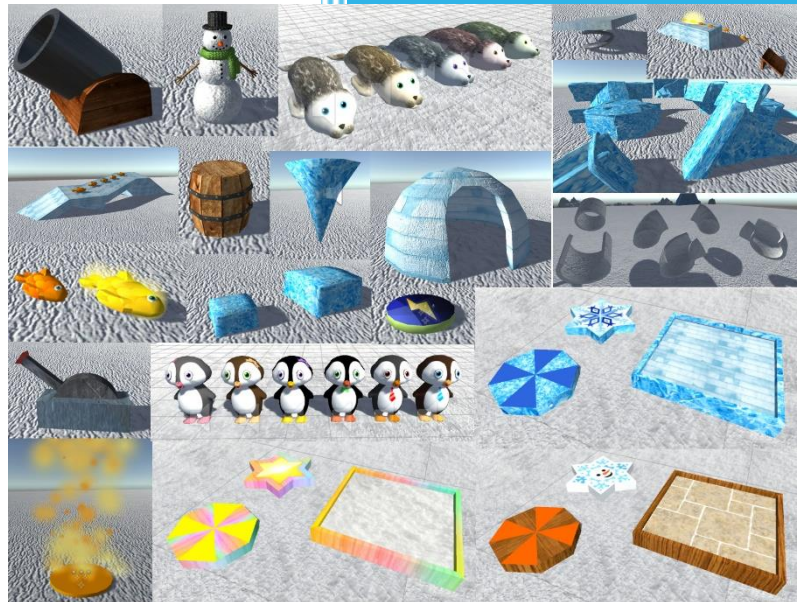


Motion Games

**Groepsnaam**

Technologie

Thema

Groepsleden

Motion Games

LEAP Motion

Empowering

Alexander van Cuijk

Bart Bouten

Jesse Breel

Julius op den Brouw

Melanie Kwetters

Tiancheng Ma

Inhoud

Sprint retrospective.....	3
Verbeterpunten.....	3
Positieve punten.....	3
Reflectie.....	4
Leerpunten	4
Gedane werkzaamheden.....	5
Sprint 2	5
Sprint 3	5
Peer assessments.....	7
Over Alexander.....	7
Over Bart	8
Over Jesse.....	9
Over Julius	10
Over Melanie	11
Over Tiancheng.....	12
Overige opmerkingen bij peer reviews	13
Sprint archivering	19
Alexander	19
Bart	22
Jesse.....	23
Julius	24
Melanie.....	27
Tiancheng	29

Sprint retrospective

Na sprint 2 hebben we een retrospective over het gedane werk gedaan. Hieruit kwamen de volgende punten naar voren

Verbeterpunten

- Communicatie, er wordt nauwelijks onderling gecommuniceerd. Hierdoor is niet altijd iedereen op de hoogte hoe het met een deel van het werk ervoor staat. Hiervoor hebben we afgesproken een stand-up meeting te houden elke dag.
- Te laat komen, in het begin van de tweede sprint werd er regelmatig te laat gekomen. Hierover is er tijdens de sprint al een gesprek geweest en sindsdien komt iedereen op tijd.
- Eerder samenvoegen van componenten, bij de demo werkte te weinig van de verschillende componenten niet goed samen omdat hier te laat aan was begonnen.
- Betere urenplanning, de urenplanning op trello viel meestal slecht uit wij hopen hier verbetering in te kunnen brengen.
- Loop mechanics, het lopen in het spel gaat niet goed en hier is nog veel tijd voor nodig.

Positieve punten

- Veel gedaan, er is hard gewerkt de hele sprint. Iedereen is er altijd de hele dag geweest. Ook is er veel gerealiseerd en zijn veel van de taken die in trello stonden uitgewerkt.
- Ready for test, de kolom ready for test in trello zorgt ervoor dat alles goed wordt nagekeken voordat iets wordt afgerond.
- Beweging in glijdlevel, het glijden in het glijdlevel zag er heel goed uit. Het leek snel maar was nog wel goed onder controle.

Reflectie

Leerpunten

- Niet alle games zijn toegankelijk voor bepaalde spelers, bijv. gehandicapten
- Goede beweging van de speler en de camera zijn lastig om te implementeren
- Interessante levels bouwen kost veel tijd en kennis
- Goede communicatie is essentieel
- Github en Unity gaan slecht samen

Gedane werkzaamheden

Sprint 2

Assets

Zeehond gemodelleerd en geprogrammeerd.
Hendel gemodelleerd en geprogrammeerd.
Ijspegel gemodelleerd en geprogrammeerd.
Glijparcours onderdelen gemodelleerd.
Iglo gemodelleerd.
Ijsblok gemodelleerd.
Sneeuwpop gemodelleerd en geprogrammeerd.
Pinguin gemodelleerd en geprogrammeerd.
Visjes gemodelleerd en geprogrammeerd.
Pinguinvriendje gemodelleerd en geprogrammeerd.
Poort gemodelleerd en geprogrammeerd.

Besturing

Movement van pinguin uitgewerkt en geprogrammeerd.
Camera geprogrammeerd met POV.

Level

Looplevel geschetst en eerste versie uitgewerkt.
Glijdlevel geschetst en eerste glijbaan uitgewerkt.

Overig

Menu's gemaakt en geprogrammeerd.
Geluidseffecten toegevoegd.
Achtergrondmuziek toegevoegd.

Sprint 3

Assets

Verschillende soorten platformen(schommel, achtbaan, circus trap, draaimolen) gemodelleerd en geprogrammeerd.
Windturbine gemodelleerd en geprogrammeerd.
Kanonnen gemodelleerd en geprogrammeerd.
Poort model verbeterd.
Checkpoints gemodelleerd en geprogrammeerd.
Trampoline gemodelleerd en geprogrammeerd.
Ton gemodelleerd en geprogrammeerd.
Sneeuwpop verbeterd.

Besturing

Loopmechanics verbeterd.
Onderzoek naar besturing voor gehandicapten.
Afspraak met expert over besturing voor gehandicapten.
Leap motion geïmplementeerd.

Level

Weersomstandigheden toegevoegd.

Calibratie level gemaakt.

Loop level opnieuw geschetst en gemaakt.

Nieuwe glijdlevels geschetst en gemaakt.

Overig

Menu's mooier gemaakt.

Overgang van glijden naar lopen en andersom toegevoegd.

Meer geluidseffecten toegevoegd.

Peer assessments

De peer assessments zijn zo gedaan dat bij iedereen de feedback staat die hij/zij heeft gekregen met de bijbehorende persoon erboven. Zo is het eenvoudig te zien wat de beoordeling per persoon is.

Over Alexander

Sprint 1

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	+	+	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	+	+	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	++	++	+	+	++	++
4. Motivatie	++	++	+	+	++	++
5. Communicatie	++	+	+	+	++	+

Sprint 2

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	++	++	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	++	++	++	++	++	++
4. Motivatie	++	++	++	+	++	++
5. Communicatie	++	++	++	+	++	+

Sprint 3

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	++	++	++	++	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	++	++	++	++	++	++
4. Motivatie	++	++	++	++	++	++
5. Communicatie	++	++	++	+	++	+

Over Bart

Sprint 1

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	+	+	+	+	0
2. Hoeveelheid verzet werk	+	+	+	+	0	0
3. Opereren als lid van het team	+	++	+	+	+	+
4. Motivatie	+	++	+	+	+	+
5. Communicatie	+	+	+	+	0	+

Sprint 2

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	++	++	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	+	+	++	+	++	+
4. Motivatie	++	++	++	+	++	+
5. Communicatie	++	++	+	+	+	+

Sprint 3

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	++	++	++	++	++	++
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	++	+	+	+	++	+
4. Motivatie	++	++	++	++	++	+
5. Communicatie	++	++	+	+	+	+

Over Jesse

Sprint 1

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	+	+	+	0	+
2. Hoeveelheid verzet werk	+	+	0	+	0	0
3. Opereren als lid van het team	+	++	0	+	+	+
4. Motivatie	++	++	0	+	+	+
5. Communicatie	+	+	0	+	+	+

Sprint 2

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	+	++	+	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	+	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	+	+	++	+	++	+
4. Motivatie	++	++	+	+	++	+
5. Communicatie	++	++	++	+	+	+

Sprint 3

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	+	++	+	++
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	+	++	++	++
3. Opereren als lid van het team	++	+	++	+	++	++
4. Motivatie	++	++	++	++	++	+
5. Communicatie	++	++	+	+	+	+

Over Julius

Sprint 1

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	+	+	+	+	++
2. Hoeveelheid verzet werk	++	+	+	+	++	++
3. Opereren als lid van het team	+	++	0/+	+	+	+
4. Motivatie	+	++	0	0	+	+
5. Communicatie	-	+	0	+	-	+

Sprint 2

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	-	+	++	++	0	++
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	++
3. Opereren als lid van het team	-	+	+	+	0	+
4. Motivatie	+	++	+	+	+	+
5. Communicatie	--	++	+	+	0	+

Sprint 3

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	0	+	+	++	0	++
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	+	++	+	++
3. Opereren als lid van het team	-	+	0/+	0	0	++
4. Motivatie	+	++	+	+	+	+
5. Communicatie	0	++	0	+	0	+

Over Melanie

Sprint 1

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	+	+	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	+	+	+	+	+	++
4. Motivatie	++	++	+	+	++	++
5. Communicatie	+	+	+	+	+	+

Sprint 2

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	+	++	++	++	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	+	+	++	+	++	++
4. Motivatie	++	++	++	+	++	++
5. Communicatie	++	+	++	+	+	+

Sprint 3

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	++	++	++	++	++	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	++	++	++	+
3. Opereren als lid van het team	++	+	++	+	++	++
4. Motivatie	++	++	++	++	++	++
5. Communicatie	++	+	++	+	+	+

Over Tiancheng

Sprint 1

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	-	-	0	+	--	+
2. Hoeveelheid verzet werk	--	-	-	+	--	-
3. Opereren als lid van het team	--	-	-	0	--	+
4. Motivatie	--	-	-	0	--	+
5. Communicatie	--	-	-	+	--	-

Sprint 2

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	--	+	0	++	--	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	++	+	++	0	+
3. Opereren als lid van het team	--	-	-	+	--	+
4. Motivatie	0	0	0/+	+	--	+
5. Communicatie	--	0	-	0	--	-

Sprint 3

	Alexander	Bart	Jesse	Julius	Melanie	Tiancheng
1. Kwaliteit van het werk	--	-	0/+	+	-	+
2. Hoeveelheid verzet werk	++	0	0	++	-	+
3. Opereren als lid van het team	--	-	-	-	--	-
4. Motivatie	0	-	0	0	-	+
5. Communicatie	--	--	--	--	--	-

Overige opmerkingen bij peer reviews

Van Alexander

Sprint 3

Ik ben heel tevreden over het uiteindelijke product dat is opgeleverd. Wat betreft het proces vind ik dat Melanie, Bart, Jesse en ik goed bezig geweest zijn met de proftaak. Ik vind dat het proces van Julius redelijk is verlopen. Het proces van Tiancheng vind ik echt onvoldoende. Het enige waar ik enthousiast over ben is dat hij veel heeft gedaan. Iedereen heeft namelijk ongeveer evenveel tijd aan het project besteed. Echter was de kwaliteit van het werk zo slecht dat we er niet veel mee opschoten als hij iets gedaan had.

In de studentenhandleiding staat: "De proftaak heeft als leerdoel om je inzicht in het proces van gameontwikkeling te geven en ervaring te geven in het ontwerpen en realiseren van een game. Dit leerdoel sluit aan op de competenties: Analyseren, Adviseren, Ontwerpen en Realiseren en op de A-competenties waaronder communicatie, plannen en samenwerken." Voor mijn gevoel zijn al deze A-competenties bij Tiancheng ver onder de maat. Uit de peer reviews blijkt steeds opnieuw dat de communicatie (de eerste A-competentie) ver onvoldoende is. Niet alleen Melanie en ik, maar ook de rest van de groep geven hier keer op keer minnetjes of een 0. De tweede A-competentie is plannen. In ons geval versta ik onder plannen vooral het inrichten van trello en het plannen van de taken daarin. Tijdens deze sessies was hij echter vaak met iets anders bezig en had hij geen inbreng in het planningsproces. Ook deze competentie is wat mij betreft onvoldoende. De derde A-competentie is samenwerken. Hieronder valt voor mijn gevoel ook weer communicatie, maar zeker ook opereren als lid van het team. Ook hier scoort Tiancheng in alle peer reviews veel minnetjes.

De kwaliteit van het werk van Tiancheng vond ik ook erg slecht. Ik heb hier als tester misschien steeds het meeste van gemerkt, maar ik heb heel vaak een taak van Tiancheng terug moeten slepen naar In Progress omdat deze nog niet goed werkte. Vaak werd deze dan al snel weer terug gesleept, terwijl deze nog steeds niet werkte. Het was dan ook regelmatig het geval dat iemand anders de taak overnam, zodat het tenminste een keer afgerond kon worden. Een mooi voorbeeld hiervan is het programmeren van de vijand. Hier was Tiancheng al in sprint 1 mee begonnen (zonder dit te overleggen). We hebben steeds gezegd wat er niet goed was en aan het einde van sprint 2 was het nog niet af. Om deze reden hebben we de taak bij sprint 3 nogmaals toegevoegd en pas halverwege sprint 3 werkte de vijand zoals gewenst. Bij de taken in trello is ook goed te zien dat de taken vaak op en neer zijn gesleept van In Progress naar Ready to Test en van Ready to Test weer terug naar In Progress.

Voor mijn gevoel hebben we ruim voldoende aangegeven dat de samenwerking niet goed was. Zeker in het begin heb ik samen met Melanie regelmatig aangegeven dat we niet tevreden waren over de samenwerking met Tiancheng. We hebben dit de eerste twee weken minstens één keer per dag aangegeven, maar hier werd dan wel even over gesproken binnen de groep maar verder werd er niks mee gedaan. Luuk had ook gezegd dat hij het in de gaten zou houden, maar voor mijn gevoel is dat ook te weinig gebeurd. We hadden hier zelf misschien ook actiever in kunnen zijn, maar omdat we dit in het begin al zo duidelijk hebben aangegeven en we het ontzettend druk hadden met het product zelf is dit misschien niet altijd even duidelijk naar voren gekomen. Bij de retrospective heb ik wel weer duidelijk aangegeven dat ik vond dat vooral Bart en Jesse zich hadden verbeterd, maar dat ik dit bij Tiancheng en Julius te weinig vond. We hebben toen ook gezegd dat we graag de peer reviews wilden bespreken, maar hier had Luuk geen tijd voor omdat hij naar de andere groepjes mocht. De weken daarna is hij ook niet veel meer langsgekomen. Mark is toen als vervanging langs gekomen, maar wij dachten dat er meer gevraagd werd naar hoe het ging met het product. Met het

product ging het echter wel goed, dus vaak werd er "redelijk.." of "goed.." geantwoord op de vraag "hoe gaat het?". Verder vind ik dat je niet kunt zeggen dat het met een groep slecht gaat als 4 van de 6 mensen het goed doen. Ook is Mark niet onze tutor en omdat Luuk meer op de hoogte was van de problemen met de communicatie, hebben we het niet aangegeven toen Mark langs kwam.

Buiten het feit dat ik het oneerlijk zou vinden als Tiancheng een voldoende krijgt, denk ik ook oprecht dat het beter voor hem is om een onvoldoende te krijgen. Als we hem nu een voldoende geven, ben ik bang dat hij het niet gaat verbeteren en ook niet met zijn slb'er gaat praten over dit probleem. Ik ben bang dat het dan niet zal verbeteren en dan blijft het voor hemzelf ook een probleem. Als hij wel een onvoldoende krijgt, heeft hij voor zijn stage ook nog een extra proftaak waarin hij kan oefenen en zijn samenwerking kan verbeteren. Tot slot heeft hij zelf ook aangegeven dat hij het moeilijk vindt om gemotiveerd te blijven. Ik ben ook bang dat het nog moeilijker wordt om de motivatie te bewaren, als hij maar 3 van de 5 dagen school heeft. Ik weet niet hoe dit voor Tiancheng voelt, maar misschien wordt het verleidelijk als je 2 dagen vrij hebt om de andere dagen ook niet veel meer uit te voeren.

Als je alles onder de streep zet, vind ik nog steeds dat Tiancheng onvoldoende heeft bijgedragen en vooral dat zijn samenwerking binnen het proces ver onvoldoende is. In de peer reviews is ook te zien dat dit niet alleen mijn mening is, maar dat hij veel meer minnetjes heeft ontvangen.

Uit het beeldmateriaal in onderstaande links blijkt dat hij vandaag tijdens de oplevering ook niet betrokken was. Dit beeldmateriaal is representatief voor zijn betrokkenheid gedurende het hele project. Je ziet goed dat hij de hele tijd met andere dingen bezig is en weinig aandacht heeft voor de proftaak.

[Foto waar op te zien is dat hij zit te gamen, terwijl wij bezig zijn met ons eigen spel](#)

[Video waar je hem op de achtergrond de hele tijd ziet gamen](#)

Van Bart

Geen opmerkingen

Van Jesse

Sprint 1

Ik moet zelf wat actiever worden. Meestal heb ik even opstarttijd nodig bij een nieuw project, ik verwacht nu niet anders. Ik vind dat ik beter kan dan ik nu heb laten zien.

Vindt het van anderen nog wel lastig te beoordelen heb nog maar 3 dagen echt samengewerkt.

Van Julius

Sprint 1

Doordat we nog niet zo vaak als groepje gewerkt hebben en ik één dag afwezig ben geweest, vind ik het lastig om een goede beoordeling te geven.

1. Kwaliteit van het werk.

Ik denk dat de bruikbaarheid van het werk dat iedereen levert, voldoet aan de gestelde normen en iedereen houdt zich aan zijn afspraken.

2. Hoeveelheid werk verzet.

We hebben allemaal tijd besteed om tot een goed concept te komen en dat te verbeteren. Ik heb Alexander en Melanie twee plusjes gegeven omdat zij de presentatie hebben gegeven en samen met mij een dag voor de presentatie nog een aantal uur aan het concept hebben gewerkt. Ik ben zelf afwezig geweest tijdens de presentatie maar ik heb dat gecompenseerd door goed aan het prototype te werken.

3. Opereren als lid van een team.

We leveren allemaal een bijdrage tijdens het werkoverleg en we nemen initiatieven. Tiancheng heb ik een 0 gegeven omdat hij niet zo vaak ideeën inbrengt maar verder wel goed werk levert.

4. Motivatie

Ik heb Tiancheng een 0 gegeven omdat hij niet zo vaak initiatieven neemt. Ik heb mezelf een 0 gegeven omdat ik van mezelf weet dat ik nooit erg gemotiveerd ben aan het begin van projecten. Desondanks is mijn werkhouding en betrokkenheid bij het project prima.

5. Ik heb iedereen een + gegeven omdat we allemaal feedback kunnen geven en ontvangen en we regelmatig met elkaar communiceren.

Sprint 2

Doordat we nog niet zo vaak als groepje gewerkt hebben en ik één dag afwezig ben geweest, vind ik het lastig om een goede beoordeling te geven.

1. Kwaliteit van het werk.

Ik heb iedereen twee plusjes gegeven. Iedereen doet zijn werk prima.

2. Hoeveelheid werk verzet.

Ik heb iedereen twee plusjes omdat we allemaal volle dagen werken op donderdag en vrijdag en extra in de rest van de week.

3. Opereren als lid van een team.

Iedereen heeft voldoende inbreng, Alexander wat meer.

4. Motivatie

Motivatie is prima bij iedereen.

5. Communicatie

Communicatie is prima bij iedereen, bij Tiancheng misschien iets minder.

Sprint 3

Mijn motivatie is standaard tamelijk laag, dit is geen uitzondering. Desondanks is mijn werkhouding goed en weet ik prima te presteren. Ik heb veel werk verzet in een variatie van onderdelen en de kwaliteit is hoog. Ik heb weining eigen inbreng in werkoverleg buiten de conclusies/te ondernomen acties als gevolg van mijn eigen werk of verbeteringen. Ik laat het initiatief nemen vaak aan anderen over en hier moet ik aan werken, vandaar dat ik mezelf een 0 voor 'Opereren als lid van het team' heb gegeven. Ik geef weinig feedback over taken waar ik niet aan heb (mee)gewerkt. Wanneer feedback gevraagd wordt geef ik dit wel. Ik ben vaak te veel gefocust op mijn eigen taken, en ik ben snel tevreden met het werk van anderen dat ik daar niet diep op in ga te kijken of alles goed is of dat

ik er nog feedback op heb. Ook dit is een stukje initiatief nemen. Ik denk dat ik ondanks het gebrek aan initiatief een goede prestatie heb geleverd dat bijdraagt aan het eindproduct.

Van Melanie

Sprint 1

Alexander

Hij heeft heel veel gedaan in de eerste periode voor de presentaties. Vooral op het gebied van documentatie en het tot een geheel brengen van alle onderdelen. Hij probeert de groep goed aan het werk te zetten. Aangezien ik woensdagavond geen tijd had heeft hij de presentatie gemaakt, met hulp van Julius. Uiteindelijk hebben wij samen gepresenteerd, omdat niemand anders dit aanbod en de rest (op Julius na) niet op de hoogte was van de gemaakte beslissingen.

Bart

Bij Bart heb ik het idee dat we hem een specifieke opdracht moeten geven wil er iets gedaan worden. Bart heeft voornamelijk vandaag (donderdag) aan de demo gewerkt. Dit was goed, maar dit hadden wij hem ook gevraagd. Bij het bedenken van concepten was hij wel actiever. Wat betreft vergaderen doet hij wel goed mee en geeft hij zijn inbreng. Echter ben ik het er niet mee eens dat bij de eerste brainstormsessie mijn idee afgekraakt werd (met betrekking tot eenvoudige bewegingen voor de besturing), maar dat deze oplossing later opeens in zijn conceptbeschrijving verscheen (deze hebben Alexander en ik de afwezige mensen laten maken). Verder is hij naar mijn idee vaak ziek/afwezig, maar dit is ook bij andere lessen het geval.

Julius

Hij toont niet veel enthousiasme, maar het werk wat hij maakt is goed. Hij heeft een demo opgezet voor de bewegingen met de Leap Motion. Echter wisten wij (Alexander en ik) niet dat hij hier mee bezig was. Ook reageren in de Whatsapp groep gebeurt laat of soms helemaal niet. Ook bij Julius heb ik het idee dat hij aangestuurd moet worden. Julius was wel samen met Alexander de enige die aanwezig was afgelopen woensdag bij het groepsoverleg. Ook heeft hij Alexander later geholpen bij het maken van de presentatie.

Jesse

Ik heb wel het idee dat hij gemotiveerd is, maar hij laat het niet echt blijken in de hoeveelheid werk die hij heeft gedaan. Ook Jesse heeft naar mijn idee aansturing nodig. Ook bij Jesse zit het me dwars dat hij tegen mijn invulling was bij de besturing, en net als Bart heeft hij dit uiteindelijk wel terug laten komen in zijn concept.

Tiancheng

Hij kijkt niet mee tijdens overleg, zelfs niet wanneer er leraren bij zijn om feedback te geven. Hij zit met zijn koptelefoon op of is met dingen bezig die of niet nuttig zijn of waar wij niks van af weten. Ik weet niet zo goed wat ik hiermee aan moet. We proberen hem bij de vergaderingen te betrekken, maar het lijkt hem niet veel te interesseren.

Sprint 3

Ik vind dat de groep heel hard gewerkt heeft deze sprint, behalve Tiancheng. De rest van de groep is actief bezig geweest met alle taken die open stonden in trello en dit is terug te zien in de uren die zijn

gemaakt. Iedereen zit rond de 30/40 uur voor deze sprint. Het uiteindelijke product is niet perfect, maar wel iets waar ik persoonlijk trots op ben. Sommige van ons hebben zich duidelijk meer ingezet dan alle. Soms ontbrak het ook aan kennis en inzicht, waardoor de kwaliteit niet altijd optimaal was, maar over het algemeen was het opgeleverde product prima in orde.

Wat Tiancheng betreft vind ik dat hij de sprint nog minder heeft gedaan dan voorheen, en dat was al niet veel. Hij is bijna heel het project bezig geweest met zijn enemy werkend krijgen. Verder heb ik zijn ijspegel zo goed als opnieuw moeten maken, omdat deze niet werkte zoals het zou moeten. Hier ben ik ook best wel wat tijd aan kwijt geweest, omdat hij zich niet aan de opgestelde codeafspraken hield en zijn code een grote rommel was. Dit was op meerdere momenten het probleem. Vaak gooide zijn code NullPointers en het was een hele klus om zijn code te ontcijferen. Dat wij zijn code moesten verbeteren kwam vaak voor. Ondanks dat we trello gebruikten, zodat we netjes aan konden geven wat er fout ging, heeft Tiancheng zonder dat het af was de taak afgetekend, waarna we nog steeds met het probleem zaten. Dit vind ik zacht gezegd niet netjes.

Vanaf het begin van deze proftaak hebben wij aangegeven dat Tiancheng niet actief onderdeel uitmaakte van onze groep en dat zijn inzet en betrokkenheid minimaal waren. Luuk gaf aan dit in de gaten te houden en contact op te nemen met zijn SLB'er. Tijdens sprint 2 hebben wij het er nog wel over gehad. Bij de retrospective kwam ook duidelijk naar voren dat Tiancheng niet op de hoogte was van de werkzaamheden en beslissingen. Zo zei hij dat hij vond dat het leveldesign te lang duurde, terwijl wij met de groep af hadden gesproken dat dit een van de belangrijkste onderdelen was en dat hier veel tijd aan besteed moest worden. Toen wij dit zeiden, zei hij dat hij hier niks vanaf wist. En zo waren er nog wel meer momenten waarop hij geen idee had wat er was gezegd of gedaan. Wij probeerden hem erbij te betrekken maar dit was tevergeefs. In sprint 3 hebben wij Luuk weinig gezien en hebben we het niet meer over Tiancheng gehad, omdat daar eigenlijk helemaal geen tijd voor was met de oplevering in zicht. Zelf had ik daar ook weinig behoefte aan, omdat deze gesprekken telkens veel tijd kosten en er verder door Tiancheng toch niks mee gedaan wordt. Dit is misschien ook een fout van de groep geweest, dat we het nog eens moesten aankaarten, maar bij de retrospective had Luuk al geen tijd meer om de peer reviews te bespreken, dus daarna is dat achterwege gelaten. Wel hadden wij alles netjes op dropbox staan, dus iedereen inclusief Luuk had dit kunnen inzien en kunnen zien dat er nog steeds iets niet klopte.

Ik ben nog steeds van mening dat Tiancheng geen voldoende verdient. Dit is een groepswerkstuk en Tiancheng is geen onderdeel geweest van de groep. Ook tijdens de oplevering heeft hij continue met zijn koptelefoon op gezeten en spelletjes gedaan, zelfs toen de leraren kwamen beoordelen. Toen ik hem iets wilde vragen werd er zelfs niet gereageerd omdat hij me niet hoorde door zijn muziek. Nu geloof ik ook niet dat hij veel had kunnen vertellen over de game of het proces, want hij was totaal niet op de hoogte van de ontwikkelingen. Maar stel dat hij toch een voldoende krijgt, dan wordt hij alsnog beloond voor zijn werk. Dan leert hij er naar mijn mening niets van. Hij zit al bij mij in de klas sinds de eerste dan van school en ik ken hem niet anders dan een iemand die niet kan samenwerken en continue filmpjes zit te kijken achter zijn laptop, ook tijdens de lessen. Ik vind het juist een goed iets om hem deze proftaak opnieuw te laten doen, want misschien kan hij daardoor groeien in zijn communicatie en samenwerking, want momenteel redt hij het niet als hij dadelijk stage moet gaan lopen bij een bedrijf waar ze 100% inzet en toewijding verwachten. Tiancheng moet leren om betrokken te zijn bij een groepsproject, alle afleidingen wegzetten en communiceren over wat er gaande is en wat hij kan bijdragen. En als hij nu een voldoende krijgt kan hij ook niet leren van zijn fouten/gebreken.

Van Tiancheng

Het was veel wennen om in dit project te werken. De projectleden waren veel strenger met het beoordelen. Ik heb veel dingen geleerd tijdens dit project zoals, meer testen, minder eigenwijs zijn en actiever meedoen. Voortaan ga ik meer testen, meer vragen stellen, aantekeningen voor mezelf maken tijdens vergaderingen.

1. Kwaliteit van het werk.
Het kwaliteit van het werk van andere mensen is goed. Soms werken dingen niet maar dat komt omdat synche met github niet goed werkt.
2. Hoeveelheid werk verzet.
Prima.
3. Opereren als lid van een team.
Er werd veel gediscuseerd en ideeën gegeven. Ik moet alleen voortaan meer ideeën inbrengen.
4. Motivatie
Motivatie is bij iedereen voldoende. De een was wel meer gemotiveerd dan de andere.
5. Communicatie
Communicatie is prima maar ik zelf moet daar zeker veel aan werken.

Sprint archivering

In dit onderdeel staat per persoon wat hij/zij gedaan heeft. Dit is aan de hand van de sprint archivering die hij/zij zelf heeft bijgehouden.

Alexander

Sprint 2

Ik heb me deze sprint vooral bezig gehouden met Character Movement en dan vooral het glijden. Omdat dit heel smooth moest gebeuren, duurde deze taak veel langer dan gepland. Verder was het heel lastig om automatisch te switchen tussen lopen en glijden en daar is ook veel tijd in gaan zitten. Verder zijn de belangrijkste taken, die ik heb gedaan, Camera Movement en animaties koppelen.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Visje programmeren	0.5	1	
Pinguinvriendje programmeren	0.5	1	
Character Movement - Overig	3	3	Was een taak die ik samen met Julius heb toegevoegd, omdat we gezamenlijk hadden gekeken naar switchen tussen lopen en glijden en het verbeteren van de movement.
Navigatie tussen scenes	2	0.5	
Character Movement - Glijden	5	18.5	Duurde veel langer dan gepland. Ik denk dat de tijd die hiervoor stond veel te krap was ingeschat, omdat dit heel smooth moest zijn. Het glijden zag er bij de demo ook veel beter uit dan het lopen.
Animaties koppelen	3	4	Animaties pinguïn moesten opnieuw gekoppeld worden, omdat deze verloren waren geraakt op github.
Camera programmeren	3	2.5	
Taken testen	7	5.5	
Totaal	24	36	

Sprint 3

Ik heb me deze sprint vooral bezig gehouden met het implementeren van de Leap en het onderzoeken welke besturing geschikt is voor onze doelgroep. Hiervoor ben ik eerst met Melanie op onderzoek uit gegaan en vervolgens heb ik samen met Bart nog met 2 experts uit Leuven gepraat.

Tot slot heb ik de Leap Motion geïmplementeerd inclusief de callibratie daarvan. Verder ben ik bezig geweest met een stukje sound design, door onder andere zelf geluiden in te spreken voor de pinguïn. Tot slot heb ik veel tijd besteed aan het uitgebreid testen van andermans werk, waar ook regelmatig uit bleek dat iets niet goed werkte.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Afronding	3	3	Ik heb hier een beetje de hoofdrol in genomen, maar iedereen was wel aanwezig. Daarom staat iedereen in trello op deze taak.
Taken testen	6	9.75	Ik ben veel tijd bezig geweest met testen, maar dit komt ook vooral doordat sommige taken heel vaak getest moesten worden, omdat het steeds niet goed was. Het moest dan weer terug naar In Progress en werd dan regelmatig weer terug naar Ready to Test gesleept, terwijl het nog steeds op hetzelfde punt fout ging. Daarom is deze taak uitgelopen.
Geluidseffecten voor beweging	5	2.5	
Leap Motion implementeren	?	6	We hadden geen idee hoe we de Leap Motion gingen implementeren. Hiervoor moesten we eerst nog op onderzoek uit gaan en zijn we uiteindelijk nog in gesprek geweest met 2 experts in Leuven. Om deze reden konden wij niet inschatten hoeveel tijd deze taak zou kosten.
Callibratie programmeren	3	4	
Callibratielevel maken	5	2	
Overgang van glijden naar lopen	1	1	
Onderzoek besturing	6.5	4.5	Eerst zou er geen gesprek met een expert mogelijk zijn en daarom ben ik samen met Melanie op onderzoek uit gegaan.
Gesprek met expert	2	2.5	
Implementatie geluidseffecten	2	4	

Geluiden pinguïn opnemen	0.5	0.5	De gevonden geluiden pasten niet goed bij de game en daarom hebben we besloten om zelf geluiden op te nemen.
Opgenomen geluiden implementeren	1	1.5	
Totaal	35	41.25	

Bart

Sprint 2

In deze sprint heb ik de taak op mij genomen om de glijlevels te designen. Hiervoor moest ik eerst leren hoe level design in elkaar zat. Ik heb daarvoor op internet rond gekeken.

www.worldofleveldesign.com was een goede tip van Luuk. Ik heb hierna een schets gemaakt van het eerste glijlevel en ben dat toen gaan implementeren.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Onderzoek level design	4	4	
Levelschets glijlevel	13	5	We wisten niet precies hoeveel uur hiervoor nodig was, daarom is hier maar 5 uur in gedaan.
Levelomgeving maken glijlevel	16	23	Ook hierbij weer dat we niet wisten hoeveel tijd het zou kosten om dit te doen. Het level is trouwens nog steeds niet helemaal af.
Totaal	33	32	

Sprint 3

Ik heb me weer bezig gehouden met leveldesign. Deze keer had ik nog meer glijlevels ontworpen en geïmplementeerd. Ik heb alle levels zo goed mogelijk gebalanceerd in de korte tijd die ik hiervoor had. Ook heb ik me nog een beetje bezig gehouden met het onderzoek naar de besturing voor de leap ivm onze doelgroep.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Levelschetsen glijlevels	8	5,5	Dit was een stuk minder, omdat ik nu beter wist wat ik moest doen.
Levelomgeving maken glijlevels	24	24	Hierbij kwam ik precies op de ingeschatte uren, maar ik had de levels die ik gemaakt had nog steeds niet af zoals ik het wilde.
Gesprek expert	2	2,5	Dit heeft wat langer geduurd dan gepland was. Ik heb dan ook samen met Alexander na het gesprek nog een filmpje met bewegingsvoorbeelden gestuurd naar de experts.
Totaal	34	32	

Jesse

Sprint 2

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Onderzoek level	8	4	Samen met Bart gedaan dus ieder 4 uur aan besteed
Levelschets lopen	13	7	Was minder werk dan eerst gedacht. Was ook ruim gemeten van tevoren
Levelomgeving maken lopen	24	22	Vooraf hiermee bezig geweest. Dit is nog niet klaar. Moet voor de volgende sprint in kleinere gebieden/taken worden opgedeeld
Totaal	45	33	

Sprint 3

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Levelschets lopen	8	5,5	Opnieuw schetsen na demo omdat het niet leuk genoeg was.
Levelomgeving maken lopen	24	28	Opnieuw begonnen omdat eerdere versie niet voldoende bruikbaar meer was. Meer werk weer dan verwacht omdat echt alles nog geplaatst moest worden.
Kermis trappenhuis programmeren	2	2	Kostte even tijd om goed werkend te krijgen.
Afronding	3	3	Documentatie uitgewerkt (procesverslag en korte beschrijving van spel)
Totaal	37	38.5	

Julius

Sprint 2

In sprint 2 ben ik begonnen met het programmeren van CharacterMovement in samenwerking met Alexander. Hierna heb ik het menu systeem gemaakt en geprogrammeerd. Hierna heb ik alle glijparcoursen van sprint 2 gemodelleerd. Dit heeft langer geduurd dan geschatte tijd, aangezien er veel variaties aan de parcoursen waren. Hier horen ook de buis, spiraal en schans bij. Dit heeft de meeste tijd gekost. Als laatste heb ik de poort voor het glijlevel gemodelleerd.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
InputController	1	1	
CharacterMovement lopen	3	6	Gedeeltelijk samen gedaan met Alexander. Dit heeft langer geduurd om het zo goed mogelijk te krijgen.
CharacterMovement overig	6	6	-
Menu's	3	3.1	-
Glijparcours recht modelleren	2	3.75	Heeft langer geduurd doordat er veel verschillende variatie nodig waren en een paar bugs die gefixt moesten worden.
Glijparcours bochten modelleren	5	7.9	Heeft langer geduurd door bugfixing en een verbetering met de stijlheid van het glijvlak.
Buis modelleren	1	2	Heeft langer geduurd doordat er ook bochten nodig waren en een paar verbeteringen.
Spiraal modeleren	5	5.4	Heeft in eerste instantie korter geduurd, maar de stijlheid moest verhoogd worden en een bugfixing.
Schans modelleren	2	0.75	Dit koste weinig tijd.
Poort van/naar glijlevel modelleren	1	0.5	Dit koste weinig tijd.
Totaal	29	36.4	

Sprint 3

Ik ben begonnen met het verbeteren van het lopen. Hierna heb ik een grote variatie aan opdrachten gedaan. Ik heb gewerkt met modelleren, textures en programmeren. Ik heb een aantal assets gemaakt en geprogrammeerd voor in de verschillende levels, het menu-systeem uitgebreid, de save/load functie geheel uitgewerkt en kleinere overige taakjes uitgevoerd.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Lopen verbeteren	8	5.5	Er was kritiek op de beweegvriendelijkheid in het looplevel. Ik heb de besturing versimpeld en de bewegingen makkelijker gemaakt, o.a. het springen, niet uitslippen in de bocht, preciesere draaiing en alles goed getest.
Poort modeleren uitbreiding	3	1.5	Hier kwam als uitbreiding bij dat textures met icoontjes op poorten kunnen worden geplaatst.
Thema-textures	3	1.2	Hiervoor heb ik drie thema textures uitgezocht en toegepast op alle glijparcours en een aantal overige onderdelen.
Vloeiende navigatie tussen scenes	3	3	Ik heb een fade in/out en particles geprogrammeerd voor het wisselen tussen scenes. Ik laat de player op de juiste plek spawnen d.m.v. checkpoints, en ik haal al behaalde penguin vriendjes weg bij het laden van een level. Verder bugfixing in het menu.
Checkpoints programmeren	5	4.3	Ik heb checkpoint particles gemaakt en de save/load functies hiervan geheel geprogrammeerd. Hierbij wordt characterdata, player locatie en behaalde penguin vriendjes opgeslagen. Ik heb opties voor het menu toegevoegd i.v.b. het opslaan/laden en het beginnen van een nieuw spel.
Cannonball modelleren	2	2.1	Dit heeft langer geduurd omdat cannon zo afgesteld moest worden dat het prima kon draaien zonder clippende meshes en zodat hij op de juiste manier kan draaien. Ook heb ik een simpelere versie gemaakt voor het glijlevel.
Cannonball programmeren	2	3	Ik heb het schieten van de cannon geprogrammeerd, inclusief uitbreidingen in het zweven i.v.n. character movement veranderingen.

			Verder heb ik de cannon voor het glijlevel geprogrammeerd. Richting en kracht is customizable.
Windturbine programmeren	2	2.5	Ik heb het met een particle system een windturbine gesimuleerd. Eerst met particle collisions, maar met de uitbreiding dat de windturbine verbreed moet kunnen worden, heb ik dit aan moeten passen. Grootte en kracht is customizable.
Characterdata doorsturen	2	1.6	Characterdata wordt doorgestuurd naar andere scenes. Vooral bugfixing.
Weersomstandigheden implementeren	2	3	Ik heb het weersomstandigheden systeem gemaakt, inclusief regen en sneeuw. Dit werkt handmatig en automatisch en is customizable. Dit heeft langer geduurd doordat een ombouw van de camera prefab nodig was.
Schietende fonteintjes	3	1	Ik heb schietende fonteintjes m.b.v. particle systems ter versiering van het level toegevoegd.
Afronding	3	3	Dit hebben we allemaal samen gedaan. Ik heb mijn wijzigingen en verbeteringen toegepast en doorgegeven en screenshots van alle 3d modellen gemaakt.
Totaal	38	31.7	

Melanie

Sprint 2

Ik heb me voornamelijk gericht op de belangrijkste karakters, dus de pinguïn en de zeehond. Deze hebben veel tijd gekost en ik ben tegen veel problemen aangelopen, maar ik ben heel blij met het resultaat.

Nadat deze belangrijke taken helemaal af waren, ben ik begonnen aan wat kleinere taken. Eerst ben ik wat belangrijke kleinere modellen gaan maken en daarna heb ik nog gezocht naar muziek en geluidseffecten, maar deze zijn nog niet geïmplementeerd.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Pinguïn modelleren	8	9	
Pinguïn animeren	8	8	
Zeehond modelleren	8	9	
Zeehond animeren	5	4.5	
Visje modelleren	2	2	
Iglo modelleren	3	3	
Sneeuwpop modelleren	3	4	
Achtergrondmuziek	2	1.5	Moet nog geïmplementeerd worden
Simpele geluidseffecten	3	1	Moet nog geïmplementeerd worden
Totaal	42	42	

Sprint 3

In tegenstelling tot sprint 2 heb ik in sprint 3 meer kleinere taken op me genomen. Ik word steeds beter in het modelleren, dus deze taken gaan vaak sneller dan ingeschat. Dit heeft mij/ons veel tijd bespaard. Wel heb ik me deze sprint weer veel gericht op de looks en feeling van dit project. Het moest er zowel mooi uit zien als voldoende feedback geven aan de speler. Feedback hebben we vaak verwerkt door particles en geluiden. Aan dat onderdeel heb ik ook veel gewerkt. Verder heb ik de applicatie wat efficiënter gemaakt door het grootste gedeelte van de publics om te zetten naar privates. Dit o.a. met de pinguïn en de geluiden. Vanuit het script heb ik deze opgezocht en aan een private toegekend. Verder heb ik de ijspegel van Tiancheng aangepast, omdat deze niet optimaal functioneerde.

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Ton modelleren	4	2.5	Moest zo gemodelleerd worden dat hij open kon vallen.

Ton animeren	1	0.5	
Ton programmeren	2	2	
Sneeuwpop programmeren	2	2.5	Uiteenspatten en random object binnenin
Geluiden pinguïn opnemen	1	1.5	Aangezien er geen leuke geluiden te vinden waren, hebben Alexander en ik ze zelf opgenomen.
Opgenomen geluiden bewerken	1	1.5	
Pinguïn animaties verbeteren	2	1.5	Het schoppen en het doodgaan was niet duidelijk, dus deze heb ik opnieuw gemaakt.
Bobslee-baan modelleren	5	2	Een ronde baan, zowel dicht als open.
Verschillende soorten bewegende platformen modelleren	5	3.5	
Particles	2	4	De checkpoint, ijspegel en speedboost hadden nog mooie particles nodig, dus die heb ik gemaakt.
Onderzoek besturing	6.5	4.5	Alexander en ik hebben dit samen gedaan.
Menu's mooier	4	4	Voor sprint 2 hadden we simpele menu's gebruikt. Nu wilden we iets moois met symbolen.
Privates instellen	4	5	Alle script hadden heel veel publics waar objecten ingesleept moeten worden. Omdat we met meerdere scenes werkten was dit niet efficiënt. Dus ik heb de meeste publics in de code ingesteld als private.
Ijsblok prefab	0.25	0.25	
Afronding	3	3	Algemene taak voor hele groep voor demo
Totaal	42.75	38.25	

Tiancheng

Ik ben begonnen aan de kleinere taken. Ik heb wel sommige dingen van internet afgehaald. Dat werd niet goed gekeurd, dus nam een andere project lid het taak over. Werken met github was erg vervelend, soms moest ik dingen opnieuw doen. Bij sprint 2 bleek dat veel dingen nog verbeterd moest worden. Ik heb hier aan gewerkt. Ik was wel een keertje ziek waardoor ik minder dingen kon doen en achter loop. Toen ik klaar was met al mijn taken, toen stonden er nauwelijks dingen op trello waar ik kan werken. Ik heb de rest van mijn tijd toen besteed met het testen.

Sprint 2

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Bewegende platformen	3	3	
Hendel modeleren.	1	2	
Ijspegel modeleren	2	3	Heeft lang geduurt omdat github raar deed
Hendel animeren	2	3	
Zeehond program	7	8	Github had mijn code weggegooid
Ijsblok modeleren.	2	3	Heeft lang geduurt omdat github raar deed
Hendel programmeren	2	3	
Ijspegel programmeren	2	2	Particles er bij doen is niet gelukt
sneeuwpop modeleren.	4	1.5	Is niet gebruikt door groep. Andere project lid heeft opnieuw gedaan
Barrel modeleren	3	1	Is niet gebruikt door groep. Andere project lid heeft opnieuw gedaan
Totaal	28	30.5	

Sprint 3

Taak	Gepland	Gedaan	Opmerkingen
Bewegende platformen	1	3	
Hendel programeren	1	1	
trampoline model	2	3	Heeft lang geduurt omdat github raar deed
trampoline programmeren	1	1	
ijspegel particle	0.5	0.5	
ijspegel prefab	0.5	1	

enemy verbeteren	1	3	
versnelling boost modeleren	1	1	
Interactie met vijand	1	1.5	
afronding	3	3	
Totaal	12	18	