**Individueel Procesverslag – Bart**

**Sprint 1**

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](http://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.

**Sprint 2**

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.

**Sprint 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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. |

**Sprint 2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |