

Sprint retrospective verslag

Sprint 1

Wat ging er goed:

De communicatie ging meteen goed we overlechte snel onze problemen en vroegen elkaar om hulp met problemen die we hadden.

De werk snelheid, producten die wij af wouden hebben voor de sprint hadden we ook af (voor ons gevoel).

Wat kon er beter gaan:

Het checken van de definition of "Done".

Het werken in de agile style.

Het checken of een product a was

Wat gaan we volgende sprint verbeteren:

Het checken van de definition of "Done".

Het werken in de agile style.

Dat alleen de producten die af zijn in de game komen

In sprint 1 hebben wij gefocust op het masken van 1 van de puzzels en de movement van de player ook hebben we er op gefocust dat je objecten kan oppakken en kan rond draaien/ gooien, er is ook gefocust op de art boards en een starters kamer voor de game.

Aan het einde van de sprint hebben wij een review en kritiek gekregen dat we niet agile werkten en dat we beter op de definitie of done moesten letten.

Sprint 2

Wat ging er goed:

De communicatie ging meteen goed we overlechte snel onze problemen en vroegen elkaar om hulp met problemen die we hadden.

Wat kon er beter gaan:

Het werken in de agile style.

Het prioriteren van core gameplay over de producten die we er zelf in wouden hebben

Wat gaan we volgende sprint verbeteren:

Het werken in de agile style.

Producten prioriteren met de agile manier van werken

In sprint 2 hebben wij gefocust op het verbeteren van de fouten die wij hebben gemaakt in de vorige sprint en het beter toepassen van de agile werken in ons project, helaas hebben we niet beter agile gewerkt aangezien we weer kritiek kregen dat we niet agile genoeg werkten

Sprint 3

Wat ging er goed:

We agile gewerkt

We hebben beter besproken wat we gingen doen

Wer hebben beter besproken how we het gingen doen

Wat kon er beter gaan:

We hadden beter kunnen bespreken over de art en wat er goed aan was en was er slecht aan was zodat we proportioneele art props hadden en dat we back ups hadden voor als iets wat we wouden niet zou werken

In sprint 3 zijn we meteen aan de documentatie De meste kritiek die we deze keer kregen ging over het feit dat de art nog niet helemaal optimaal uitzag in de zin dat er nog niet genoeg textues waren voor de producten en dat zommige producten er proportioneel er verkeert uitzagen