Retrospective

# Sprint 1

## Wat ging er goed?

* We hebben veel ontbrekende kennis in kunnen halen.
* Er is een begin gemaakt aan de level editor en de database.
* Ook is het grootste gedeelte van de NPC en ability klasse nu af.

## Wat ging er slecht?

* Doordat de user stories veel te globaal waren hebben we geen van deze kunnen afronden.
* De meeste van ons hadden zich nog niet goed genoeg voorbereid op het project waardoor het werkt dat ons te doen stond redelijk overweldigen was.
* Het was nog niet helemaal duidelijk wat het verhaal zou worden, waardoor dit enige terugslag bood tijdens deze sprint.
* In ons team merkte we dat bij een aantal van ons de kennis over C++ en SFML nog niet optimaal genoeg was, waardoor René een aantal keer uitleg moest geven over bepaalde werkingen. Alleen aangezien dit ook tijd in beslag nam kwamen we niet uit met deze sprint.
* Er was nog te weinig kennis over de werking van Git, Jeroen wist al wel redelijk wat essentiële elementen die hij dan ook aan de rest van het team moest uitleggen. Dit nam ook tijd in beslag waardoor wij niet goed uitkwamen met de tijd van de sprint.
* Van te voren hadden we niet genoeg nagedacht over hoe de code van de game in elkaar zou gaan zitten en hoe we dit wilden gaan realiseren.

## Wat wilden we doen in de sprint?

* User stories schrijven
* Level editor maken
* Speler laten rondlopen op het scherm
* SQLite connectie en aansturing via C++

## Wat hebben we bereikt?

Het is ons gelukt een werkende SQLite connectie op te zetten, alleen is er nog geen goede aansturing gemaakt. Ook zijn er door het te globaal beschrijven van de user stories 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 en het meer opdelen in kleine stappen. Daarnaast zullen we de taken beter moeten verdelen en duidelijke deadlines moeten stellen voor het af hebben van een taak.

# Sprint 2

## Wat ging er goed?

* We hebben grote sprongen gemaakt in essentiële delen van het spel.
* De level editor en de database zijn bijna klaar om te gebruiken.
* De speler kan lopen over het scherm met de w, a, s, d knoppen.

## Wat ging er slecht?

* Voordat de sprint van start kon gaan moesten we de user stories opnieuw definiëren, wat ons veel tijd heeft gekost.
* Door gebrek aan kennis en motivatie duurde het bij sommige teamleden erg lang om een onderdeel in het spel werkend te krijgen.
* Er is een basis gezet voor het spel, maar er zijn nog weinig features aanwezig.
* Er is te makkelijk nagedacht over een database en leveleditor.

## 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. Ook is de collision met NPC’s tot stand gebracht, alleen is deze nog niet helemaal optimaal.

## 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 en beter moeten filteren wat wij echt in het project nog willen hebben voor de deadline.

# 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 in de 2e sprint.
* 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.
* Het team leek beter te functioneren dan in de andere 2 sprints.
* We hebben ons meer geconcentreerd op de ervaring van de speler in het spel.

## Wat ging er slecht?

* We hebben niet alle gestelde doelen kunnen halen, omdat Bart is afgehaakt, wiens taken moesten worden opgevangen door andere teamleden.
* Er is niet genoeg tijd geweest om alle te grote ideeën uit te werken.
* Na de demo moest alle documentatie nog gemaakt worden, aangezien wij hier tijdens het project zelf niet genoeg tijd voor hadden. Alleen haakte Rik toen af aangezien het leuke onderdeel klaar was, waardoor al het werk op Jeroen en René werd geschoven.

## 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 Bart moesten wij zijn taken op ons nemen. Dit ging helaas wel ten koste van andere elementen in de game die wij ook nog wilden implementeren. Toch is het met gelukt om bij de demo een redelijk speelbare game op te kunnen leveren.