**CompotClickerr**

1. Opis Projektu:
   1. Członkowie zespołu:

- Baniak Michał

- Bryła Michał  
- Michalik Bartosz

* 1. Cel projektu:

Celem i Misją projektu CompotClickerr jest utworzenie gry mobilnej. Celem pobocznym projektu jest zdanie przedmiotu.

* 1. Potencjalny odbiorca projektu:

Magda Bryła.

Grupa wiekowa 8 - 16.

* 1. Metodyka:

Scrum

1. Wymagania użytkownika:
   1. Podstawowa mechanika klikania

* 1. System ulepszeń – sklep
  2. Skalowalna trudność
  3. Postęp długoterminowy – zapisywany stan gry
  4. Cele i motywacja – systemy rankingowe/ levelowanie
  5. Przejrzysty interfejs użytkowania

1. Harmonogram:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etap | Termin Realizacji | Opis działań |
| Analiza wstępna | 09.09.2025 | Przygotowanie do rozpoczęcia pracy w systemie crum |
| Sprint 1 | 09.09 – 16.09 |  |
| Sprint 2 | 16.09 – 23.09 |  |
| Sprint 3 | 23.09 – 30.09 |  |
| Sprint 4 | 30.09 – 07.10 |  |
| Sprint 5 | 07.10 – 14.10 |  |
| Sprint 6 | 14.10 – 21.10 |  |
| Sprint 7 | 21.10 – 28.10 |  |
| Wydanie wersji 1.0 | 28.10 | Wydanie gry do domeny publicznej. |

1. Backlog produktu: