

Tussen de oorspronkelijke, geplande ontwikkelingslijn en de definitieve ontwikkelingslijn zijn er heel wat verschillen. Aan een deel van de taken werd er te veel tijd toegekend, andere taken werden dan weer onderschat. De geschatte kostprijs en definitieve kostprijs zijn ongeveer gelijk. Dit doordat geschatte tijd redelijk juist was, het was juist de verdeling die minder goed was.

De planning werd deels gevolgd. De volgorde waarin de deadlines gepland stonden klopte en daar hebben we ons aan gehouden. De datum van de deadlines varieerden wel. De communicatie over de deadlines was duidelijk. Na iedere update werden alle teamleden op de hoogte gebracht zodat iedereen wist wat gedaan was en ons nog te doen stond.

Dit project kon efficiënter. Er is geen nood aan 2 seniors in dit project omdat het zeker doenbaar was voor een junior om dit in dezelfde tijdspanne te maken. Hier kan je dus i.p.v 2 seniors maar 1 senior aannemen en 3 juniors. Qua infrastructuur hebben we geprobeerd om zo efficiënt mogelijk te werk te gaan met het aankopen van bureauaccessoires. We besloten wel om een computer met 2 schermen aan te schaffen voor elke werknemer zodat het werk makkelijk op kantoor kan verricht worden zonder dat er werknemer zelf moet investeren. De rest van de kosten zijn noodzakelijk en kunnen niet efficiënter zonder de productiviteit van onze werknemers te verminderen.

Het eerste jaar zullen wij verlies maken, vooral door de initiële kosten van de werknemers die het project ontwikkelden. Ook de aankoop van de hardware en accessoires hebben hier een rol in. Natuurlijk zal de game niet direct een grote playerbase hebben. Dat kan pas opgebouwd worden na een aantal jaar. Wij zullen zoveel mogelijk onze game promoten om deze playerbase te vergroten op een korte tijd. Wij hopen het meeste opbrengsten te halen uit microtransactions die de spelers kunnen kopen. Natuurlijk is er hier dan een relatie tussen het aantal spelers en onze opbrengsten. Wij hopen om in ons 2^{de} jaar, wanneer onze initiële kosten wegvallen winst te maken. Onze schatting geeft ons aan dat wij een winst kunnen verwachten van 166 435,06 euro. Dit is natuurlijk een positief vooruitzicht waarbij wij hopen op een groeiende playerbase die veel microtransactions zullen doen. Dit kan natuurlijk anders uitdraaien.

Onze werkverdeling zouden we zeker behouden als aanpak. Er werd een verdeling gemaakt tussen GUI en back-end. Onderling werd er goed gecommuniceerd. Elke dag werd er afgesproken om te kijken wat er al gedaan was en wat er nog moest gebeuren. Wat we de volgende aanpak zouden veranderen is dat we meer testen moeten schrijven. Zodat wanneer we debuggen het efficiënter verloopt. Ook moeten er afspraken gemaakt worden i.v.m. de Java-conventies zodat er daar geen misverstanden kunnen ontstaan.