*~~Groep bananenschil~~*

*Cluster*  Informatica

Scrum Logboek

[Rollenverdeling: 2](#_Toc93860606)

[Sprint 1 3](#_Toc93860607)

[Sprint Planning 3](#_Toc93860608)

[Daily Stand-up Meeting 1 3](#_Toc93860609)

[Daily Stand-up Meeting 2 3](#_Toc93860610)

[Sprint Review 3](#_Toc93860611)

[Sprint 2 4](#_Toc93860612)

[Sprint Planning 4](#_Toc93860613)

[Daily Stand-up Meeting 1 4](#_Toc93860614)

[Daily Stand-up Meeting 2 4](#_Toc93860615)

[Sprint Review 4](#_Toc93860616)

[Retrospective 5](#_Toc93860617)

[Individuele Retrospective 5](#_Toc93860618)

# Rollenverdeling:

**Scrum Master:** Leo

**Product Owner:** Daniel

**Ontwikkelteam:** Daniel, Leo, Nathan

# Sprint 1

## Sprint Planning

### Sprint doel:

### User Stories:

**Minimap (berekeningen):** Als speler wil ik een minimap zodat er berekeningen kunnen worden gedaan om de 3D wereld te kunnen renderen.

**Schietmechanics:** Als speler wil ik kunnen schieten zodat er een manier is om de enemies te verslaan.

**Client-server setup:** Als speler wil ik een client-server setup zodat ik met andere mensen kan spelen.

**1 room met meerdere spelers:** Als speler wil ik een room met andere mensen erin zodat ik niet in mijn eentje hoef te spelen, een beetje sociaal interageer en een gevoel van competitiefheid ontwikkel

**HUD:** Als speler wil ik een HUD voor ammo, HP, etc. zodat ik kan zien hoe veel ik van elk resource heb om mijn speelstijl aan te passen.

**4-directional player images:** Als speler wil ik dat ik de enemies in 4 richtingen (noord, zuid, west, oost) kan zien zodat ik weet of de enemy naar mij toe loopt of niet.

**Menu:** Als speler wil ik een menu screen zodat ik het spel kan configureren voordat ik het spel speel.

**Weapon textures:** Als speler wil ik dat mijn wapen er goed uitziet zodat ik meer geëngageerd word door het spel.

**Textures voor de walls, grond en plafond:** Als speler wil ik textures in het spel zodat ik niet alleen maar naar saaie kleuren hoef te kijken.

**8-directional player images:** Als speler wil ik vanuit 8 richtingen zien (noordwest, noordoost, zuidwest, zuidoost) kunnen zien waar de enemy naartoe loopt zodat ik meer accuraat kan zien wat zijn richting is.

**Co-op tegen enemies:** Als speler wil ik samen met andere mensen tegen de enemies vechten zodat ik ook samen met mensen kan spelen in plaats van altijd tegen ze.

**Minimap (visual):** Als speler wil ik een visuele minimap zodat ik kan zien waar ik ben in de game.

**Melee attack:** Als speler wil ik melee kunnen aanvallen zodat ik meerdere opties heb om te aanvallen, en een meer effectieve close-range attack heb.

**Controller support:** Als speler wil ik controller support zodat ik meer opties heb voor mijn input.

**Options:** Als speler wil ik een settingspagina zodat ik mijn spel kan aanpassen naar mijn voorkeur, zoals de sensitivity en FOV.

### Taken(verdeling), Sprint Backlog:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Prioriteit** | **Taak** | **Onwikkelaar** |
| MVP, Must Have | Minimap (berekeningen) | Leo |
| MVP, Must Have | 3D Omgeving | Leo |
| MVP, Must Have | Client-server setup | Daniel & Nathan |
| MVP, Must Have | 1 room met meerdere spelers | Nathan |
| Must Have | 4-directional player images | Nathan |
| Must Have | HUD | Daniel & Leo |
| Should Have | Menu | Daniel |

## 

## Daily Stand-up Meeting 1

**Datum:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Teamlid | Wat heb je sinds de laatste keer gedaan? | Wat ga je nu doen? | Welke problemen denk je tegen te gaan komen? |
| Daniel | Zie Nathan | Werken aan de menu | N/A |
| Leo | Onderzocht hoe de DDA raycastingalgoritme werkt | Het algoritme implementeren | Hopen dat de wiskunde van de raycasting niet te moeilijk is |
| Nathan | Kijken naar wat het verschil is tussen de TCP en UDP protocollen | Implementeren van de client-server systeem | We hopen dat het protocol dat we kiezen de juiste is (TCP: te langzaam; UDP: te onveilig) |

## Daily Stand-up Meeting 2

**Datum: 29.02.2024**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Teamlid | Wat heb je sinds de laatste keer gedaan? | Wat ga je nu doen? | Welke problemen denk je tegen te gaan komen? |
| Daniel | De UI gemaakt voor de menu | Werken aan connecties tussen de spelers, zodat ze in één ruimte zijn | Problemen met netwerkprotocol of simpelweg ons kader |
| Leo | De raycastingalgoritme geïmplementeerd, maar 3D is een beetje niet clean soms | De 3D rendering fine tunen, maar ook ondertussen werken aan de sprites voor het wapen | N/A |
| Nathan | De client-server systeem gevestigd, het is klaar om verbindingen te maken | Beginnen aan de 4-directional art voor de player | Dat het te lang duurt |

## Sprint Review

### Gepresenteerde User stories

### Incomplete User stories

# Sprint 2

## Sprint Planning

### Sprint doel:

### User Stories:

### Taken(verdeling), Sprint Backlog:

## Daily Stand-up Meeting 1

**Datum:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Teamlid | Wat heb je sinds de laatste keer gedaan? | Wat ga je nu doen? | Welke problemen denk je tegen te gaan komen? |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Daily Stand-up Meeting 2

**Datum:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Teamlid | Wat heb je sinds de laatste keer gedaan? | Wat ga je nu doen? | Welke problemen denk je tegen te gaan komen? |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Sprint Review

### Gepresenteerde User stories

### Incomplete User stories

# Retrospective