wapens en bug fixing van animaties. Ook zijn we bezig geweest met levels en enemies*
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***dat we niet genoeg tijd hebben. Oplossing zou zijn dat we prioriteiten opnieuw stellen en dingen scrappen*
3. **Geleerde lessen.***ik heb geleerd dat animation events super irritant zijn*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***ik heb geen vragen*
5. **Feedback** **en** **waardering.***in de toekomst ga ik geen animation event gebruiken*
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***minder afleiding en meer mijn team helpen als ze iets nodig hebben*
7. **Persoonlijk welzijn.***voel me goed, weer is nogsteeds nat en grijs*
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.**maak special abilities volledig af met cooldowns, balancing en correcte score events. Daarna helpen met levels maken

# Sprint 4

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

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

**

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, algebra

Automatisch gegenereerde beschrijving*

1. **Wat is er in sprint 4 bereikt?***ik heb in deze sprint de special abilities afgekregen en meerere enemy types gemaakt*
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***uitdagingen van deze week waren dingen afronden en opschoonen*
3. **Geleerde lessen.***ik heb geleerd debug te bebruiken om errors te maken voor debugging aan de hand van debug.logexception*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***er zijn geen vragen of onduidelijkheden*
5. **Feedback** **en** **waardering.***was deze week veel afgeleid*
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***er komt geen volgende sprint, maar zou volgend project meer focus erbij moeten houden dichter aan het einde*
7. **Persoonlijk welzijn.***voel me heel goed nu dat we klaar zijn*
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.**er komt geen volgende sprint