

Iedereen heeft een inspraak gehad in het gesprek en is met minstens 1 ding gekomen.

## Doel van het project

Een afgemaakte playable executable.

## Dingen die goed gingen

### **De rolverdeling Artist**

De rolverdeling was gelijk op de eerste dag gedaan voor de artist en we hebben ons hier ook aan gehouden door het hele project heen. We hebben elkaar wel geholpen waar nodig

### **Communicatie fysiek ging goed**

Op school ging communiceren erg goed, we konden elkaar aantikken waarden nodig. Maar wanneer iemand even wou concentreren werd die ook met rust gelaten.

### **Uitwerking van models**

De uitwerking van models ging erg soepel, maar wanneer er een probleem was hielpen de artist elkaar gelijk. Als we er niet uitkwamen haalde we gelijk de docent erbij.

### **Bij het concept blijven**

Nadat we de rondleiding hadden gehad hadden we gelijk een idee voor de game. Iedereen was het er mee eens en we zijn niet meer van het originele plan afgegaan.

# Main dingen die fout gingen

## **Te laat exporteren/ in de game zetten.**

De meeste modellen waren ergens in de eerste 2 sprints al wel af, maar het probleem lag vooral bij het exporteren van maya/ blender/ substance naar Unity.

Dit gebeurde meestal niet gelijk nadat iets af was, maar pas als het nodig is voor in de game.

## **Beter plannen**

Een beetje hetzelfde als vorige punt, maar de planning van wie wat ging doen bij de Developers was er soms helemaal niet.

## **Github management**

We hebben de github meerdere keren opnieuw moeten maken omdat er ergens een fout zat in de opzet. Ook hadden mensen niet altijd de goede Github, waardoor er meer problemen kwamen opdagen.

Uiteindelijk hebben we terwijl de Github niet werkte vooral Discord gebruikt om dingen door te sturen aan elkaar

## **Communicatie buiten school**

Buiten school was het erg lastig om te zien waar iedereen mee bezig was. Ook was niet iedereen altijd op dezelfde momenten beschikbaar. De communicatie leed daardoor

## **Concentratie**

Vaak maakte we beslissingen later op de dag, maar meestal waren mensen hun concentratie dan allang kwijt.

## **Documentatie**

De documentatie was meerderdeel gelijk geschreven tijdens gesprekken, maar deze was niet altijd volledig. Ook zijn we totaal vergeten om Sprint retrospectives te doen .

## **Playtest**

We hebben eigenlijk helemaal geen playtest gedaan door het hele project heen.

De Developers hebben natuurlijk wel een paar keer het level getest, maar de artist hebben helemaal niet kunnen spelen.

# Dingen die we anders doen volgende sprint:

## **Te laat exporteren/ in de game zetten.**

Elke keer dat iemand iets af heeft wordt er met iedereen gekeken of het goed is en dan wordt het gelijk naar Unity geëxport

## **Beter plannen**

Elke sprint wordt er een bespreking gehouden met het team voor rollen en deadlines.

## **Github management**

De github wordt gefixed waar een docent bij is, zodat het werkt zoals het zou moeten.

## **Communicatie buiten school**

Iedereen geeft aan welke dagen diegene kan werken aan het project, daardoor weten we wie welke dagen beschikbaar is.

## **Concentratie**

Alle belangrijke beslissingen worden in de ochtend gemaakt, als er later op de dag een beslissing moet gemaakt worden gaan we naar een rustige plek met zijn allen om de beslissing te maken.

## **Documentatie**

De documentatie moet nadat het is gemaakt gelijk nagekeken worden met het hele team. Als er iets mist wordt het aangepast tot het goed is.

## **Playtest**

Elke week doen we voortaan een playtest, waarbij er steeds iemand anders de game probeert en hier feedback op geeft. Ook wordt de github aangepast, zodat de Artist ook altijd kunnen testen.