Sprint verslag week 1

Door: Calvin Carter, Nicky Hagens,

Mark Verburg, Pim Goes

Versie: 1.0

Datum: 15-1-2021

Inhoud

[Sprint review 3](#_Toc61945476)

[Wat ging er goed? 3](#_Toc61945477)

[Wat kan er beter? 3](#_Toc61945478)

[Sprint planning 4](#_Toc61945479)

[Resultaten 5](#_Toc61945480)

[Evaluatie 6](#_Toc61945481)

[Calvin Carter: 6](#_Toc61945482)

[Nicky Hagens: 6](#_Toc61945483)

[Mark Verburg: 6](#_Toc61945484)

[Pim Goes: 6](#_Toc61945485)

# Sprint review

## Wat ging er goed?

We hebben in een korte tijd, ver gekomen met het product.

Code kwaliteit is erg hoog.

Veel eisen af kunnen strepen.

## Wat kan er beter?

Het was in sommige gevallen niet duidelijk wie wat ging doen op een dag (sprint planning was te kort, dus als de taak gedaan was, was het niet duidelijk wat je daarna moest doen).

Beter bijhouden documenten, trello en sprint

betere communicatie over eisen van producten.

# Sprint planning

Wat is het sprintdoel van week 1?

Ons doel van deze week is dat we een basis voor onze game maken. Dit houdt in dat een speler hebben die over het scherm kan bewegen en dat we weten hoe onze code er ongeveer uit gaat zien. Het is dus de bedoeling dat we een goede basis creëren waar we gemakkelijk op door kunnen bouwen.

Onze print planning was in week 1 als volgt:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taak nr. | User story | Teamlid |
| 1 | Als de speler wil ik kunnen lopen op het scherm met de W (omhoog), A (links), S (omlaag) en D (rechts) toetsen, zodat ik over het scherm kan lopen | Mark en Pim |
| 2 | Als programmeur wil ik een goede map uitgedacht hebben. Zodat het duidelijk is hoe de map geprogrammeerd moet worden. | Nicky & Calvin |
| 3 | Als de speler wil ik een zombie kunnen zien, zodat ik zie waar de vijanden staan | Nicky |
| 4 | Als programmeur wil ik de structuur van de code uitdenken, zodat ik weet hoe ongeveer de code eruit gaan zien en dit structuur geeft | Mark |
| 5 | Als programmeur wil ik alvast uitdenken/uitwerken hoe alles er uit gaat zien (texures maken/opzoeken). Zodat we weten hoe de game er uit gaat zien. | Nicky en Calvin |

Uiteindelijk hebben, wij in week 1 veel meer gedaan dan wij op de planning stond.

Wat wij extra in sprint week 1 gedaan hebben:

* Schieten (nog niet compleet, maar wel functioneel)
* Begin aan sound systeem
* Zombie animatie en kan speler doden
* Speler animatie werkt volledig
* Speler kan dood
* Een basis voor een hoofdmenu

# Resultaten

Sprint week 1: [GitHub Sprint week 1](https://github.com/marhotiewer/thga_groep9/releases/tag/v0.25-alpha)

Als we naar de sprint week 1 resultaten kijken. Dan hebben wij voor ons gevoel een goede basis om in sprint week 2 uit te breiden. Wij vinden dat ons product een goede structuur hebben gegeven en hebben overlegd wat de beste optie waren.

# Evaluatie

## Calvin Carter:

Ik vond week 1 goed verlopen. Hoewel Mark veel van de basisgame geprogrammeerd had, kwam toch iedereen tot zijn recht. We hadden een duidelijke tijdverdeling gemaakt en die is ook gevolgd. Op het moment dat taken niet vervuld konden worden dan hielpen we elkaar, ik ben daarom erg tevreden over week 1.

## Nicky Hagens:

Hoewel niet iedereen uit ons groepje evenveel aanleg heeft voor het programmeren in C++, verliep de samenwerking toch erg goed. Er is een eerlijke taakverdeling opgesteld en we zijn er, soms met een beetje hulp van anderen, goed uit gekomen. Voor de volgende keer is het echter wel handig om iets beter te communiceren wat iedereen op een dag gaat doen.

## Mark Verburg:

Ik ben zeer tevreden over de eerste sprint, we zitten goed op schema en er staat een goede basis. De communicatie en taakverdeling zou beter kunnen maar dit is vooral lastig omdat er een grote gap zit in skills tussen de teamleden. Dit zorgt ervoor dat de leden die gevorderder zijn druk aan het project bezig zijn, terwijl de leden die nog wat moeite hebben veel hulp nodig hebben en wat langzamer werken. Hierdoor krijg je dus het effect dat het niet duidelijk is wat een individu moet en kan doen. Het blijkt dat er toch meer bij het project komt kijken dat verwacht en dat zorgt ervoor dat er weinig tijd is om deze teamleden te helpen. Aan het einde van de sprint is dit gelukkig wat beter gegaan en hebben we iedereen lekker aan het werk kunnen zetten.

## Pim Goes:

Ik vond dat de sprint van week 1 prima is gegaan. We hebben een goede basis gemaakt om in sprint week 2 om uit te breiden en het steeds meer naar een echte game te laten gaan. We hadden soms wel wat dingetjes in de samenwerking, zoals soms niet helemaal weten wat te doen. Maar we gaan eraan werken om ervoor te zorgen dat iedereen elke dag weet wat zijn taak is. Ook moeten wij ervoor zorgen dat wij onze documenten beter gaan bijhouden. Wij besteden onze aandacht meer aan de code en heel weinig aan de documenten. In week 2 wil ik dat we alles van de documenten goed op orde hebben.