

Retrospective

SpeedBoat

Goal/Vision

En sida alla där i projektet kan vara stolta över.

Wind/ Helping Team

Kommunikation, innovativa ideer, teamwork, Gitkraken användandet där inga större misstag gjordes. Det var väldigt bra nivå på hjälp!

Rocks/risks

Hade vi inte frågat efter hjälp vore projekt utan, highscore, modaler, responsivetet.

Anchor

Generell oerfarenhet från scrum speciellt sett ur förmågan att skapa bra user stories med efterföljande tasks.

Med Sprint 2 blev det stora förändringar och tydligare på många i stort sett alla fronter. Tydlighet med user stories och task var väldigt viktigt.

Sällan att vi alla på plats. Se uppgiften som ett riktigt jobb och med det menas att man kommer i tid och meddelar frånvaro vid behov.

Oscar Academy

Best story:

Retro feeling för projektet.

Vi är eniga om att vi verkligen prickade in denna story

Most Annoying:

Att göra spelet responsivt för mobila enheter.

Most technically complex story or most exciting story:

Stage completion inkluderat styling och game features men i god konkurrens med highscore.

Det var väldigt många delar i dessa user stories med många fallgropar och med bra hjälp fick vi till slut det vi ville.