Sprint verslag week 3

Door: Calvin Carter, Nicky Hagens,

Mark Verburg, Pim Goes

Versie: 1.0

Datum: 31-1-2021

Inhoud

[Sprint Retrospectieve 3](#_Toc61879495)

[Sprint planning 4](#_Toc61879496)

[Resultaten 5](#_Toc61879497)

[Evaluatie 6](#_Toc61879498)

[Calvin Carter: 6](#_Toc61879499)

[Nicky Hagens: 6](#_Toc61879500)

[Mark Verburg: 6](#_Toc61879501)

[Pim Goes: 6](#_Toc61879502)

# Sprint Retrospectieve

## Wat ging er goed?

We hebben het project werkend af kunnen krijgen.

## Wat kan er beter?

De communicatie ging deze week iets minder goed. Product gerelateerd: We hadden hardnekkige problemen met audio.

# Sprint planning

Afronding van het project & documenten afmaken.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Taaknr: | Taak: | Persoon: |
| 1. | Doxygen afmaken | Pim |
| 2. | Geluiden compleet werkend | Nicky |
| 3. | Spawn points instellen | Calvin |
| 4. | Wave systeem | Mark |
| 5. | Afronden documenten | Iedereen(maar voornamelijk Pim) |
| 6. | Scoreboard afgemaakt | Pim(placement scoreboard op scherm: Calvin) |
| 7. | Hud wave nummer toegevoegt | Pim |
| 8. | Cleanup code | Mark |

# Resultaten

Als we kritisch naar onze producten van deze week hebben kijken. Is het minder dan vorige weken. Dit is voornamelijk wegens het feit dat dit de laatste week was waar we aan dit project werkten. Waardoor niet alle features die wij eigenlijk wouden, in de game hebben gekregen. Ook hadden wij veel problemen met SFML audio crashes. Die hebben wij grotendeels weg gewerkt. Alleen een paar hardnekkige error’s soms bij het afsluiten van de game.

Dus concluderend, wij hebben in sprint week 3 het product werkend ingeleverd, maar het werk is in mindere kwaliteit wegens het feit dat het project in de afrondde fase zat. Waardoor er niet altijd tijd was voor de beste oplossing tot het probleem. Zoals bij onze sfml audio problemen.

# Evaluatie

## Calvin Carter:

Deze week was minder productief dan week 1 maar productiever dan week 2. In deze week hebben we alles afgerond en alle bugs en problemen opgelost. We hebben de laatste paar features toe kunnen voegen, alhoewel we nog veel meer features bedacht hadden hebben we niet alles kunnen toevoegen.

## Nicky Hagens:

Deze week was weer een productieve week. Er waren wel wat hardnekkige problemen waar we tegenaan gelopen zijn, en ook (te) lang mee bezig zijn geweest.

## Mark Verburg:

De laatste loodjes waren even lastig, het was duidelijk dat een aantal features niet af gingen komen voor de deadline. Ik heb me beziggehouden met het systeem dat zombies inspawnen en ben bezig geweest met bugs fiksen/ de code controleren. Ook heb ik veel teamleden geholpen met problemen/ bugs oplossen. De samenwerking was net als week 2 een stuk beter dan de eerste sprint.

## Pim Goes:

We hebben in week sprint week 3 vooral de afronding van het project gefocust. We hadden deze week een prima samenwerking. Het kan altijd beter. Iets betere communicatie, en was misschien ook beter na de middagspauze ook een Daily sprint te doen. Maar dat ga ik voor het volgende project mijn doelen zetten. Mijn doelen: betere samenwerking altijd echt op te gaan schijven wat iedereen gaat doen, omdat uit ervaring van dit project had niet altijd iedereen door op wat moment het beste te was te doen.