

# Retrospective Sprint 2

Team #5

## Wat ging goed?

We hadden deze sprint ook echt art te laten zien aan de beoordelaars, doordat de artists klaar waren met het schetsen, waardoor het spel er al veel mooier uit ziet. Kwa programmeren hebben we de feedback meegenomen van de vorige sprint, dus we hebben nu veel minder gemaakt maar er voor gezorgd dat alles super gecodeerd is. Ook hadden wij nu nu DoD aangepast waardoor wij heel veel op done konden zetten.

Deze Sprint hebben we ook ons beter gefocused op de documentatie, dus we hebben de trello nu ook echt bij gehouwen. Ook hebben we nu meer gedetailleerd het logboek bij gehouden. Doordat we deze sprint ook echt art hadden hebben we veel naar done kunnen plaatsen in trello.

## Wat kan er beter?

We hadden deze sprint deadlines voor code en art moeten zetten omdat we merkten dat we wat slomer werkten als er geen deadline is. Dus wij gaan voortaan deadlines stellen zodat het niet telang duurt per onderdeel en er een soepele werk flow ontstaat.

We hadden tijdens deze sprint 2 nog veel gerommel tussen de art van de artists, doordat iedereen textures ging maken voor zijn eigen model waardoor de textures style niet helemaal op een lijn waren. Dus de volgende sprint (Sprint 3) zullen we een verdeling maken tussen de artists zodat er maar 2 modelers zijn en dan 2 artists die texturen.

## Wat hebben wij geleerd?

We hebben geleerd dat als je niet teveel wilt maken in 1 sprint maar het klein houdt dat het de userstories ook echt af komen. Ook hebben we geleerd dat een art verdeling handig is zodat de art concequent blijft en er veel sneller gewerkt kan worden.

De artists hebben vooral geleerd hoe ze sneller art kunnen maken en ook handige dingen die ze kunnen doen met het kreëren van art.