|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Materials Needed:** Laptop, Word | | |
| **Group Name**: QuikMath | | **Date and Time:** 17/6/2018 17:00 |
| **Sprint: 3** | | **Leader of the retrospective:** Rogier Mangoensentono |
| **Note taker:** Maher Mussa | | **Group:** Maher Mussa, Rogier Mangoensentono |
| **Phase 1**: Set the stage | Maher:   * Gelukkig deed Visual Studio weer op mijn laptop, waardoor ik weer aan het werk kon.   Rogier:   * In sprint 2 hebben we eigenlijk alle features behalve de core van de app gedaan. * We moeten de core van de app afmaken, anders is het een nutteloze app. | |
| **Phase 2**: Gather data | Rogier:   * Ik heb de hulp van een aantal vrienden die al eens mobiele apps met Android Studio en Xamarin hebben gemaakt ingeschakeld. Ook hielpen zij mee met het genereren van de sommen en het implementeren ervan.   Maher:   * Ik moest weten hoe ik random sommen moest genereren. De vrienden van Rogier hielpen hierbij. | |
| **Phase 3:** Generate insights | * Tutorials op YouTube hebben ons enorm geholpen. * Doordat we de logica en syntax van Xamarin begrepen, werden we gemotiveerd om het af te maken. * De hulp die we kregen hebben ons ook enorm geholpen. | |
| **Phase 4:** Decide what to do | * Werken aan de core van de app (sommen genereren en oefeningen hiermee maken). De mensen die ons hielpen raadde ons aan om de antwoorden niet via vier verschillende knoppen te doen, maar via een tekstinvoerbalk. Dit is veel eenvoudiger. Als er nog tijd over is, kunnen we de knoppen proberen te implementeren. * Gebruik maken van peercoach of andere hulp. * Testen van de app zodra het af is. * Verbeteren volgens bevindingen van de tests. * Het monteren van een kleine promo-video. * Puntjes op de i zetten. | |
| **Phase 5:** Closing the retrospective | * We zijn erg opgeschoten en uiteindelijk hebben we het afgekregen! * We zijn erg tevreden met het resultaat. * Maher: Ik heb de core van de app afgekregen en hiermee net zo veel werk geleverd als Rogier. Ook heb ik een aantal verbeteringen gedaan. * Rogier: Helaas deed dit keer mijn Xamarin het niet, wat erg vervelend was. Het oplossen van het probleem lukte ons niet, dus we konden alleen coderen op Mahers laptop. We hebben geen fijne ervaring gehad met Xamarin. | |