Sprint Log - Shoot The Bully

**Team**: Scrumbag Games  
**Document Version**: 1.0  
**Datum**: 25-9-2014



Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc399425810)

[Product Backlog 3](#_Toc399425811)

[Verslag Sprint #1 4](#_Toc399425812)

[Sprint planning 4](#_Toc399425813)

[Daily Scrum ( 18-9 ) 4](#_Toc399425814)

[Taskboard 5](#_Toc399425815)

[Cummulatieven 5](#_Toc399425816)

[Retrospective 5](#_Toc399425817)

[Verslag Sprint #2 6](#_Toc399425818)

[Sprint planning 6](#_Toc399425819)

[Daily Scrum ( 25-9 ) 6](#_Toc399425820)

[Taskboard 7](#_Toc399425821)

[Cummulatieven 7](#_Toc399425822)

[Retrospective 7](#_Toc399425823)

# Inleiding

Dit is het scrum verslag van team Scrumbag Games. In dit document zullen alle verslagen van elke sprint te vinden zijn. De eerste paar sprints zullen maar een enkele dag zijn, omdat we elke week één projectdag hebben. Later zullen de sprints een volledige week beslaan.

# Product Backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Beschrijving | Prio | Points |
| 1 | Als gebruiker wil ik dat het spel op start | 5 | 5 |
| 2 | Als gebruiker wil ik met mijn character rond kunnen lopen | 5 | 5 |
| 3 | Als gebruiker wil ik rond kunnen navigeren in het menu | 3 | 3 |
| 4 | Als gebruiker wil ik opties van het spel aan kunnen passen | 2 | 8 |
| 5 | Als gebruiker wil ik de high scores kunnen bekijken | 1 | 5 |
| 6 | Als gebruiker wil ik kunnen schieten met mijn wapen | 5 | 3 |
| 7 | Als gebruiker wil ik dat er bullies in de game worden gespawned | 5 | 8 |
| 8 | Als gebruiker wil ik een groot aanbod aan wapens hebben die ik kan kopen | 2 | 5 |
| 9 | Als gebruiker wil ik op een unieke map spelen | 4 | 8 |
| 10 | Als gebruiker wil ik dat het spel een duidelijke HUD bevat waar ik informatie van af kan lezen | 4 | 3 |
| 11 | Als gebruiker wil ik mijn wapens kunnen upgraden in de shop | 3 | 8 |
| 12 | Als gebruiker wil ik mijn spel kunnen pauzeren | 2 | 3 |
| 13 | Als gebruiker wil ik dat het spel geluid bevat | 3 | 3 |
| 14 | Als gebruiker wil ik in het spel geld kunnen verdienen en uitgeven. | 3 | 5 |
| 15 | Als gebruiker wil ik dat er unieke powers in het spel zitten | 3 | 8 |
| 16 |  |  |  |

# Burn down chart

# Verslag Sprint #1

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | 2 | Make view system | Daniël | 3 |
| 2 | 1 | Move GameObjectList from GameController to LevelController | Daniël | 3 |
| 3 | 9 | Add Game Background | Daniël | 2 |
| 4 | - | High concept document verbeteren | Ilias | 2 |
| 5 | - | Game Design Document verbeteren | Arnout | 5 |
| 6 | 1 | Engine programmeren | Daniël | 13 |
| 7 | - | Class diagram maken | Hylco | 3 |
| 8 | - | Concept Technisch verslag maken | Tim | 8/13 |
| 9 | - | Flow Diagram maken | Tim | 1 |
| 10 | - | Activity Diagram opstellen | Hylco | 8 |
| 11 | - | Tickets aanmaken op Github | Hylco | 1 |
| 12 | 1 | Game Engine Doornemen | Ilias & Arnout | 5 |
| 13 | 7 | Bullys Designen | Ilias | 3 |
| 14 | 8 | Weapons Designen | Arnout | 3 |
| 15 | 15 | Powers Designen | Tim | 3 |

## Daily Scrum ( 18-9 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Ik ga vandaag alle attributen voor verschillende bullys vaststellen, de engine bestuderen en wat documentatie verwerken.

Arnout: Wat documentatie verbeterd, gemaakte code doorgenomen, en attributen voor alle wapens vastgesteld.

Daniël: De engine afgerond, gezorgd dat er een achtergrond word getekend en dat we een view systeem hebben om de camera te controllen.

Hylco: Tickets aangemaakt op github zodat we daar mee aan de gang kunnen en een aantal gebruikersmodellen gemaakt.

Tim: Een flow diagram gemaakt, een hoop powers gedesigned en het concept voor het Technisch verslag gemaakt.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: Merging problemen met Github.

### Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified by |
| 1 | 2 | Make view system | Daniël | 3 | Tim |
| 2 | 1 | Move GameObjectList from GameController to LevelController | Daniël | 3 | Tim |
| 3 | 9 | Add Game Background | Daniël | 2 | Hylco |
| 4 | - | High concept document verbeteren | Ilias | 2 | Ilias |
| 5 | - | Game Design Document verbeteren | Arnout | 5 | Arnout |
| 6 | 1 | Engine programmeren | Daniël | 13 | Arnout |
| 7 | - | Class diagram maken | Hylco | 3 | Ilias |
| 8 | - | Concept Technisch verslag maken | Tim | 8/13 | Ilias |
| 9 | - | Flow Diagram maken | Tim | 1 | Hylco |
| 10 | - | Activity Diagram opstellen | Hylco | 8 | Daniël |
| 11 | - | Tickets aanmaken op Github | Hylco | 1 | Tim |
| 12 | 1 | Game Engine Doornemen | Ilias & Arnout | 5 | Daniël |
| 13 | 7 | Bullys Designen | Ilias | 3 | Tim |
| 14 | 8 | Weapons Designen | Arnout | 3 | Tim |
| 15 | 15 | Powers Designen | Tim | 3 | Hylco |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 10 |
| Arnout Reitsma | 13 |
| Daniël van den Berg | 21 |
| Hylco Uding | 12 |
| Tim Hasselaar | 12 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben deze eerste sprint een hele goede basis voor onze game op kunnen stellen. We hebben al een praktisch werkende engine en een goed begin aan de documentatie. Ook hebben we al wat basis waarden voor game objecten als wapens en bullys vastgesteld. Deze worden uiteraard nog aangepast na het testen van de game.

**Wat ging er minder goed en waarom**

Het samenvoegen van ons werk via github leverde nog wat problemen op.

**Inschatting code monkeys**

We hebben heel sterk het gevoel dat de code monkeys geen reële weergave geven van het werk dat is gedaan, maar ons is verteld dat dit de eerste weken zo zou zijn. Als we er langer mee bezig zijn zou het steeds beter moeten worden.Verslag Sprint #2

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | - | Issues github opschonen | Tim | 2 |
| 2 | 2 | Make view stick to player | Daniël | 1 |
| 3 | 2 | Create player object | Hylco & Daniël | 3 |
| 4 | 16 | Implement animation | Hylco & Daniël | 3 |
| 5 | - | Documentatie 1e sprint | Tim | 3 |
| 6 | 9 | Implement static object | Ilias & Arnout | 5 |
| 7 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 |
| 8 | - | Testrapport - Movement speed | Arnout | 1 |
| 9 | - | High concept document verbeteren | Tim | 2 |

## Daily Scrum ( 25-9 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Alle attributen voor verschillende bullys vastgesteld, de engine bestudeerd en wat documentatie verwerkt.

Arnout: Wat documentatie verbeterd, gemaakte code doorgenomen, en attributen voor alle wapens vastgesteld.

Daniël: De engine afgerond, gezorgd dat er een achtergrond word getekend en dat we een view systeem hebben om de camera te controllen.

Hylco: Tickets aangemaakt op github zodat we daar mee aan de gang kunnen en een aantal gebruikersmodellen gemaakt.

Tim: Een flow diagram gemaakt, een hoop powers gedesigned en het concept voor het Technisch verslag gemaakt.

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Eerst zorgen dat we statische objecten in de game kunnen implementeren en daarna aan het ontwerp van het menu werken.

Arnout: Samen met Ilias werken aan de statische objecten implementatie en daarna een aantal tests op onze code uitvoeren.

Daniël: Nadat ik zorg dat de camera de speler blijft volgen ga ik Hylco helpen met het maken van het speler object.

Hylco: Ik hou me vandaag bezig met het aan de praat krijgen van geanimeerde game objecten.

Tim: Ik ga de issues op github opschonen zodat het wat meer in SCRUM notatie is, waarna ik verder ga werken aan de documentatie van ons project.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: Github werkte moeilijk vandaag. We moesten vaak commits reverten omdat er slechte merges waren.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified By |
| 1 | - | Issues github opschonen | Tim | 2 | Daniël |
| 2 | 2 | Make view stick to player | Daniël | 1 | Tim |
| 3 | 2 | Create player object | Hylco & Daniël | 3 | Hylco |
| 4 | 16 | Implement animation | Hylco & Daniël | 3 | Arnout |
| 5 | - | Documentatie 1e sprint | Tim | 3 | Ilias |
| 6 | 9 | Implement static object | Ilias & Arnout | 5 | Daniël |
| 7 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 |  |
| 8 | - | Testrapport - Movement speed | Arnout | 1 | Ilias |
| 9 | - | High concept document verbeteren | Tim | 2 | Arnout |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 8 |
| Arnout Reitsma | 6 |
| Daniël van den Berg | 7 |
| Hylco Uding | 6 |
| Tim Hasselaar | 7 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben ondertussen al een versie van onze game waar in je rond kan lopen en er een aantal items worden gegenereerd.

**Wat ging er minder goed en waarom**

Het gaf af en toe wat problemen als mensen via github samen aan code probeerde te werken.

**Inschatting code monkeys**

De code monkeys van deze sprint liggen veel lager dan de vorige. Dit is hoogstwaarschijnlijk omdat we de eerste sprint nogal makkelijk deden over de code monkeys uitdelen en omdat de vorige sprint langer was dan één enkele dag. Wel denken we dat de weergave van het aantal code monkeys realistischer is.

Verslag Sprint #3

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | - | Technisch verslag verbeteren | Arnout & Ilias | 5 |
| 2 | 6 | Bullets implementeren | Hylco | 5 |
| 3 | - | Documentatie 3e Sprint | Tim | 8 |
| 4 | 7 | Implement enemies | Daniël | 8 |
| 5 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 |
| 6 | 10 | HUD Design |  | 2 |
| 7 | 6 | Bullet Collision Detection | Daniël | 5 |
| 8 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |
| 9 | 8 | Graphical Weapon Design |  | 3 |
| 10 | 15 | Powers laten spawnen | Hylco | 5 |
| 11 | - | Github tickets aanpassen naar feedback | Tim | 2 |
| 12 | 6 | Ammo implementen | Hylco | 5 |

## Daily Scrum ( 2-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: De statische objecten kunnen in de game worden geimplementeerd en er is een goed begin gemaakt aan het design van het menu. Voor de rest heb ik nog wat testrapporten geschreven.

Arnout: Ilias geholpen met het afmaken van de statische objecten. Ook nog een testrapport opgesteld.

Daniël: Eerst heb ik afgemaakt dat de camera naar behoren werkt, en geholpen met het afronden van het speler object. Ook nog een begin gemaakt aan de enemies, en Hylco geholpen met het verhelpen van een include bug.

Hylco: De geanimeerde objecten zijn nu werkend in de game, en ik heb ook al een aantal guns aan de game toegevoegd. Ik heb ook nog een begin gemaakt aan het implementeren van de bullets.

Tim: De issues op github zijn nu wat beter gedocumenteerd zodat het makkelijker en overzichtelijker is. Ook heb ik nog een sprint verslag aangemaakt.

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Vandaag ga ik beginnen met het afmaken van het design van alle menus. Daarna ga ik beginnen met het graphisch designen van de bullys.

Arnout: Na het technisch verslag te hebben verbeterd ga ik me bezighouden met het design van de HUD

Daniël: Vandaag ga ik er voor zorgen dat de enemies werken en ook de collision detection programmeren.

Hylco: Ik ga er eerst voor zorgen dat we werkende bullets hebben, en daarna maak ik alle tekeningen voor de wapens af.

Tim: Ik ga vandaag beginnen met het documenteren van de 3e sprint. Verder ga ik nog het technisch verslag aanpassen op de feedback en het verder uitwerken.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: We liepen vast op een aantal berekeningen m.b.t. de framerate en hoe snel bullets konden vliegen. Maar na enig overleg hebben we een aantal mooie formules op kunnen stellen.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified By |
| 1 | - | Technisch verslag verbeteren | Arnout & Ilias | 5 | Tim |
| 2 | 6 | Bullets implementeren | Hylco | 5 | Daniël |
| 3 | - | Documentatie 3e Sprint | Tim | 8 | Arnout |
| 4 | 7 | Implement enemies | Daniël | 8 | Hylco |
| 5 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 | Arnout |
| 6 | 10 | HUD Design |  | 2 |  |
| 7 | 6 | Bullet Collision Detection | Daniël | 5 | Tim |
| 8 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 | Daniël |
| 9 | 8 | Graphical Weapon Design | Hylco | 3 | Tim |
| 10 | 15 | Powers laten spawnen | Hylco | 5 | Tim |
| 11 | - | Github tickets aanpassen naar feedback | Tim | 2 | Daniël |
| 12 | 6 | Ammo implementen | Hylco | 5 |  |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 8 |
| Arnout Reitsma | 5 |
| Daniël van den Berg | 16 |
| Hylco Uding | 10 |
| Tim Hasselaar | 10 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We begonnen met een net-speelbare versie van de game, welke we toch al weer hebben uitgebreid naar een veel betere versie. We hebben al enemies, wapens, we kunnen schieten. Oftewel, het begint al echt op een game te lijken.

**Wat ging er minder goed en waarom**

De issues werden niet constant tijdig bijgehouden op github maar moesten steeds achteraf worden bijgewerkt. Dit was af en toe een beetje lastig om weer terug te halen wat er precies was gebeurt.

**Inschatting code monkeys**

Na de feedback is het duidelijk geworden dat de code monkeys niet dicht bij elkaar hoeven te liggen ook is iedereen even lang bezig. Dit kan mede komen door dat mensen elkaar helpen en dus niet aan hun eigen opdrachten verder gaan of omdat mensen een taak niet volledig af maken.