

Mål for sprint 2

Målet for Sprint 2, var å jobbe videre med drone spillet visuelt, og få det siste av mechanics på plass. Vi skulle også få ferdig assets til et fiske spill, så vi kunne vise hvordan minigames kunne bli gjenbrukt med andre assets. Og til slutt så skulle vi jobbe med GUI på nettsiden.

Vi klarte ikke å nå målet på sprinten, det ble litt mye for mange av oss rett før jul. I kombinasjon med sykdom som forhindret oss fra å jobbe effektivt med oppgavene.

Referat fra retrospective

Denne sprinten gikk veldig dårlig for oss. Sykdom plaget to av gruppe medlemmene og en tredje hadde tatt en tidligere ferie. Så oppmøtet, arbeidseffektiviteten og arbeidsmoral var ekstremt lav.

Denne sprinten hadde også store deler av oppgavene for medlemmer bygget på hverandre. Som for eksempel, så skulle fiske assets både lages og implementeres denne sprinten, dette førte til at implementasjonen var en oppgave som ikke kunne bli fullført før assetene var fullført. Så for neste sprint må vi bli bedre på å ikke ha oppgaver som ikke er mulig å fullføre, før andre er ferdig med sine oppgaver.

Vi burde også ha bedre failsafe når det kommer til sykdom, og bedre kommunikasjon på forhånd om oppgavene er for mye å gjøre. Eventuelt skulle vi spurt om hjelp fra hverandre og down-scalet oppgavene, så vi hadde fått noe på tavlen, i stedet for å ikke ha noe fullført å vise fram.