

RETROSPECTIVES

Team:
Namen:

Datum:
Project:

Lucifer productions
Kamiel de Visser
Niklas Leeuwin
Benjamin van Berg
Daniel van Molen
Nick Wijker
27-05-2020
PAD

Contents

Retrospective 1	3
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen.....	3
SMART aanpak van de aandachtspunten	3
Trello sprint 1.....	4
Retrospective 2	5
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen.....	5
SMART aanpak van de aandachtspunten	5
Trello sprint 2.....	6
Retrospective 3	7
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen.....	7
SMART aanpak van de aandachtspunten	7
Trello sprint 3.....	8
Retrospective 4	9
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen.....	9
Trello sprint 4.....	10
Product backlog.....	11

Retrospective 1

De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen

1. Communicatie in de werkverdeling. In sprint 1 werkten we erg individualistisch. We hadden een idee van het eindproduct dat we willen bereiken, maar alle bouwstenen werden individueel gemaakt zonder veel onderlinge communicatie.
2. In sprint 1 hebben voornamelijk Kamiel en Daniël gewerkt aan de productie kant van het product. Op het gebied van programmeren moet het hele team gaan produceren. Dit is niet alleen van belang voor de techno die aan het eind van het product wordt gehouden, maar ook voor de individuele groei.
3. In sprint 1 hebben we niet genoeg aandacht besteed aan de design kant van de productie. We zijn vergeten om scrumpunten aan deze kant van de productie toe te kennen, omdat we ons voornamelijk op de productie hebben gericht. Nu we een werkend prototype hebben moeten we gaan nadenken over de opbouw van de levels en over hoe we de geleverde dataset vragen van Scula gaan implementeren in de gameplay.

SMART aanpak van de aandachtspunten

1. Aan het einde van sprint 2 hebben we door middel van Trello en Git de communicatie onderling strak gehouden, zodat het team op de hoogte is waar de teamleden aan werken, zodat we gericht naar hetzelfde doel toewerken.
2. Aan het einde van sprint 2 hebben we door middel van een van tevoren besproken taakverdeling ervoor gezorgd dat iedereen zijn programmeer technische taken heeft verricht.
3. Aan het einde van sprint 2 hebben we naar de regels van scrum alles een moeilijkheids waarde en een definition of done gegeven, zodat we een volledige inschatting van de estimate hebben kunnen maken.

Trello sprint 1

The screenshot shows a Trello board for 'Sprint 1' with the following layout:

- Board Header:** Sprint 1, Team 666 (Free), Teamzichtbaarheid, NW, Uitnodigen, Butler.
- Sprint Backlog (TODO this week):** regelbalk in unity. + Nog een kaart toevoegen.
- WIP:** Implementation (red label), Unity Prototype, 3/5. + Nog een kaart toevoegen.
- Test:** + Een kaart toevoegen.
- Klaar:**
 - Estimate of difficulty: 21, Bedenken hoe we dit gaan laten werken, 0/1.
 - Documentatie, Estimate of difficulty: 1, Gameflow schetsen.
 - Documentatie, Teamblog bijhouden, 1.
 - GameObject, Estimate of difficulty: 8, Ballen, 0/6.
 - Kamiel, GameObject, Estimate of difficulty: 34, Kanon.+ Nog een kaart toevoegen.
- klaar:**
 - Estimate of difficulty: 8, Het kanon kan schieten.
 - Game design, Game design van de goot, 2.
 - Documentatie, Game design document, 1.
 - Contact Rodrigo.
 - GameObject, Estimate of difficulty: 55, Goot, 0/3.+ Nog een kaart toevoegen.

Retrospective 2

De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen

1. Deze sprint was intens lastig. Door de ingestelde maatregelen wegens COVID-19 is het project praktisch stil komen te staan. Een paar teamleden hebben nog flink wat werk kunnen leveren, andere teamleden hadden er meer moeite mee. Het zoeken van goede communicatie is ongestructureerd gegaan. We hadden slechts één vergadering die goed verliep. Tijdens deze vergadering hebben we een nieuwe sprintbacklog gemaakt, en alle onderdelen increment waardes gegeven. Van deze sprintbacklog is ongeveer de helft gedaan (Zie de Trello screenshot op de volgende pagina).
2. Qua prototype begint de game goed te staan. De volgende stappen zullen voornamelijk game design technisch gaan worden. Hoe gaan we de gameplay interessant houden, hoe gaan we de speler motiveren om verder te komen, hoe houden we rekening met het didactische element van het spel? Hierover, en nog meer moeten we gaan brainstormen.
3. Het corona probleem is nog lang niet opgelost. We moeten gaan kijken naar hoe we dit gaan aanpakken. Hoe we alle neuzen dezelfde kant op krijgen, en hoe we productief kunnen blijven. Veel van deze oplossingen liggen bij het individu zelf, iedereen moet voor zichzelf vinden hoe hij het beste aan het werk kan gaan. Qua communicatie moeten we met elkaar gaan besluiten hoe we dit willen gaan aanpakken, en dit volhouden. We hebben besloten dat we hier consequenties aan moeten verbinden, en dit in het contract moeten opnemen.

SMART aanpak van de aandachtspunten

1. Aan het einde van sprint 3 zijn we minimaal 3 keer in de week bij elkaar gekomen zodat we door middel van deze vaste momenten de teamleden aansporen om werk te blijven leveren.
2. Aan het einde van sprint 3 hebben we rekening gehouden met de design kant van het spel zodat het sprintbord van sprint 3 bestaat uit programmeer technische-elementen, design-elementen en documentatie-elementen.
3. Aan het begin van sprint 3 passen we het samenwerkingscontract aan zodat er duidelijkere consequenties verbonden worden aan onproductieve werkhoudingen.

Trello sprint 2

Sprint 2 ☆ Team 666 Free Teamzichtbaarheid NW Uitnodigen

Sprint backlog ...

- 3 4 progress bar
👁️ ☰ 💬 1 ✉️ 0/1
- Menu GameState 3 Start screen
- Menu GameState 3 Pauze menu
💬 1
- 5 3 checkpoints waar spel op pauze wordt gezet
💬 1
- 4 Gameover kunnen gaan
👁️ 💬 1
- Menu GameState 3 Game over screen
- ? Upgrade
☰

+ Nog een kaart toevoegen 📄

WIP ...

- UI 2 Score bijhouden
- 9 Levels designen.
👁️ 💬 1 📎 5 ✉️ 0/4

+ Nog een kaart toevoegen 📄

Test ...

+ Een kaart toevoegen 📄

Done ...

- Ballen 1 Ballen verdwijnen wanneer ze het einde van het pad hebben bereikt
👁️ 💬 3
- Kanon DRINGEND 5 De bal kan pas afgeschoten worden als de ballen weer bij elkaar zijn
- Kanon DRINGEND 6 Het kanon moet alleen ballen kunnen schieten met een waarde die een nieuwe combinatie kunnen vormen.
- Kanon DRINGEND 3 Dat je de bal kan zien voordat je het schiet
☰ 💬 1

+ Nog een kaart toevoegen 📄

Retrospective 3

De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen

1. We hebben nog veel werk te doen als we een better-than-viable product willen opleveren aan het einde van sprint 4. Het prototype staat en werkt, maar op het gebied van gameplay en polish hebben we weinig bereikt in sprint 3. Alle gameobjecten zijn nog zonder textures, het sterren- en scoresysteem is nog niet goed genoeg geïmplementeerd, en er is nog geen directe feedback naar de speler toe of acties gewild of ongewild zijn. De dataset vragen moeten nog aan bod kunnen komen, en er moeten consequenties aan het goed of fout beantwoorden van de vragen verbonden worden.
2. De crisis heft zijn tol. De communicatie verloopt erg stroef. Er waren bijvoorbeeld vakantie/speciale dagen waar de helft van het team wel op discord verscheen, en de andere helft niet. Ook was er weer gebrek aan communicatie. Hierdoor groeit ook het geleverde werk scheef. Kamiel heeft aangegeven dat hij wil dat de rest van het team meer gaat leveren, omdat hij wil werken naar een better-than-viable product, en de werkverdeling anders te krom wordt.
3. We hebben de user stories niet meegenomen in het aanmaken van het Trello-bord. We moeten een lijst met user stories gaan schrijven, om vervolgens de taken hieraan te verbinden.

SMART aanpak van de aandachtspunten

1. Aan het begin van sprint 4 maken we een duidelijke definition of done voor de verschillende taken zodat we met weten wat er precies moet gebeuren voordat de taak werkelijk af is.
2. Tijdens sprint 4 neemt Kamiel afstand van programmeren. Hij gaat zich meer storten op design en documentatie, zodat de rest van het team zich meer kan focussen op programmeren.
3. Aan het begin van sprint 4 vullen we de backlog met user stories waar we de verschillende taken aan kunnen verbinden zodat we weten met welke achterliggende gedachte we bezig zijn met bepaalde taken.

Trello sprint 3

Sprint 3 | Team 666 | Free | Teamzichtbaarheid | NW | Uitnodigen | Butler

Sprint backlog

- Programming / Implementation**
UI/UX
[US-3] [3] Gameover screen laten zien hoever je in het level was en welk level
- UI/UX**
[US-3] [5] Ontwerp een Game over scherm.
- Design / Documentatie** **UI/UX**
[US-3] [?] Ontwerp het start scherm, bepaal hoe de speler geïntroduceerd wordt aan het spel en hoe het spel gestart wordt.
- Didactiek**
Programming / Implementation
[US-1] [?] Bepaal wat er gebeurt als de dataset vragen goed beantwoord worden en programmeer dit.
- Didactiek** **Design / Documentatie**
[US-8] [?] Bepaal de vragensets die we gaan gebruiken voor de checkpoint momenten.

+ Nog een kaart toevoegen

WIP

- Design / Documentatie** **UI/UX**
[US-2] [?] Ontwerp een Scorebord
- Programming / Implementation** **UI/UX**
[US-2] [?] Programmeer een Scoreboard
- Programming / Implementation**
[US-1] [5] Programmeer de regels die bepalen wanneer een speler gewonnen heeft. + Programmeer de regels wanneer een speler verliest
- Design / Documentatie**
[US-1] [10] Ontwerp de regels die bepalen wanneer een speler gewonnen heeft. + Bepaal de regels wanneer een speler verliest
- Programming / Implementation**
[US-3] [?] Programmeer een gameover scherm

+ Nog een kaart toevoegen

WIP

- Design / Documentatie**
[US-10] Design een progress bar
- Programming / Implementation**
[US-10] Programmeer een progress bar

+ Nog een kaart toevoegen

Test

- Programming / Implementation** **UI/UX**
[US-2] [?] Programmeer een Scorecounter
- Design / Documentatie** **UI/UX**
[US-3] [?] Ontwerp het pauzescherm
- Programming / Implementation**
[US-3] [?] Programmeer het pauzescherm
- Design / Documentatie** **UI/UX**
[US-2] [?] Ontwerp een Scorecounter
- Didactiek**
Programming / Implementation
[US-8] [?] verbind de dataset vragen aan de checkpoints op de goot

+ Nog een kaart toevoegen

Done

- Programming / Implementation**
[US-3] [?] Programmer het startscherm
- Didactiek**
Programming / Implementation
[US-8] [?] Programmeer de dataset vragen

+ Nog een kaart toevoegen

Retrospective 4

De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen.

1. In sprint 4 hebben we goed gewerkt met user stories. Aangezien we zonder user stories begonnen zijn zat deze manier van werken nog niet in ons systeem gebakken, maar we zien nu wel het nut van het gebruik van user stories in. Ze helpen met het overzicht houden in het project over de verschillende taken en waarop die taken gericht zijn.
2. Tijdens sprint 4 is Daniel langzaam afgehaakt. Hierdoor misten we een teamlid, hetgeen we ook gemerkt hebben. Sommige thuissituaties kan je als team weinig aan doen, dan kan je weinig voor je teamlid betekenen. Nick heeft contact met Daniel proberen te houden, en heeft hem ook regelmatig gesproken, maar helaas kon hij geen toevoeging meer zijn in het staartstuk van het project. We hebben hiervan geleerd dat je als team altijd voorbereid moet zijn op zulke calamiteiten. Wat doe je als team wanneer iemand wegvalt? Of meerdere mensen? Als je als team hierop voorbereid bent kan je beter handelen wanneer het ook werkelijk gebeurt.
3. Doordat Kamiel zo assertief begon aan het prototype, was de werkdruk vanaf dag 1 scheefgegroeid. Geen negatief woord over Kamiel, we zijn blij dat hij dit heeft kunnen leveren. Wel hebben we hiervan geleerd, dat het verstandig is om vanaf moment 1 in een project goed te weten wat ieders taak gaat zijn. Het is verstandig om vanaf moment 1 onderling te communiceren zodat iedereen direct op zijn eigen manier aan de slag kan met het project. Hier hoort bij dat het handig is als het hele team goed kan programmeren. Doordat Benjamin en Nick minder goed zijn in programmeren begonnen die met een kleine achterstand. Voordat ze konden itereren op het werk van Kamiel moesten ze de code begrijpen. Dit kostte zoveel tijd dat ze uiteindelijk minder hebben kunnen leveren op het gebied van code. Aan de andere kant hebben de programmeurs weer minder kunnen leveren op het gebied van design en documentatie. Al met al komt het neer op groeien in communicatie in een team en werken in teamverband. We hadden bijvoorbeeld een duidelijkere taakverdeling kunnen afspreken waarbij iedereen's sterke kant (programmeren of design/documentatie) het beste aan het licht kwam. Deze verdeling is nu, te laat, natuurlijk tot stand gekomen. We hadden eerder de keuze moeten maken om deze verdeling zelf in te zetten.

Trello sprint 4

The screenshot shows a Trello board for 'Sprint 4' with a background image of a beach. The board is organized into five main columns: Sprint backlog, Task, WIP, Test, and Done. Each column contains a list of tasks or user stories, often categorized by tags like 'Design / Documentatie', 'UI/UX', 'Programming / Implementation', and 'Didactiek'. The 'Sprint backlog' column lists user stories [US-2] through [US-8]. The 'Task' column lists tasks [US-4] [144], [US-1] [10], [US-4] [144], [US-11][?], [US-12][?], [US-12][?], and [US-5]. The 'WIP' column lists [US-1] and [US-12]. The 'Test' column lists [US-2][3] and [US-5][US-12][?]. The 'Done' column lists [US-4][?], [US-7][?], [US-7][?], [US-7][?], [US-7][?], [US-5][?], [US-5][?], and [US-5][?]. Each column has a '+ Nog een kaart toevoegen' button at the bottom.

Sprint 4 ☆ Team 666 Free Teamzichtbaarheid NW DM KD Uitnodigen Butler

Sprint backlog

- [US-2] Als een speler wil ik mijn score kunnen zien zodat ik weet hoe goed ik het spel speel.
- [US-4] Als een speler wil ik weten wat er van me verwacht wordt zodat ik het spel kan spelen.
- [US-5] Als speler wil ik een game die er tof uitziet zodat ik me nog meer kan verliezen in de game.
- [US-6] Als opdrachtgever wil ik dat de scores bewaard blijven zodat ik de progressie van de leerlingen kan monitoren.
- [US-7] Als speler wil ik geluid bij een game, zodat ik feedback krijg op mijn handelen en zo nog zekerder ben van mijn handelen
- [US-10] Als speler wil ik kunnen zien hoe ver ik in het level ben, zodat ik weet hoe veel voortgang ik al heb gemaakt.
- [US-8] Als opdrachtgever wil ik dat

+ Nog een kaart toevoegen

Task

- Design / Documentatie** **UI/UX**
[US-4] [144] Ontwerp een Tutorial, bepaal hoe de gameplay aan de speler geïntroduceerd wordt.
- Design / Documentatie**
[US-1] [10] Ontwerp de regels die bepalen wanneer een speler gewonnen heeft. + Bepaal de regels wanneer een speler verliest
- Programming / Implementation**
[US-4] [144] Programmeer de Tutorial
- [US-11][?] Schrijf de user manual.
- Design / Documentatie** **UI/UX**
[US-12][?] Ontwerp een health bar
- Programming / Implementation** **UI/UX**
[US-12][?] Programmeer een health bar
- [US-5] voeg een cannon sprite toe

+ Nog een kaart toevoegen

WIP

- [US-1] Als een speler wil ik kunnen winnen/verliezen zodat ik een doel heb in het spel.
Didactiek
Programming / Implementation
[US-1] [?] Bepaal wat er gebeurt als de dataset vragen goed beantwoord worden en programmeer dit.
- [US-12] Als speler wil ik directe feedback van de game krijgen zodat ik weet dat ik goed of slecht aan het spelen ben.
Programming / Implementation
[US-12][?] Laat de ballen terug bewegen als je damage krijgt.

+ Nog een kaart toevoegen

Test

- [US-2][3] Bouw een sterrensysteem.
Programming / Implementation
[US-5][US-12][?] Voeg screenshake toe
- [US-5] voeg een achtergrond sprite toe

+ Nog een kaart toevoegen

Done

- [US-4][?] Programmeer de cannonTracer
- [US-7][?] voeg een schiet geluid toe
- [US-7][?] voeg een node destroyed geluid toe
- [US-7][?] voeg een damage geluid toe
- [US-7][?] voeg een gameover geluid toe
- [US-5][?] particles voor de bal de afgeschoten is
- [US-5][?] particles als je een bal kapot maakt
- Programming / Implementation**
[US-1] [5] Programmeer de regels die bepalen wanneer een speler gewonnen heeft. + Programmeer de regels wanneer een speler verliest
- [US-5][?] particles als je een bal afschiet

+ Nog een kaart toevoegen

Product backlog

PAD GD - Scula

Team 666 Free

Teamzichtbaarheid

NW KD

Uitnodigen

Butler

Laat menu zien

Product Backlog

[US-3] Als een speler wil ik een overzichtelijke UX/UI zodat ik begrijp waar in het spel ik me bevind

[US-5] Als speler wil ik een game die er tof uitziet zodat ik me nog meer kan verliezen in de game.

[US-6] Als opdrachtgever wil ik dat de scores bewaard blijven zodat ik de progressie van de leerlingen kan monitoren.

[US-8] Als opdrachtgever wil ik dat de game didactische waarde heeft, zodat ik het zou kunnen gebruiken voor mijn bedrijf.

[US-9] Als student wil ik de sprint review goed voorbereiden, zodat ik de opdrachtgever goed kan laten zien hoeveel voortgang we hebben gemaakt

[US-10] Als speler wil ik kunnen zien hoe ver ik in het level ben, zodat ik weet hoe veel voortgang ik al heb gemaakt.

[US-11] Als student wil ik goed voorbereid zijn bij sprint reviews en retrospectives zodat deze goed verlopen

+ Nog een kaart toevoegen

Tasks

Design / Documentatie

[US-1] [10] Ontwerp de regels die bepalen wanneer een speler gewonnen heeft. + Bepaal de regels wanneer een speler verliest

Programming / Implementation

[US-1] [5] Programmeer de regels die bepalen wanneer een speler gewonnen heeft. + Programmeer de regels wanneer een speler verliest

UI/UX

[US-3] [5] Ontwerp een Game over scherm.

Programming / Implementation

[US-3] [?] Programmeer een gameover scherm

Programming / Implementation

UI/UX

[US-3] [3] Gameover screen laten zien hoever je in het level was en welk level

Design / Documentatie

UI/UX

[US-4] [144] Ontwerp een Tutorial, bepaal hoe de gameplay aan de speler geïntroduceerd wordt.

+ Nog een kaart toevoegen

Potential Product Backlog (ideas)

Concept

[US-1] [144] Verschillende moeilijkheden

Concept

Design / Documentatie

[US-1] [?] Ontwerp de goot van de verschillende levels.

Concept

Programming / Implementation

[US-1] [?] Programmeer de goten van de verschillende levels.

Design / Documentatie

[US-4] [?] Ontwerp power-ups die toe te passen zijn in de game

Concept

Programming / Implementation

GameObject

[US-5] [21] Voeg sprites toe voor de verschillende gameobjecten.

Concept

Programming / Implementation

[US-5] [?] Polish

+ Nog een kaart toevoegen

Sprint Backlog (TODO this week)

Design / Documentatie

Teamblog bijhouden

+ Nog een kaart toevoegen

WIP

Estimate of difficulty: 21

Ballen blijven vast zitten in de goot nadat ze geschoten zijn

Design / Documentatie

Estimate of difficulty: 1

Gameflow schetsen

+ Nog een kaart toevoegen

Done

Skelet prototype

Design / Documentatie

Game design document

GameObject

Estimate of difficulty: 8

Ballen

0/6

Team Blog

Contact Rodrigo

Didactiek

Programming / Implementation

[US-8][?] Programmeer de dataset vragen

Kamiel

GameObject

Estimate of difficulty: 34

Kanon

Programming / Implementation

UI/UX

[US-2] [?] Programmeer een Scorecounter

Didactiek

Design / Documentatie

[US-8] [?] Bepaal de vragensets die

+ Nog een kaart toevoegen

Tasks

Concept

Programming / Implementation

Design / Documentatie

[US-6] [5] Ontwerp een manier om de score te bewaren en implementeer dit

0/3

Didactiek

Programming / Implementation

[US-1] [?] Bepaal wat er gebeurt als de dataset vragen goed beantwoord worden en programmeer dit.

Design / Documentatie

[US-10] Design een progress bar

Programming / Implementation

[US-10] Programmeer een progress bar

[US-11] Sprint review voorbereiden

[US-11] Retrospective voorbereiden

Didactiek

Programming / Implementation

[US-8] [?] Programmeer de dataset vragen, verbonden aan de checkpoints op de goot

+ Nog een kaart toevoegen

Potential Product Backlog (ideas)

Concept

Programming / Implementation

[US-1] [?] Programmeer de goten van de verschillende levels.

Design / Documentatie

[US-4] [?] Ontwerp power-ups die toe te passen zijn in de game

Concept

Programming / Implementation

GameObject

[US-5] [21] Voeg sprites toe voor de verschillende gameobjecten.

Concept

Programming / Implementation

[US-5] [?] Polish

Concept

Programming / Implementation

GameObject

[US-7] [?] Bedenk welke geluiden we wanneer willen hebben voor de gebeurtenissen in de game.

Concept

[US-6] [?] Highscores

+ Nog een kaart toevoegen