Sprint 3

Review & Retrospective

# Sprint Review Meeting

## Backlog items - Done

Bart:

[3] - Clickable Buttons

[4] - Menu’s (main menu, pause menu, level select menu)

[5] - Level Manager

[2] - Menu bug fixes, resetten levels, knoppen

[2] - Player death

[-] - SoundFX en achtergrond muziek

Ruben:

[2] - Items

[2] - Items droppen & pickup

[1] - Pop up text

[3] - Max ammo

Joost:

[4] - Melee attack

[5] - NPC schieten

[3] - NPC vision (line of sight)

[3] - NPC schieten conditions

[-] - Data maps

[-] - SoundFX

Michel:

[3] - Game design document

[2] - Screen transitions

[2] - Sprites

[1] - Player movement aangepast

[2] - Player fire bullets

[2] - HUD & screenshake

[1] - Opslaan van timers en verschillende data voor player

## Backlog items - Not done

Alles wat we af wilden hebben in de laatste sprint is af gekomen. We hebben high scores niet meer kunnen implementeren, maar hier hadden we al eerder rekening mee gehouden.

## What went well?

Heel veel onderdelen kunnen toevoegen die ook daadwerkelijk zichtbaar zijn in het spel. Transities, nieuwe levels, gameplay, bugfixes, etc. Ruim op tijd klaar om te playtesten en bugfixen op vrijdag.

## What problems did we run into?

Naast wat merge conflicts, geen problemen.

## How were these problems solved?

De eerste instantie was opgelost door de versie van het project te reverten naar een oudere versie. Dit verliep soepel. Vervolgens was de feature handmatig in korte tijd toegevoegd.

Bij de 2de instantie werd er, i.v.m. tijdsnood de master met een backup van een oudere versie van het project vervangen. Dit ging snel en verliep ook soepel.

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

Dit was de final sprint. Nu worden er alleen nog bugs gefixt en vervolgens de presentatie gehouden en het project opgeleverd.

# Retrospective

## What worked well in the sprint?

Heel veel onderdelen kunnen toevoegen die ook daadwerkelijk zichtbaar zijn in het spel. Transities, nieuwe levels, gameplay, bugfixes, etc. Ruim op tijd klaar om te playtesten en bugfixen op vrijdag.

Bart:

Omgaan met git, kennis van c++ en visual studio, begrijpen van code, dingen afkrijgen (deadline volgen), samenwerking als team, perfectionische code en modulair.

Ruben:

Communicatie met anderen (code).

Joost:

Soepele workflow.

Michel:

Soepele workflow, goede samenwerking met code. Persoonlijk geen git conflicten

Dylan:

Programmeren ging goed, Communicatie

## What could be improved?

Laatste sprint is erg goed gegaan, dus als groep weinig op aan te merken.

Bart:

Te perfectionistisch met coderen waardoor een onderdeel uiteindelijk kwalitatief goed is, maar wel lang op zich laat wachten.

Ruben:

Te weinig kennis met git veroorzaakte git conflict, te langzaam met bugfixes

Joost:

NPC vision duurde te lang, complex.

Michel:

Snelle bugfixes in de master gepusht, te weinig modulair gewerkt.

Dylan:

Slechte merge, conflicts, bugs met vector en verwijderen van vector items in loops\*

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

Laatste sprint. Om het project af te maken, moeten we nog veel documentatie etc schrijven en afmaken. Hieronder een overzicht van wie wat afmaakt. Daarna nemen we als groep alles door als laatste check en leveren we het in.

|  |
| --- |
| Dylan  Trello board updaten  Bart  sprint/vergaderingen verslagen updaten  Bart, Dylan  klassen diagram  Joost  Doxygen  Joost  code cleanen (comments weg)  Ruben  technisch overdracht verslag/setup  buglog  experimental/overwegingen  - camera control  - controller controls  - dodgeroll  Samen  Git link naar master  Michel  Demo release.exe updaten  Michel  Testverslagen  Michel  Game design document updaten |