

Sprint review verslagen

Sprint 1, 21 mei

We hebben het veel gehad over de user story's. Het is overzichtelijker als we meer gebruik maken van de to do's in Trello d.m.v. een user story op te splitsen naar to do's (Art to do's, Programmeer to do, Documenten to do enz.). Ook moeten we als groep niet teveel user story's per sprint kiezen, want de user story's die je kiest moeten af zijn. Er werd besproken dat ons kaartje met DoD wat uitgebreider mocht zijn.

Er moet meer focus naar de core play game.

Sprint 2, 4 juni

De user story is nog steeds iets waar we aan moeten werken. Als team moeten we beter met elkaar communiceren. De playable product was nog niet volledig af zoals we het hadden gepland deze sprint. Als tip kregen we om tussen de 3^e sprint nog een mini sprint te doen, zodat we een deadline kunnen zetten op het werk dat we nog moeten afronden in sprint 2.

Sprint 3, 18 juni

We hebben het erover gehad dat we nog niet voldoende gameplay in de game hebben. Er is een lose en win condition en je kunt rondlopen, maar als speler kan je niet bovenop de berg klimmen. Als je als speler de game speelt kun je niet zien waar de game over gaat. Daarom is het belangrijk dat we ons meer focussen op het verhaal en aan de speler overbrengen waar de game over gaat i.p.v. te focussen op de art en details. Als team willen we ons richten op de reparatiesprint en zo goed mogelijk overbrengen aan de spelers waar de game over gaat.