**Sprint Planning**

**Teamgenoten:**

Stefan  
Yair  
George  
Solane  
Indy

Inleiding

* Start bespreking
* Korte concept uitleg
* Taak verdeling
* Plannen
* Aanpassingen

## Start bespreking

Nadat ons eerste project is afgewezen zijn we weer terug gegaan naar brainstormen over een nieuw concept. Rond deze zelfde tijd kregen wij te horen dat Indy en Solane terug zouden komen voor de herkansing dus wij hadden ook Indy aan de telefoon voor dit gesprek. Onze feedback voor het eerste concept was om een kleiner en makkelijker concept te creëren. We hebben een paar concepten al in gedachten toen we onze bespreking hadden over het eerste concept (platformer, tower defense en card game). Geen van deze concepten klonken erg aantrekkelijk of mogelijk voor de de dingen die de opdracht van ons vroeg, Indy kwam uiteindelijk met een concept voor een soort Taxi game. Eenmaal met een design in gedachten kwamen we verder met het concept.

## Korte concept uitleg

We besluiten een soort Pac-man style game ervan te maken waar je passagiers moet afleveren op bepaalde plekken in een doolhof-achtige stad. Je pikt deze passagiers op in het midden en wanneer je ze in je Taxi hebt verschijnen er punten op de map waar jij naar toe moet rijden. Bij op pikken krijg je meer tijd om door te spelen en bij af zetten krijg je score.

## Taak verdeling

Onze main criteria punt zijn er voor te zorgen dat er minimaal 3 mechanics in zitten die allemaal 2 of meer scripts nodig hadden (Dat kunnen we doen met dit concept). De game heeft movement nodig voor de auto (Waar Stefan mee aan de slag zal gaat), een timer systeem om er voor te zorgen dat de game niet eindeloos lang door gaat (George gaat daar aan werken) en als laatste een systeem om passagiers te kunnen op pakken en punten er mee te kunnen verdienen (Yair gaat die taak nemen).

Nadat we ons Ontwerp hebben opgestuurd zijn wij door gegaan aan de Trello vullen met de Userstories. Wij hebben hierna nog een Userstory gemaakt voor UI. Dit is de 4e Userstory voor de pre-usertest fase waar George en Yair aan gaan werken wanneer hun mechanics klaar zijn omdat zij het nodig hebben voor hun mechanics.

# Plannen

Hier wordt kort beschreven wat onze plannen zijn voor het maken van dit project.

* Wij gaan alle 3 apart aan onze mechanics werken om zo snel mogelijk vooruit te werken en vervolgens mergen wij ons werk gezamenlijk voor de Ustertest dag
* De usertest van het project zal gedaan worden op de Develop Branch terwijl het afgemaakte product uiteindelijk op Main zal komen. Dit is omdat veel veranderingen nog zullen gemaakt worden in verband met user feedback.
* Onze usertest dag is op 6-6-2024 (na de pauze 13:00). Dan hebben wij ruim tijd om aanpassingen te maken op feedback
* Wij starten de dag op 10 uur en eindigen de dag om 4 uur. Hierdoor kunnen mensen met reis problemen buiten de spits naar werk toe komen. Als er te weinig tijd is voor het project dan kunnen wij dit nog aanpassen.
* Er mag in het weekend gewerkt worden, zorg er voor dat je duidelijk bent over wat je gaat doen in het weekend en dat het gedocumenteerd is op de maandag er na. Dit is om de mogelijkheid voor extra tijd te kunnen toe voegen aan het project als je denkt dat je het nodig hebt.
* Maandag en dinsdag (10-6-2024 / 11-6-2024) laten wij vrij voor het project schoonmaken en onze documentatie op orde krijgen. Er is namelijk niet te veel tijd om alle documentatie perfect te maken dus we maken het later schoon en presentable.

# Aanpassingen

Hier staan aanpassingen die zijn gemaakt met de plannen en waarom ze zijn gemaakt.

* Op donderdag (6-6-2024) kwamen wij erachter dat wij de game niet usertest ready zouden kunnen krijgen binnen de tijd dus dit is nu naar Vrijdag verschoven (zo vroeg als mogelijk).
* Het is duidelijk gemaakt dat dinsdag (11-6-2024) ons niet veel tijd bied voor aanpassingen dus alle aanpassingen en documentatie moet geregeld zijn op maandag
* Wij gaan sowieso werken in het tweede weekend (8-6-2024 / 9-6-2024) zodat we ruim tijd hebben om usertest feedback toe te kunnen voegen aan de game.
* We konden niet de game usertest ready krijgen op vrijdag (7-6-2024) dus we verschuiven het naar (10-6-2024) voor de pauze zodat wij nog aanpassingen zouden kunnen maken op basis van feedback.