****

**Logboek**

**Project: Online Escaperoom**

**Klas: 1K Startdatum: 7 november ’22**

**Teamnaam: ABS**

**Wie zitten er in het team, en welke dagen zijn ze aanwezig?**

|  |  |
| --- | --- |
| Duncan van Geest | Dag 1. Aanwezig |
| Dag 2. Aanwezig |
| Dag 3. Aanwezig |
| Dag 4. Aanwezig |
| Dag 5. Aanwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| Lenny Bos | Dag 1. Te laat geoorloofd |
| Dag 2. Aanwezig |
| Dag 3. Aanwezig |
| Dag 4. Aanwezig |
| Dag 5. Aanwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| Angelo | Dag 1. Afwezig |
| Dag 2. Aanwezig |
| Dag 3. Aanwezig |
| Dag 4. Aanwezig |
| Dag 5. Aanwezig |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stand-up maandagmiddag 14:00** | | Datum:  **7 november** | Sprint nr.  **1** | |
|  | | | | |
| **Wie heeft wat gedaan?** | | | | |
| Duncan  Lenny | Aan het verhaal gestart en over de spelregels nagedacht en opgeschreven, een klein begin aan play.html . | | | |
| **Werkt het team volgens planning?** | | | | |
| Ja |  | | | |
| **Zijn er problemen?** | | | | |
| Nee |  | | | |
| **Sprint Review *WAT heeft het team geleerd?*** | | Datum:  **7 november** | Sprint nr.  **1** |
| We hebben nog niet geprogrammeerd want we waren aan het werk aan de documenten. We gaan niets anders doen morgen want het ging goed vandaag. | | | |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | | Datum:  **7 november** | Sprint nr.  **1** |
| **Wat ging er goed**  Het creëren van het verhaal en de spelregels verzinnen ging goed.  **Wat kon er beter**  Aanwezigheid van teamleden.  **Wat ga je morgen anders doen**  Naar school komen. (Angelo) | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stand-up dinsdagochtend 10:00** | | Datum:  **8 november** | Sprint nr.  **2** |
| Duncan: Verder werken aan HTML-pagina. Lenny: Bewerken van het verhaal. Angelo: Starten aan startpagina. | | | |
| **Wie heeft wat gedaan?** | | | |
| Duncan Lenny Angelo | Duncan: Gewerkt aan escape room in HTML/CSS, images toegevoegd.  Lenny: Het verhaal verbeterd. Angelo: start pagina gemaakt met starts bijv.: play, home, about, summary buttons enz. | | |
| **Werkt het team volgens planning?** | | | |
| Ja |  | | |
| **Zijn er problemen?** | | | |
| Nee |  | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stand-up woensdagochtend** | | Datum:  **9 november** | Sprint nr.  **3** | |
| Progressie op de start pagina, verbetering van het verhaal met dialoog en meer progressie op de codering van de kamers | | | | |
| **Wie heeft wat gedaan?** | | | | |
| Duncan Lenny Angelo | Duncan: Codering van de kamers en het dialoog systeem. Lenny: Verbetering aan het verhaal met juiste dialogen. Angelo: Maken van de start pagina. | | | |
| **Werkt het team volgens planning?** | | | | |
| Ja |  | | | |
| **Zijn er problemen?** | | | | |
| Nee |  | | | |
| **Sprint Review *WAT heeft het team geleerd?*** | | Datum:  **9 november** | Sprint nr.  **3** |
| **Hoe ging het programmeren**  Ja ging goed, geen obstakels tegengekomen.  **Zijn er nog bugs/ problemen (kan je elkaar helpen)**  Ja, Angelo kwam er een paar tegen. Die zijn opgelost.  **Wat gaan jullie morgen anders doen**  We gaan niets anders doen. | | | |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | | Datum:  **9 november** | Sprint nr.  **3** |
| **Wat ging er goed**  Alles ging well goed, alleen te lang pauze gehouden.  **Wat kon er beter**  Concentratie van het team.  **Wat ga je morgen anders doen**  Minder lang pauze houden. | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stand-up donderdagochtend** | | Datum:  **10 november** | Sprint nr.  **4** | |
| Verbeteringen aan de verhaallijn van onze escaperoom. Gewerkt aan de codering van het spel in javascript en het beginnen aan het implementeren van de kamers. | | | | |
| **Wie heeft wat gedaan?** | | | | |
| Duncan  Lenny  Angelo | Het verbeteren van het dialogen systeem en een begin aan de 1e kamer.  Het verbeteren van het verhaal met een juist dialoog patroon.  CSS verbeteren van het start scherm. | | | |
| **Werkt het team volgens planning?** | | | | |
| Ja |  | | | |
| **Zijn er problemen?** | | | | |
| Nee |  | | | |
| **Sprint Review *WAT heeft het team geleerd?*** | | Datum:  **10 november** | Sprint nr.  **4** |
| **Hoe ging het programmeren**  Het programmeren van het spel gaat de goede richting op.  **Zijn er nog bugs/ problemen (kan je elkaar helpen)**  Nee, er zijn nog geen bugs/problemen.  **Wat gaan jullie morgen anders doen**  We gaan niets anders doen. | | | |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | | Datum:  **10 november** | Sprint nr.  **4** |
| **Wat ging er goed**  Progressie op de escape room in termen van programmeren en de verhaallijn.  **Wat kon er beter**  Niks alles ging goed.  **Wat ga je morgen anders doen** We gaan morgen niets anders doen. | | | |
| **Stand-up vrijdagochtend** | | Datum:  **11 november** | Sprint nr.  **5** | |
| **Wat is klaar**  Implementatie van kamer 1.  Kamer 2/Kamer 3 klaar, nog niet geïmplementeerd.  Start Pagina.  Scene 1. | | | | |
| **Wie heeft wat gedaan?** | | | | |
| Duncan  Lenny  Angelo | Duncan: Kamer 1 afgemaakt en geïmplementeerd. Lenny: Kamer 2/Kamer 3 gemaakt Angelo: Start scherm afgemaakt. | | | |
| **Werkt het team volgens planning?** | | | | |
| Ja |  | | | |
| **Zijn er problemen?** | | | | |
| Nee |  | | | |
| **Sprint Review *WAT heeft het team geleerd?*** | | Datum:  **7 november ’22** | Sprint nr.  **1** |
| **Hoe ging het programmeren**  Het programmeren ging goed, alleen Angelo had een klein probleempje met een CSS animation, hij wou dat het element niet terugging naar zijn originele positie, dit hadden we opgelost door “fowards” in de animation argumenten toe te voegen.  **Zijn er nog bugs/ problemen (kan je elkaar helpen)**  Nee wij er zijn nog geen echte problemen tegen gekomen.  **Wat gaan jullie morgen anders doen**  Niets, alles gaat op schema. | | | |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | | Datum:  **7 november ’22** | Sprint nr.  **1** |
| **Wat ging er goed**  Samenwerking tussen het groepje ging geweldig.  **Wat kon er beter**  Alles ging wel goed.  **Wat ga je morgen anders doen**  Niets, want dan is het zaterdag. | | | |