***Sprint Retrospective***

**Sprint 1:**

We zijn begonnen met het bedenken van een gameconcept, we hebben allemaal individueel een gameconcept geschreven en gestemt welke het uiteindelijk zou gaan worden.

Toen zijn we begonnen met de eerste basic en belangrijkste features te programmeren en te modellen.

We hadden uiteindelijk door absentie en tijdsgebrek niet alles geinplementeerd gekregen in de scene en daardoor dus nog niet een goeie shippable product.

**Sprint 2:**

We hebben na de eerste sprint review alle features/art van sprint 1 goed afgemaakt en geinplementeerd.

Daarna zijn we begonnen met vooral het verder uitwerken van de player, enemy en het level.

Aangezien door de eerste sprint review we een goed plan moesten hebben waardoor het product shippable en leuk werd, Dus hebben we besloten om echt op de algemene dingen te focussen en dat helemaal uit te werken.

Dit is uiteindelijk wel gelukt en we hebben een mooi begin van het level, goeie player movement en een goed werkende enemy gemaakt.

Het probleem is nog wel dat er nog niet echt iets in gebeurt, ook zit de mythe er nog niet echt in, maar over het algemeen was dit een hele stap vooruit ten opzichte van sprint 1.

**Sprint 3:**

Dit is de sprint waarin alles af moest zijn aan het einde en het een goeie shippable product moest zijn.

Dus we zijn aan de features/art die de game echt leuk moeten maken begonnen, ook zijn we begonnen aan het inplementeren van geluid in de game.

We werkten in deze sprint extra hard omdat we vonden dat er nog te weinig in de game was dus hebben een paar heel hard gewerkt aan de boss fight.

De anderen hebben zich gefocust op het polishen van het level en toen dat klaar was het helpen met de boss fight.

Uiteindelijk hebben we een mooie game neergezet en sprint 3 was in onze ogen veel beter dan de sprints ervoor.