**DAILY SCRUM NOTES**

**I.SPRINT**

17 Nisan 2022

Takım arkadaşlarıyla ilk kez bir tanışma toplantısı gerçekleştirdik. 25 Nisan’da verilecek brief ile beraber vakit kaybetmeden çalışmalara başlayabilmek adına Trello, Discord, Drive gibi platformlarda kendimize odalar, klasörler açtık.

19 Nisan 2022

Ali arkadaşımız takımdan ayrılacağını duyurduğu için yeni takım arkadaşı için akademiye talepte bulunduk.

20 Nisan 2022

Yeni takım arkadaşımız Furkan aramıza katıldı. Çalışma klasörlerimize kendisini dahil ettik ve bir tanışma toplantısı daha planladık.

21 Nisan 2022

Furkan’la tanışıp rollerimize karar verdiğimiz bir toplantı gerçekleştirdik. Tüm süreçte toplantılarımızı Discord üzerinden gerçekleştirdik fakat ilk toplantılarda ekran görüntüsü almayı unuttuğumuz için toplantının planlamalarının görsellerini read me’ye ekledik.

Product Owner - Çağrı Zengin

Scrum Master - Zeynep Elmas

Developer - Sabuha Rajan Kaya

Developer - Ömer Cenikli

Developer - Furkan Küçük

25 Nisan 2022

Merakla beklediğimiz Bootcamp Başlangıç Toplantısı sonrası hemen bir Github linki oluşturduk. Takımdaki rollerimiz belli olduğu için akademinin bizden istediği formları kendilerini ilettik.

26 Nisan 2022

Brief verileceğini sandığımız toplantıda bir brief’in verilmeyeceğini, oyun fikri konusunda serbest olduğumuzu farkettik ve hemen oyun fikri için beyin fırtınası yapmaya başladık.

27 Nisan 2022

Discord üzerinden uzun bir toplantı gerçekleştirip tamamen oyun fikirlerine odaklı konuştuk. Tüm fikirleri yazdığımız ortak bir doküman oluşturduk.

28 Nisan 2022

Fikirler üzerine tartıştık.

29 Nisan 2022

Fikirler üzerine düşünmeye devam ettik.

30 Nisan 2022

Genel bir toplantı günü ve saati belirleyebilmek adına excel üzerinden müsait olduğumuz zaman dilimlerini belirledik. Fikir konusunda net kararlar aldığımız bir genel toplantı gerçekleştirdik.

1 Mayıs 2022

Netleşen fikir üzerine ekleyebileceğimiz detayları düşünme, geliştirme aşamasındaydık.

2-3-4 Mayıs 2022

Bayram dolayısıyla pek aktif olamadık.

5 Mayıs 2022

Bayram günleri telafi etmek adına uzun bir toplantı gerçekleştirdik. Oyun fikrimize uyacak assetlere göz attık ve oyunun detayları için bize fikir verecek bir GDD oluşturduk.

6 Mayıs 2022

Oyunun senaryolaştırılması, assetlerin level tasarımında kullanılması, karakter ve toplanabilir ögeler için kodların yazılmaya başlanması gibi konularda görev dağılımı yaptık.

7 Mayıs 2022

Unity alan tasarımına başlandı. Oyun hikayesi için başlangıç çizimlerine başlandı. Örnek teşkil etmesi adına farklı oyunlar araştırıldı ve oynandı.

8 Mayıs 2022

Mevcut görevlere devam ettik. Oyun hikayemizin sonunu biraz da olsa netleştirdik, senaryo üzerine konuştuk.

9 Mayıs 2022

I.Sprint için gerekli dosyalar düzenlendi ve githuba yüklendi.

**II.SPRINT**

10 Mayıs 2022

II.Sprint için neler yapmamız gerektiğini konuştuk. Level design’da ilerlememiz gerekiyor. Shader eklenecek. 2.ada tasarlanacak.

11 Mayıs 2022

II.Sprint buluşmasına katılıp eksiklerimizi ve önerileri not aldık.

12 Mayıs 2022

Discordda genel toplantılarımızdan birini daha gerçekleştirdik. Zaman yönetimimizle ilgili konuştuk ve elimizdeki işlerdeki ilerlemeleri kontrol ettik.

13 Mayıs 2022

Mevcut görevlere devam edildi.

14 Mayıs 2022

Character controller yazıldı, karaktere animatör eklendi.

15 Mayıs 2022

Scrum süreci için yapılan toplantıya katılındı, notlar ekibe iletildi. Mevcut görevlere devam edildi.

16 Mayıs 2022

Discord üzerinden genel toplantı yapıldı. Level Design’da gelişmeler kaydedildi. Terrainde düzenlemeler yapıldı. Adaya post proccesing, lav bloom eklendi. Her ada için box volume eklenerek adaya özgü atmosfer sağlandı. İlk ada yeşil ve güvenli bir his verirken diğer ada kırmızı, koyu ve tehlikeli bir atmosfer sağlıyor.

Oyunun giriş arayüzü için gerekli çizimlere başlandı.

17 Mayıs 2022

Bireysel yoğunluklardan dolayı biraz verimsiz bir gün oldu.

18 Mayıs 2022

Bireysel yoğunluklardan dolayı biraz verimsiz bir gün oldu.

19 Mayıs 2022

Senaryo çizimlerine devam edildi. Genel toplantı yapıldı. Sınav haftalarından dolayı yaşanan olumsuzluklar konuşuldu. Eldeki işlerin özetleri sunuldu.

20 Mayıs 2022

Collectable tamamlandı sayılır. Eşya toplama, karakterin ömrünü uzatma, countdowntimer, gameover ekranı gibi bölümler tamamlandı.

21 Mayıs 2022

Oyun girişi çizimleri tamamlandı. 14 sahnelik bir giriş hikayesi oluşturulmuş oldu. Harita üzerine detaylar eklendi. Mevcut görevlere devam edildi.

22 Mayıs 2022

II.Sprint için gerekli dosyalar düzenlendi. Trello’da güncellemeler yapıldı. Retrospective toplantısı planlandı.

23 Mayıs 2022

Retrospective toplantısı yapıldı.