Sprint 2

Review & Retrospective

# Sprint Review Meeting

## Backlog items - Done

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| punten | naam | ding |
| 2 | Joost | Als speler wil ik dat de cursor meebeweegt met de speler. |
| 3 | Joost | NPC’s bestaan |
|  |  | Als speler wil ik dat NPCs naar de speler kunnen lopen.  Nog niet gebeurd, ipv aan waypoints gewerkt samen met Dylan. Nog niet af.  Deze kaart vervalt, nieuw spelelement: guard dogs enemy. |
| 5 | Dylan | Map collision toegevoegd via een pixelmap, afhankelijk van de kleur van de pixel. Enitities worden gespawned in het level aan de hand van hun kleur (roodwaarde, blauwwaarde, groenwaarde). Hoeveelheid werk viel mee. |
| 3 | Ruben | Bullet class gemaakt, kijkt of hij collision heeft met een entity. |
| 1 | Michel | PlayerStats |
|  | Michel | Informatie tonen op scherm, is nu nog spaghetti code. Moet worden onderverdeeld in HUD klasse. |
|  | Michel | Speler spawnt een entiteit als je klikt op linkermuisknop. Ruben heeft dit uitgebreid tot bullet (schieten). |
|  | Michel | Kleine timer class gemaakt, gebaseerd op frames, wordt omgezet naar seconden. |
| 2 | Bart | GameStateManager geimplementeerd |
| 2 | Bart | Player Death geimplementeerd |
|  | Bart | Entitycontroller begonnen met ordenen, want alle player movement staat nu in deze class ipv player class. |

Klassendiagram ingevuld van iedereen.

Dylan design document ingevuld.

Michel skelet van design document gemaakt.

Doxygen comments van iedereen.

## Backlog items - Not done

Ruben items zien op grond

Joost NPC schieten op speler

Joost waypoints NPCs

Michel items oppakken

Bart wisselen tussen kamers

Bart toestand dood: extra dingen als animatie, melding, reset. Nieuwe kaart gemaakt.

Design document niet ingevuld door Joost/Ruben/Bart.

## What went well?

Dylan: alle kaartjes af. Collision en entities inladen via map is gelukt.

Joost: Cursor/NPC’s gemaakt, begonnen aan waypoints met Dylan.

Ruben: bullet class is gelukt.

Michel: meegewerkt aan bullet, veel HUD-onderdelen gemaakt.

Bart: belangrijke kaartjes geimplementeerd (gamestate manager, player death), begonnen met code ordenen (entitycontroller). Veel complex werk af kunnen krijgen.

## What problems did we run into?

Joost: het lopen van NPCs naar de speler is niet gelukt, we hebben verzonnen om hiervoor een nieuw spelelement toe te voegen, namelijk guard dogs die naar de speler rennen en de speler aanvallen. Hiervoor hebben enemies een line of sight nodig. Ook kwamen we er achter dat we willen dat enemies een waypoint hebben die zij volgen.

Bart: merge conflicts met de gamestate manager, heeft veel tijd gekost om op te lossen en te mergen met master. Oorzaak van een bepaalde error niet kunnen vinden en uiteindelijk handmatig opgelost.

## How were these problems solved?

Bart: uiteindelijk alle code handmatig, stap voor stap in de master gemerged. Dit werkte wel gewoon, dus waarschijnlijk is er ergens een stuk code dubbel overgebleven of juist verwijderd tijdens mergen, wat de errors veroorzaakte.

Joost: nieuwe trellokaart aangemaakt voor dit stukje gameplay. Line of sight en waypoints begonnen met programmeren.

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

Player death: wordt uitgebreid met meer onderdelen zoals animatie, scherm tekst, etc.

Waypoints: worden afgemaakt en toegevoegd in nieuwe sprint.

Items: het zien en oppakken van items.

Het wisselen tussen kamers (levels).

# Retrospective

## What worked well in the sprint?

Communicatie en planning gaat nog steeds goed. De structuur van de sprints verloopt ook nog steeds soepel. Dylan’s onderdeel was snel klaar, waarna hij met Joost samen ging werken. Gamestate manager is uiteindelijk af gekomen. Michel heeft veel in-game zichtbare toevoegingen geleverd, ook al is het nog geen nette code. Kogels kunnen afgevuurd worden door de speler en tegenstanders. Review/retrospective weer gezamenlijk gemaakt zonder problemen.

## What could be improved?

Merge conflicts. Beter omgaan met het samenvoegen van code.

Bepaalde onderdelen beter uitdenken van tevoren. Bart wilde bijvoorbeeld player death implementeren, maar kwam er achter dat hij hiervoor essentiële game engine onderdelen eerst moest realiseren. Joost wilde NPC movement implementeren, maar kwam er achter dat dit ook op een andere wijze moest dan vooraf bedacht.

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

Gestructureerder kaarten uitdenken.

Beter opletten tijdens merges en hierin samenwerken.

Documentatie (klassendiagram/design document) beter bijhouden.

Doxygen documentatie gelijk schrijven, aangezien dit eigenlijk ook onderdeel is van de kaartjes.