

## **Sprint Review Verslag**

### **Project Agile Game Production (Mythe) 2020**

**Mediacollege Amsterdam, GA2B/GD2B**

#### **Team XII (Team 12)**

- Ayla Dawson (25541)
- Massi Houchi (23409)
- Pelle Meijer (26583)
- Tessa Brughuis (26534)
- Wayne Hofstra (29980)

**11 juni 2020**

## Inhoudsopgave

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Sprint 1</b> ..... | 3 |
| Ayla.....             | 3 |
| Massi .....           | 3 |
| Pelle.....            | 3 |
| Tessa .....           | 3 |
| Wayne .....           | 3 |
| <b>Sprint 2</b> ..... | 4 |
| Ayla.....             | 4 |
| Massi .....           | 4 |
| Pelle.....            | 4 |
| Tessa .....           | 4 |
| Wayne .....           | 4 |
| <b>Sprint 3</b> ..... | 5 |
| Ayla.....             | 5 |
| Massi .....           | 5 |
| Pelle.....            | 5 |
| Tessa .....           | 5 |
| Wayne .....           | 5 |

## **Sprint 1**

### Ayla

Ayla vond dat het gebruik van de trello page wel goed ging in deze sprint. In het sprint review kregen we alleen te horen dat we te veel op ons bord hadden, wat ook zeker waar was. In Ayla's mening is hier niet heel veel aangedaan maar hebben we wel wat meer de prioriteiten uitgekozen.

### Massi

Massi vond dat de style dat gekozen werd afweek van wat we in gedachten hadden. Ook vond Massi dat we te veel op ons bord hadden. Massi was wel blij met de basis models dat opgeleverd werd en de mechanics.

### Pelle

Ik vond dat we niet goed gebruik hadden gemaakt van de to do list die bestond namelijk uit alles wat we in de game wouden hebben en niet alleen van de sprint. Ook hadden we denk ik niet genoeg op een core mechanic gefocust maar op twee.

### Tessa

We wouden te veel in een sprint, we hadden wat kleiner schalig moeten kijken naar de game vindt Tessa. Heel veel van de producten die we moesten opleveren waren niet gedaan of niet volledig genoeg.

De game had een basis naar wat de game zou worden, maar was nog geen shippable product.

Ook kwamen de stijl die we hadden niet overeen met ons stijlboard, namaten het bekijken snapte Tessa dit ook en zou ze hieraan proberen te werken.

### Wayne

Ons team werd verteld dat groepsleden te veel taken op zich probeerden te nemen in één Sprint. Er zou te veel worden gepland voor één Sprint. In Wayne's opzicht leek het alleen zo, aangezien de 'To Do'-kaart in zijn ogen een algemene kaart voorstelde die het gehele project zou duren. De taken die dan opgepakt zouden worden voor deze Sprint werden dan in de 'Doing'-kaart gedaan.

Het product dat het team opleverde tijdens de Sprint Review vormde een goede basis over hoe de game gevormd zou worden. De art assets zaten niet in deze build, aangezien de taken waar ze aan werkten veel tijd vergden en in beslag namen. Wayne begrijpt dat volledig.

## **Sprint 2**

### Ayla

Deze sprint was de focus op de verkeerde dingen gelegd en dit zorgden voor minder tijd voor de belangrijkere dingen. Dit was erg jammer en had het groepje een beetje verdwaald gelaten. Ook kwamen wij er deze sprint achter dat onze stijl niet te bereiken was. Dit hebben we dus ook last minute moeten veranderen voor het tweede deel van de game.

### Massi

Tijdens de sprint had Massi het gevoel dat de eind visie van het project een beetje wazig was, daarbij ging het meer om de onderwereld. Ook de stijl kwam weer niet overheen met wat we in gedachten hadden werd ons verteld door de leraren. Eindstand hadden we overlegd en gingen we met een duidelijker plan de derde sprint in.

### Pelle

In deze sprint was er voor mijn gevoel minder duidelijkheid over onze focus, en de focus lag ook niet goed. Hierdoor wist ik op sommige momenten niet precies wat ik moest doen en dat zorgde voor een slodderiger resultaat en een minder gefocust product.

### Tessa

We hadden te veel geïmplementeerd naar maten de User story's die we in het begin hadden besproken. Ik zie nu in dat we meer User story's hadden kunnen maken, zodat het overzichtelijker was. Ook was er weer feedback over de stijl we hadden gewoon een te moeilijke stijl gekozen en zouden die namaten het advies van de docenten gaan veranderen.

### Wayne

Wayne vond het jammer dat de game niet als build getest kon worden en laten zien kon worden tijdens de Sprint Review. Wayne vond het wel goed dat taken die in de vorige Sprint niet afgerond konden worden in deze Sprint wel afgerond werden. Dit zou normaal niet mogen in een SCRUM omgeving waarbij er 'Agile' aan een game wordt gewerkt en dat realiseert Wayne ook. Maar hij beargumenteert dat de game niet verder goed ontwikkeld kon worden als het team deze taken opeens liet liggen.

Dit team werd erop gewezen dat de meeste gemaakte taken niet overeenkwamen met de enige User Story die te zien was op het Trello board voor deze Sprint. De reden hiervoor was volgens Wayne dus het afmaken van voorgaande taken in Sprint 1. De focus lag toen op het uitwerken van User Stories.

## Sprint 3

### Ayla

In deze sprint had iedereen de focus weer een beetje opgepakt en hebben we hard gewerkt om de game toch nog een mooi resultaat te geven. De trello page werd in deze sprint wel een beetje genegeerd, maar toch is het erg goed verlopen. Ayla vindt dat ze zelf minder werk heeft opgeleverd deze sprint dan had gekund, maar de rest van het groepje heeft het echt heel goed gedaan in Ayla's mening. Ayla denkt dat iedereen wel aardig tevreden kan zijn met het eindresultaat.

### Massi

Massi vond dat deze sprint iedereen goed werk had geleverd en gefocust was op zijn taak. Op deze sprint focuste Massi op de onderwereld, door de korte tijdframe zijn de platform models high poly en Massi had graag nog tijd gehad om dat te retopologizen. Ondanks dat is er toch nog een leuk en speelbaar level van gemaakt.

### Pelle

Deze sprint ging beter ook al merkte ik een afname in werksnelheid bij mezelf en ook wel andere. Gelukkig waren wij bij deze sprint goed gefocust en kwam het uiteindelijk toch goed samen.

Ook hadden wij bij deze sprint de To Do's in de trello verbeterd en was het duidelijk wat er nog in moest.

### Tessa

De focus van deze sprint lag nu echt bij een shippable product en goeie core mechanics. Volgens Tessa is dit ook goed gelukt. Deze sprint focuste Tessa op een goed eindproduct neer te zetten en voor Tessa's gevoel is dit ook gelukt. Het enige wat Tessa verbaast is hoeveel polygonen er in de environment zit, dit was makkelijker opgelost geweest door er minder polygonen in te zetten.

### Wayne

De 'To Do'-kaart werd nu wel onderscheiden van taken in het project die misschien ooit opgepakt kunnen worden in een 'Polish Sprint'. De overige taken kwamen in de 'Project Backlog' terecht. Wayne ziet dat er tijdens deze Sprint meer focus werd gelegd op 'The Definition of Done'. Deze laatste build die tijdens de Sprint Review werd getoond reflecteert dit proces ook. Er werd deze Sprint door Wayne ook meer gefocust op het uitwerken van meer User Stories, zoals al eerder werd aangegeven.

Het product is volgens Wayne best goed uitgekomen. Maar hij heeft wel een opmerking over het aantal polygonen die voor de onderwereld assets gebruikt werden. Dit heeft de prestaties van de game enorm weten te beïnvloeden.