Sprint 1

Review & Retrospective

# Sprint Review Meeting

## Backlog items - Done

Dylan [3] Als speler wil ik dat er objecten zijn

Dylan: [5] De speler kan niet verder lopen als het tegen andere objecten aankomt

Michel: [3] Als speler wil ik mijn karakter kunnen voortbewegen met WSAD

Michel: [3] Als speler wil ik mijn karakter kunnen zien in het spel

Joost: [3] Als speler wil ik mijn karakter kunnen draaien met de muis

Joost: [2] Als speler wil ik kunnen zien waar mijn cursor zich bevindt op het scherm

Ruben: [ ] Camera

Michel: klassendiagram ingevuld

Ruben: klassendiagram ingevuld

## Backlog items - Not done

Bart: [6] Als speler wil ik dat mijn karakter dood kan gaan

→ onderverdeeld in [2] doodgaan en [5] gamestatemanager

Game Design Document nog niet gemaakt en dus ook nog niet bijgewerkt.

Dylan: klassendiagram ingevuld maar moet bijgewerkt worden

Bart: klassendiagram niet ingevuld

Joost: klassendiagram niet ingevuld

## What went well?

Ruben: camera snel af, op voor gewerkt door met bullet te beginnen.

Dylan: collision werkt goed.

Keyboard controls uitlezen

Cursor af, nieuwe kaart gemaakt om uit te breiden.

## What problems did we run into?

Dylan: [5] De speler kan niet verder lopen als het tegen andere objecten aankomt

Mapcollisie en deuren zijn niet geimplementeerd, maar worden onderverdeeld in hun eigen kaartjes voor een volgende sprint.

Bart: [5] gamestatemanager

Problemen met implementatie, niet af.

## How were these problems solved?

Mapcollisie opgesplitst in meerdere delen.

## Which backlog items will be carried over to the next sprint?

Gamestatemanager wordt meegenomen naar volgende sprint.

# Retrospective

## What worked well in the sprint?

Structuur van het project gaat erg goed, sprint wordt gepland, scrumboard is in orde, er wordt aan eigen dingen gewerkt en wanneer klaar, wordt er bij elkaar geholpen. Sprint review en retrospective wordt gezamenlijk gedaan zonder problemen.

Omgaan met het project en het product gaat erg soepel. Geen grote git conflicts, problemen zijn snel opgelost.

Hele groep is gemotiveerd en zet zich goed in.

## What could be improved?

Beter bespreken hoe we iets uit gaan voeren. Duidelijker op de kaartjes noteren.

Er mag maar 1 iemand aan de master werken en er moet altijd iemand bijzitten om dit te controleren.

## What will we commit to improve in the next sprint?

Kaarten beter definiëren.

Betere communicatie (bv als er samen gewerkt wordt aan hetzelfde onderdeel en over structuur van het ontwerp en de code.).

Beginnen aan game design document en bijhouden.

Documentatie van code bijhouden.