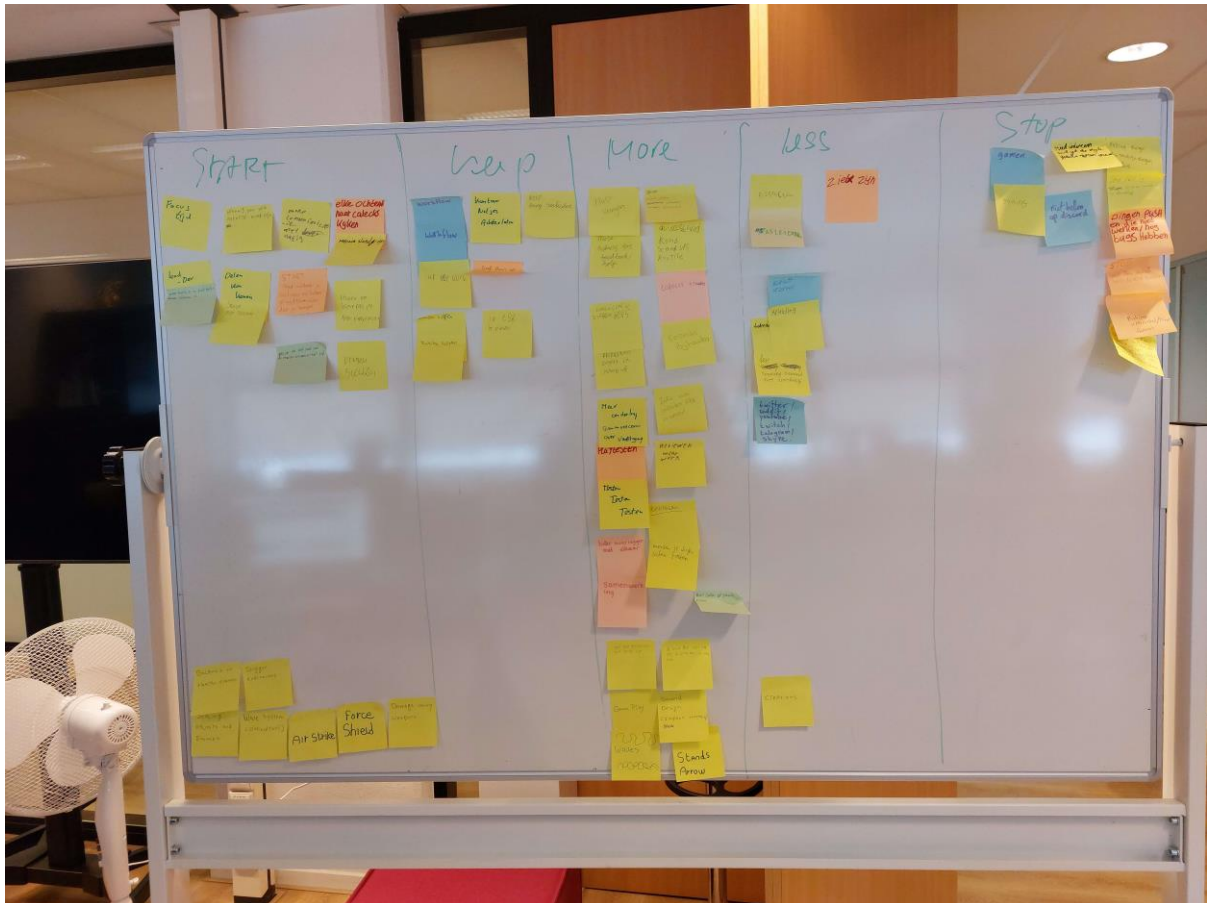


De belangrijkste punten van de retrospective Start: dat we weer een lead dev hebben.
Keep: workflow was mooi More: om hulp vragen Less: er moet minder afleiding zijn
Stop: niet alles pushen op develop dat breekt namelijk vaak de game De manier dat we
er voor gaan zorgen dat er geen afleiding.



Sprint Review: In de begin van de sprint review ging dylan de game spelen. Tijdens het spelen liet hij zien wat er in de game zit en wat er allemaal nieuw is. We zagen in de test play dat de grenade niet wou werken dus gingen we kijken wat er aan de hand was. Daarna lieten we zien wat iedereen heeft gedaan. Keith: werkte aan de landmijn alleen niet alles werkte goed. Delysha: Walkable area is niet af gaat door naar volgende sprint en moet nieuwe user stories voor schrijven Safwan & Bo: Flying enemy is bijna helemaal af alleen moet de enemy soepeler zigzagen. En de Enemy blokout zit er in als placeholder. Gino: ranged enemy is nog niet helemaal af er is alleen da die kan bewegen en er is een model het wordt mee genomen naar volgende sprint Boaz: Grenade gaat mee naar volgende sprint en er moeten nieuwe User stories voor geschreven worden Jasper en Phoenix: Standing Arrow gaat mee naar volgende sprint en er moeten meer User Stories geschreven worden. Randy: Randy heeft de art af gemaakt maar niet de functionaliteit Wessel: 2- handed Weapon Grabbing konden we niet goed beoordelen maar we nemen het mee naar de volgende sprint Florian: Automatic shooting Mechanic gaat mee naar volgende sprint en moet meer to dos krijgen voor arrow en haptic feeling Zwaarte kracht op de gun is niet af gaat verder naar volgende sprint iemand anders neemt het misschien over van boris Boris: gun reloading system is niet af maar gaat verder naar volgende sprint Florian: Een switch voor full auto en semi auto op de gun is bijna helemaal af maar gaat verder door naar volgende sprint en moet meer to dos en user stories maken. Max: totem of undying is helemaal af alleen enemy animatie moet gefixt worden Owen: turret shooting werkt moet alleen nog een

bugfix krijgen Raphael : Turret deployment is af. En turret destruction moet nog gefixt worden Eindstand turret is niet klaar en moet nieuwe user stories gemaakt worden
Milad: Memory Eraser is niet af er gaat door naar de volgende sprint en de user story gesplitst worden en meer to dos schrijven Jonas : Impact grenade is nog niet af en kan ook niet bekeken worden dus gaat door naar de volgende sprint Health bar user stories gaat naar volgende sprint is nog niet helemaal af Standing arrow user stories gaat door naar volgende sprint Grenade gaat naar volgende sprint Ranged enemy gaat naar volgende sprint