Retrospective

# Sprint 1

## Wat ging er goed?

* We hebben veel ontbrekende kennis in kunnen halen.

## Wat ging er slecht?

* Doordat de user stories veel te globaal waren hebben we geen user stories kunnen afronden, wel hebben we hier een begin aan kunnen maken
* We hadden ons niet genoeg voorbereid op wat ons te wachten stond. De plannen waren onduidelijk, de verhaallijn was nog vaag.
* Van bepaalde dingen was nog niet genoeg kennis.
* Van te voren hadden we niet genoeg nagedacht over wat we wilden bereiken en hoe we dit wilden bereiken.
* Van te voren hadden we niet genoeg nagedacht over hoe we de structuur van het spel wilden hebben. (Data uit tekst file of uit database halen?)

## Wat wilden we doen in de sprint?

In deze sprint zijn we begonnen met user stories te schrijven .Ook wilden we een leveleditor maken en de speler kunnen laten rondlopen op het scherm. Daarnaast wilden we een werkende SQLite connectie kunnen opzetten zodat de C++ code kon verbinden met een database.

## Wat hebben we bereikt?

Het is ons gelukt een werkende SQLite connectie op te zetten. Door het te globaal beschrijven van de user stories zijn de andere dingen maar deels gelukt, zo hebben we kleine stappen kunnen zetten in het maken van de leveleditor en het rondlopen van de speler.

## Hoe kunnen we dit de volgende keer beter doen?

De volgende keer moeten we onze user stories minder globaal beschrijven. Ook zullen we de taken beter moeten opdelen de volgende keer.

# Sprint 2

## Wat ging er goed?

* We hebben grote sprongen gemaakt in essentiële delen van het spel.

## Wat ging er slecht?

* Voordat de sprint van start kon gaan moesten we de user stories opnieuw definiëren, wat ons veel kostbare tijd heeft gekost.

## Wat wilden we doen in de sprint?

* De level editor afronden.
* De speler goed kunnen laten rondlopen.
* Objecten en NPC’s kunnen weergeven op het scherm.
* Ervoor zorgen dat de gebruiker niet door objecten heen kan lopen.

## Wat hebben we bereikt?

Het is ons gelukt een groot deel van de leveleditor af te krijgen en de speler goed te laten lopen. De speler kan niet meer door een NPC rondlopen.

## Hoe kunnen we dit de volgende keer beter doen?

We hebben te weinig tijd gehad om alle user stories die we wilden behandelen af te ronden. De volgende keer zullen we de user stories nog kleiner moeten opdelen.

# Sprint 3

## Wat ging er goed?

* Het is ons gelukt om bijna alle gestelde doelen te halen.
* We hebben veel gestelde doelen van de 2e sprint snel kunnen halen, omdat voor veel van deze doelen te weinig tijd was.
* De motivatie steeg, omdat we een prototype hadden. Vanaf het moment dat we konden rondlopen is het snel gegaan. Functies werden in rap tempo toegevoegd.
* We hebben een klein spel kunnen demonstreren waar de belangrijkste dingen in werkten.

## Wat ging er slecht?

* We hebben niet alle gestelde doelen kunnen halen, omdat er een teamlid is afgehaakt, wiens taken moesten worden opgevangen door andere teamleden.

## Wat wilden we doen in de sprint?

* We wilden objecten, zoals bomen, op het scherm kunnen weergeven.
* We wilden dat de speler niet door deze objecten heen kan lopen.
* We wilden dat de speler met NPC’s kon communiceren.
* We wilden dat de speler zich kan weergeven in een wereld gevuld met objecten en NPC’s.
* We wilden dat de speler items kan ontvangen, kan verwijderen en deze item kan zien in een inventory.

## Wat hebben we bereikt?

We kunnen objecten op het scherm weergeven, waar de speler niet doorheen kan lopen. Ook kan de speler met NPC’s communiceren. Daarnaast kan de speler geplaatst in een wereld vol met objecten en NPC’s. Ten slotte kan je items ontvangen en deze zien in een inventory, verwijderen kan nog niet.

## Hoe kunnen we dit de volgende keer beter doen?

Deze sprint ging aardig goed. Wegens het onverwacht verlaten van een teamlid moesten we meer taken op ons nemen, wat ten koste ging van andere taken. Toch hebben wij deze taken goed opgevangen.