Sprint verslag week 2

Door: Calvin Carter, Nicky Hagens,

Mark Verburg, Pim Goes

Versie: 1.0

Datum: 22-1-2021

Inhoud

[Sprint Retrospectieve 3](#_Toc63001745)

[Wat ging er goed? 3](#_Toc63001746)

[Wat kan er beter? 3](#_Toc63001747)

[Sprint planning 4](#_Toc63001748)

[Resultaten 5](#_Toc63001749)

[Evaluatie 6](#_Toc63001750)

[Calvin Carter: 6](#_Toc63001751)

[Nicky Hagens: 6](#_Toc63001752)

[Mark Verburg: 6](#_Toc63001753)

[Pim Goes: 6](#_Toc63001754)

# Sprint Retrospectieve

## Wat ging er goed?

We hebben meer eisen kunnen afstrepen.

We hebben goede vooruitgang geboekt.

Trello is goed bijgewerkt en goed bijgehouden.

## Wat kan er beter?

Af en toe niet duidelijk aangegeven wat er werd verwacht van producten/code.

Documenten bijhouden.

Daily scrum niet goed bijgehouden.

# Sprint planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taak nr. | User story | Teamlid |
| 1 | Als speler wil ik met een wapen op de zombies willen schieten zodat de speler de vijanden kan verslaan | Mark & Calvin |
| 2 | Als speler wil ik dat de zombie achter me aan komt, zodat er wat uitdaging in het spel komt. | Mark |
| 3 | Als speler wil ik dat als ik een vijand versla, ik punten krijg, en dat opgeslagen wordt. Zodat ik met anderen om een hogere high score kan strijden. | Pim |
| 4 | Als speler wil ik als ik de game opstart, een menu kunnen zien. Zodat ik makkelijk de game kan opstarten. | Calvin & Nicky |
| 5 | Als speler wil ik in de map kunnen rondlopen, zodat ik goed de game kan spelen. | Calvin |
| 6 | Als speler wil ik geluiden horen, zodat de game er wat levendiger is. | Nicky |
| 7 | Als speler wil ik een gameover scherm zien als de speler dood gaat. Zodat de speler weet wanneer die dood ga. | Calvin |

# Resultaten

In de tweede sprint hebben we verder gebouwd op wat we in week 1 bereikt hebben. Hierbij hebben we nadruk gelegd op:

* Het implementeren van de map die we hebben ontworpen
* De functionaliteit van het hoofdmenu
* Een basis voor de geluiden

We hebben hierbij voor elke gedeelte in een aparte branch gewerkt op GitHub, zodat we elkaar niet in de weg zouden lopen. Als vervolgens een stuk code goed werkte, hebben we het samengevoegd met de bestaande code op de master-branch, zodat de kwaliteit van ons product altijd op orde was.

In de planning voor week 3 staat dat we de game verder af zullen maken, opnieuw werkend met de code die we al hebben. Dit is mogelijk doordat we onze code zo hebben geschreven dat het zo flexibel mogelijk is en het erg gemakkelijk is om kleine gedeeltes aan te passen zonder grote stukken code te hoeven herschrijven.

Tot slot zijn we van plan om onze documentatie zo goed mogelijk op orde te krijgen, zodat een ander die aan deze code zou gaan werken, het zo makkelijk mogelijk heeft en vrijwel direct aan de gang kan.

# Evaluatie

## Calvin Carter:

Ik vond week 2 goed verlopen. Hoewel de snelheid van onze vooruitgang was afgenomen in vergelijking met week 1 hebben we alsnog veel voor elkaar kunnen krijgen. Deze week was de taakverdeling nog beter en deden we elke dag een daily scrum. Ik vond deze week beter gegaan dan week 1.

## Nicky Hagens:

Week 2 ging aanzienlijk beter dan week 1. We hebben weliswaar iets minder voor elkaar gekregen, maar de sfeer was een stuk beter. De taakverdeling was een stuk duidelijker en we hadden elke dag een daily scrum.

## Mark Verburg:

Naar mijn mening is week 2 een stuk beter verlopen, de communicatie was beter en iedereen had elke dag een duidelijke taak. Er zijn weinig momenten geweest dat een groepslid niks zat te doen omdat het niet duidelijk was wat er gedaan moest worden. Het project zelf is echter wel achteruitgegaan, het is heel lastig om een degelijke codebase op te bouwen. Dit is ons wel goed gelukt, maar wegens tijdnood worden features vervolgens even snel geïmplementeerd. Hierdoor kom je later met technical debt te zitten waardoor het probleem alleen maar erger wordt. We hebben hard onderschat hoeveel werk het zou zijn omdat we 5 dagen in de week bijna 8 uur per dag aan het project zitten en nog steeds moeten we veel features die ik graag had willen zien links laten liggen. We doen in ieder geval allemaal ons best, vooral de groepsleden die iets achterlopen, en hebben veel plezier aan het project.

## Pim Goes:

Ik vond week 2 prima verlopen. Maar er zijn zeker verbeterpunten. We moeten meer aandacht besteden aan de documenten. En we hebben dat voorgenomen om dat in sprint week 3 dat beter te gaan doen. Wel hebben we wat minder gedaan als je het vergelijkt met de vooruitgang van week 2. Dus in sprint week 3 gaan wij voornamelijk op letten dat wij de documenten goed bijhouden.