Retrospective Scrum 2

**Wat moeten we meer doen?**We moeten ons trellobord meer bijwerken. Iedere dag voor of na een daily standup moeten we de taakjes aanpassen.  
  
We moeten de feedback die we krijgen van de klant verwerken. Bijvoorbeeld bij dit project wilde de klant dat we een andere kleur groen gebruikte, helaas zijn we vergeten dit te verwerken in de tweede versie.  
  
We moeten elkaar strenger nakijken. We kijken bij ieder taakje of hij aan de eisen voldoet en zo niet, dan slepen we hem terug naar ‘Bezig’.  
  
We moeten meer gaan stylen. Bij dit project waren we in de tweede week nog steeds bezig met het stylen terwijl dit eigenlijk al af moest zijn. We moeten dus zorgen dat alle styling in de eerste sprint al af is.  
  
We moeten PDO gaan gebruiken i.p.v. SQLI want bij dit project zijn bepaalde onderdelen PDO en sommigen zijn SQLI.

**Wat moeten we blijven doen?**  
Ons teamoverleg ging heel goed en onze taakverdeling ging ook wel goed en dat moeten we ook blijven doen voor de volgende keer. Wat ook heel handig was, was het ordenen van alle mappen. Zoals Flappy Bird in een mapje genaamd Flappy Bird zodat niks los in een map zit.  
Wat we ook goed deden was het gebruik maken van comments. Bij elk stukje code legden we uit wat het deed. Als we gaan linken dan gebruikten we ../ in plaats van een hele lange link in te zetten en dat moeten we ook blijven doen.

**Wat moeten we minder doen?**  
Er zijn ook een paar dingen die we in het volgende project minder gaan doen. Wij hebben met dit project erg veel tijd besteed aan het stylen van de website. Hierdoor kwamen we een beetje in tijdsnood. We hadden het stylen beter als laatste kunnen doen en meer tijd kunnen besteden aan de spellen. Daarnaast moeten we minder verbeteren. Dit houdt in dat wanneer iemand een taakje hebben afgerond op het Trelloboard en de reviewer een bug ziet, diegene niet gelijk de bug oplost, maar zich eerst focust op zijn andere taken en pas later in de volgende sprint de bug oplost.

**Waar moeten we aan beginnen?**We moeten beginnen met php include gebruiken want in sprint 3 kwamen we erachter dat als je een kleurtje bij de navbar veranderd dat je dit dan bij 10 verschillende bestanden moet aanpassen. Daarnaast is php include gemakkelijk te gebruiken en zijn we dit ook zeker van plan voor het volgende project. Wat we eigenlijk voordat we begonnen waren met project moesten doen is Database PDO afmaken, zodat we kennis hadden om een database aan te maken om onze scores van onze game op te slaan en een inlog systeem te maken. We moesten ook meer codes hergebruiken dus niet 10 verschillende CSS-bestanden gebruiken maar 1 CSS bestand en dan alles erin met eigen class namen bij de spellen.

**Waar moeten we mee stoppen?**  
Er zijn een paar dingen waar we als team mee moeten stoppen. We hebben met dit project met verschillen de CSS-bestanden gewerkt maar het is beter om in eén CSS-bestand te werken.  
Waar we ook mee moeten stoppen is met twee of meer mensen in één bestand werken want dit zorgt ervoor dat je als je het wilt pushen er een error komt en dat je je aanpassingen niet kan pushen.  
Voor sommige games hebben we tutorial ’s gevolgd dit heeft ervoor gezorgd dat we stukjes code niet goed kenden als we dit niet hadden gedaan wisten we de code veel beter en konden we het ook goed uitleggen.