**Project : Hangman**

**Groepje : Roan, Aba, Thom, GijsVB**

Table of Contents

[**Project : Hangman** 0](#_Toc198212375)

[**Groepje : Roan, Aba, Thom, GijsVB** 0](#_Toc198212376)

[Afspraken 1](#_Toc198212377)

[Planning 1](#_Toc198212378)

[https://trello.com/invite/b/67f4cc235249fa0687b86f42/ATTI22811d0d973e597f0dfdcad5048386d662D8CF3C/project-p4 2](#_Toc198212379)

[Overlegmomenten 2](#_Toc198212380)

[Besproken punten: 2](#_Toc198212381)

[Actiepunten: 2](#_Toc198212382)

[Sprint 1 Demo: 2](#_Toc198212383)

[Evaluatie 3](#_Toc198212384)

# Afspraken

* Goede communicatie binnen het team via de Teams-chat.
* Alle documenten en bestanden worden na iedere les in de gedeelde Github geplaatst.
* Bij vertraging of afwezigheid wordt dit tijdig gemeld via Teams.
* We houden iedere les een overleg en documenteren de resultaten in het projectverslag.
* Trello-board wordt consequent bijgehouden en up-to-date gehouden.
* Problemen of blokkades worden direct gedeeld met het team en indien nodig met de product owner.

# 

# Planning

# <https://trello.com/invite/b/67f4cc235249fa0687b86f42/ATTI22811d0d973e597f0dfdcad5048386d662D8CF3C/project-p4>

Overlegmomenten Project P4 - Hangman Game

Overlegmoment 1

Datum: 15 april 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Daily stand-up uitgevoerd

Sprint 1 demo voorbereiding

Code reviews besproken

Actiepunten:

Roan: Demo voorbereiden

Aba: Woordraad logica uitbreiden

Thom: UI feedback implementeren

Gijs: Documentatie aanvullen

Demo resultaat: Positieve feedback op design, verbeterpunten voor woordraad mechanisme

Overlegmoment 2

Datum: 17 april 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Daily stand-up uitgevoerd

Voortgang spel besproken

Verbeterpunten layout en design geïdentificeerd

Code reviews uitgevoerd

Actiepunten:

Roan: Code aanpassen volgens design

Aba: Design verbeteren, documentatie bijdragen

Thom: Bug fixes assisteren

Gijs: Documentatie en design issues ondersteunen

Overlegmoment 3

Datum: 22 april 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 2 planning afgerond

Leaderboard functionaliteit prioriteit

Database optimalisatie besproken

New user stories toegevoegd

Actiepunten:

Roan: Database queries optimaliseren

Aba: Leaderboard interface ontwerpen

Thom: Real-time updates implementeren

Gijs: User acceptance criteria opstellen

Overlegmoment 4

Datum: 24 april 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Leaderboard ontwikkeling voortgang

Performance issues geïdentificeerd

Mobile responsiveness verbeteringen

Security review uitgevoerd

Actiepunten:

Roan: API endpoints performance verbeteren

Aba: Mobile interface optimaliseren

Thom: Security patches implementeren

Gijs: Performance testing uitvoeren

Overlegmoment 5

Datum: 29 april 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 2 voortgang review

Admin panel development status

User feedback verwerken

Integration testing results

Actiepunten:

Roan: Admin endpoints voltooien

Aba: User feedback UI changes

Thom: Integration bugs fixen

Gijs: Test scenarios uitbreiden

Overlegmoment 6

Datum: 1 mei 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

MEI-VAKANTIE voorbereiding

Sprint 2 afrondingstaken

Code freeze planning

Deployment voorbereiding

Actiepunten:

Roan: Deployment scripts voorbereiden

Aba: Final styling touches

Thom: Bug fixes prioriteren

Gijs: Documentation finaliseren

Overlegmoment 7

Datum: 6 mei 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 3 kickoff

Achievement system planning

Difficulty levels implementation

Performance benchmarks review

Actiepunten:

Roan: Achievement database schema

Aba: Difficulty UI design

Thom: Performance optimalisaties

Gijs: Sprint 3 backlog refinement

Overlegmoment 8

Datum: 8 mei 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Achievement system development

Hint functionality implementation

Cross-browser compatibility testing

User session management improvements

Actiepunten:

Roan: Session timeout handling

Aba: Hint system UI

Thom: Browser compatibility fixes

Gijs: Achievement criteria definiëren

Overlegmoment 9

Datum: 13 mei 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Mid-sprint review Sprint 3

Sound effects integration

Animation performance optimization

Accessibility improvements

Actiepunten:

Roan: Audio API implementeren

Aba: Animation performance tuning

Thom: Screen reader compatibility

Gijs: Accessibility testing protocol

Overlegmoment 10

Datum: 15 mei 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 3 demo voorbereiding

Statistics page enhancement

Word difficulty categorization

Error logging implementation

Actiepunten:

Roan: Error tracking systeem

Aba: Statistics page redesign

Thom: Word categorization logic

Gijs: Demo scenario's opstellen

Overlegmoment 11

Datum: 20 mei 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 3 demo feedback verwerking

Sprint 4 planning sessie

PWA features consideration

Multiplayer possibilities discussed

Actiepunten:

Roan: PWA service worker onderzoek

Aba: Offline mode UI design

Thom: Local storage optimization

Gijs: Multiplayer requirements analysis

Overlegmoment 12

Datum: 22 mei 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

PWA implementation start

Push notifications planning

Data synchronization strategy

User preference settings

Actiepunten:

Roan: Service worker development

Aba: Settings page UI

Thom: Data sync logic

Gijs: Push notification content strategy

Overlegmoment 13

Datum: 27 mei 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Offline functionality testing

Theme customization feature

Advanced statistics implementation

Performance monitoring setup

Actiepunten:

Roan: Monitoring dashboard setup

Aba: Theme switcher UI

Thom: Advanced stats calculations

Gijs: Offline testing scenarios

Overlegmoment 14

Datum: 29 mei 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 4 mid-point review

Social sharing features

Leaderboard filtering options

Game replay functionality

Actiepunten:

Roan: Social media API integration

Aba: Share buttons design

Thom: Leaderboard filters

Gijs: Replay feature requirements

Overlegmoment 15

Datum: 3 juni 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Sprint 5 laatste werkweek planning

Final testing strategy

Documentation completion

Production deployment checklist

Actiepunten:

Roan: Production environment setup

Aba: UI/UX final polish

Thom: Comprehensive testing suite

Gijs: User manual creation

Overlegmoment 16

Datum: 5 juni 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Bug fixing prioritization

Performance final optimization

Security audit completion

Demo presentation preparation

Actiepunten:

Roan: Security vulnerabilities check

Aba: Demo presentation slides

Thom: Critical bug fixes

Gijs: Final documentation review

Overlegmoment 17

Datum: 10 juni 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Pre-delivery final checks

Backup and recovery procedures

Team retrospective planning

Project handover documentation

Actiepunten:

Roan: Backup procedures setup

Aba: Visual assets finalization

Thom: Code documentation review

Gijs: Retrospective agenda opstellen

Overlegmoment 18

Datum: 12 juni 2025 (Donderdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Final delivery preparation

Live demo rehearsal

Project evaluation criteria review

Team achievement celebration planning

Actiepunten:

Roan: Demo environment final check

Aba: Presentation visual aids

Thom: Live demo backup scenarios

Gijs: Evaluation checklist completion

Overlegmoment 19

Datum: 17 juni 2025 (Dinsdag) Aanwezig: Roan, Aba, Gijs, Thom

Besproken:

Project delivery dag

Final demo presentatie

Opleverdemo aan docent

Project succesvol afgerond

Resultaat:

✅ Hangman game volledig functioneel

✅ Alle requirements geïmplementeerd

✅ Demo succesvol gepresenteerd

✅ Positieve feedback ontvangen

✅ Project P4 afgerond

# Evaluatie

Roan:

Het Hangman project is prima verlopen waarbij alle gestelde doelen zijn behaald binnen de geplande tijd. De samenwerking tussen front-end en back-end ontwikkelaars verliep soepel, de Scrum methodologie werd effectief toegepast met regelmatige stand-ups en retrospectives, en de technische implementatie resulteerde in een moderne, responsive webapplicatie met uitgebreide functionaliteiten zoals authenticatie, leaderboards, achievements en verschillende moeilijkheidsgraden. De feedback van de product owner was consistent positief en alle user stories zijn succesvol opgeleverd.

**Verbeterpunten voor volgende projecten**

**Wat ik anders zou doen:** Bij het volgende project zou ik vanaf het begin meer tijd besteden in de FOTOGO bestnad

Gijs:

Tom:

Aba: