

Sprint Retrospective

Sprint 1:

We waren begonnen met sprint door een game concept te maken en te beslissen op welk “platform” de game ontwikkeld zou worden.

Tijdens deze sprint hebben we het meeste tijd verloren omdat wij niet overeen konden worden op welk platform het zou komen en wat het eigenlijke concept was.

Doordat wij niet hier overeen konden worden hadden wij aan het einde van de sprint nog geen prototype of een kleine “demo”

Sprint 2:

In de tweede sprint hebben we het game concept compleet uitgewerkt tot een concept waar we wat mee konden doen.

Ook werd de scope van het project als te groot te gezien dus moesten we die ook verkleinen.

Nadat we het concept hadden afgewerkt en de scope hadden verkleind waren we begonnen met het werken aan het spel,

Omdat we het prototype hadden gemist in de vorige sprint hadden we besloten om zo veel mogelijk “core” mechanics in de game te maken samen met de art die erbij hoorden.

Tijdens het werken aan de game in de tweede sprint kwamen we erachter dat alles heel rommelig was de prioriteiten lagen niet op de juiste plekken ook waren der voor de art niet al te beste deadlines geprikt.

Aan het einde van sprint 2 hadden we nog steeds niet een voldoende prototype der was alleen een kleine demo waren je niet heel veel kon doen en de art die er op dat moment in zat was niet veel

Sprint 3:

In de derde sprint hebben we ons goed opgepakt.

Wij waren erg gefocust om een klaar product op te leveren.

We hebben met elkaar gezeten en besproken over welke dingen er definitief

Hierdoor hadden we aan het einde van sprint drie een game om te laten zien en waar we trots op kunnen zijn