**BACKLOG**

**Wstępny podział zadań i obowiązków**

Data zlecenia: 22.04.2024

Data wykonania: 22.04.2024

Zlecono: Jako, że to pierwsze zadanie związane z zapoznaniem się zespołu z zadaniem stworzenia projektu, dotyczyło wszystkich członków i każdy brał w nim udział.

Na spotkaniu pierwszym zespół miał za zadanie podzielić się pracą i organizacją projektu. Członkom Trzyńskiemu i Stokowskiemu zostało powierzone przeprowadzenie prac nad kodem. Przydzieleni do tego zadania są tylko poglądowo to znaczy, że na przyszłych spotkaniach w toku przyszłych ustaleń zadanie to może być przydzielone innym członkom. Szczegóły tego zadania są opisane jako inne zadania i instrukcje do nich znajdują się w ich opisie. Członkowie Spyra i Tylec otrzymali jago swoje zadanie opiekę nad archiwum projektu, tzn. prowadzenie backlogu, sumienne pisanie sprawozdań ze spotkań zespołu oraz definiowanie milestoneów i deadlineów po uprzednim skonsultowaniu się z innymi członkami w sprawie przebiegu prac nad projektem.

**Wybranie języka programowania**

Data zlecenia: 22.04.2024

Data wykonania: 24.04.2024

Zlecono: Iwo Trzyński, Jakub Stokowski

Zostało zlecone członkom Trzyńskiemu i Stokowskiemu wybranie języka programowania. Mają oni na podstawie swojego doświadczenia i przeprowadzenia rozeznania w internecie dotyczącego podobnych projektów wybrać język programowania, w którym najłatwiej będzie zespołowi zrealizować projekt. Warunkami wykonania zadania poprawnie jest znalezienie odpowiednich tutoriali i innych pomocy co umożliwi wykonanie projektu w razie, gdyby doświadczenie okazało się być niewystarczające. Następnie mają oni znaleźć co najmniej jeden gotowy projekt o podobnej tematyce zrealizowany w omawianym języku programowania jako dowód, tego że możliwe jest jego stworzenie w nim. Ostatnim krokiem na drodze do realizacji zleconego zadania jest podjęcie ostatecznej decyzji: w jakim języku programowania będzie pisany kod projektu.

**Wybranie środowiska programistycznego**

Data zlecenia: 24.04.2024  
Data wykonania: 26.04.2024  
Zlecono: Iwo Trzyński, Jakub Stokowski

Opis:  
Członkowie Trzyński i Stokowski mają za zadanie wybrać odpowiednie środowisko programistyczne, które będzie najlepiej odpowiadało potrzebom zespołu oraz specyfikacji projektu. Środowisko programistyczne powinno wspierać wybrany język programowania, oferować niezbędne narzędzia i funkcjonalności oraz być wygodne do codziennej pracy dla wszystkich członków zespołu. Zaznajomienie się z wybranym środowiskiem programistycznym to kluczowy krok, który zapewni, że zespół będzie mógł efektywnie pracować nad projektem. Regularne szkolenia, praktyczne ćwiczenia oraz wsparcie techniczne są niezbędne, aby cały zespół poczuł się komfortowo i pewnie w nowym środowisku. Zakres obowiązków członków obejmuje analizę wymagań projektowych, przegląd dostępnych środowisk, ocenę ich funkcjonalności oraz dokonanie ostatecznego wyboru.

**Zaznajomienie się z wybranym środowiskiem programistycznym**

Data zlecenia: 26.04.2024  
Data wykonania: 03.05.2024  
Zlecono: Iwo Trzyński, Jakub Stokowski

Opis:  
Po wybraniu środowiska programistycznego, kluczowe jest, aby członkowie zespołu zaznajomili się z jego funkcjonalnościami i możliwościami. Dzięki temu praca nad projektem będzie bardziej efektywna, a zespół będzie mógł w pełni wykorzystać narzędzia dostępne w środowisku. Proces zaznajamiania się obejmuje instalację i konfigurację środowiska oraz szkolenia innych członków zespołu (np. jak tworzyć nowe projekty, dodawać pliki i zarządzać strukturą projektu, odbywanie praktycznych ćwiczeń oraz integracja środowiska z GitHubem.)

**Napisanie zasad gry**

Data zlecenia: 03.05.2024  
Data wykonania: 05.05.2024  
Zlecono: Robert Spyra, Bartosz Tylec

Opis:  
Zadaniem Roberta Spyry i Bartosza Tylca jest stworzenie szczegółowych zasad gry "Kółko i Krzyżyk". Zasady powinny być jasne i precyzyjne, aby każdy użytkownik mógł zrozumieć, jak grać. Dokumentacja zasad gry jest bardzo ważna dla późniejszych etapów projektu, w tym dla implementacji logiki gry oraz interfejsu użytkownika. Zadaniami wyżej wymienionych członków jest napisanie opisu gry, zasad ruchu oraz warunku zwycięstwa. Pracą nadobowiązkową jest napisanie zasad dla alternatywnej wersji gry tak aby była nieprzewidywalna i jeszcze ciekawsza.

**Zdefiniowanie wizji zespołu odnośnie końcowego efektu**

Data zlecenia: 03.05.2024  
Data wykonania: 06.05.2024  
Zlecono: Cały zespół

Opis:

Nasz zespół ma za zadanie określić wizję końcowego efektu projektu gry "Kółko i Krzyżyk". Nasza gra będzie reprezentowała nasze umiejętności i pasje, stanowiąc zarazem wyzwanie dla nas jako zespołu deweloperskiego. Poprzez wyznaczone kroki, dążymy do osiągnięcia wyznaczonego celu zgodnie z przyjętymi założeniami. Zadaniem każdego z członków jest określenie kluczowych cech, które mają charakteryzować naszą grę, takich jak prostota obsługi, estetyczne wykonanie i przyjemna rozgrywka, zbadanie oczekiwań i preferencji potencjalnych użytkowników gry, aby lepiej dostosować projekt do ich potrzeb oraz regularne konsultacje zespołowe w celu śledzenia postępów, rozwiązywania problemów oraz dopracowania szczegółów projektu.

**Rozpoczęcie prac nad projektem**

Data rozpoczęcia: 07.05.2024  
Data wykonania: 10.05.2024

Zlecono: Cały zespół

Opis:  
Nasz zespół rozpoczyna prace nad projektem gry "Kółko i Krzyżyk". Różne zadania zostały przydzielone różnym członkom zespołu w celu wykorzystania różnorodnych umiejętności i doświadczeń każdego z nich. Pierwszym krokiem będzie szczegółowe zapoznanie się z wymaganiami projektu oraz zadaniami, następnie przystąpimy do przypisania poszczególnych zadań do członków zespołu ostatnim zadaniem ale za to najważniejszym są regularne spotkania zespołowe w celu monitorowania postępów prac, rozwiązywania ewentualnych problemów oraz ustalania kolejnych kroków do wykonania.

**Utworzenie podstaw kodu, szkieletu**

Data rozpoczęcia: 10.05.2024  
Data wykonania: 12.05.2024

Zlecono: Bartosz Tylec, Jakub Stokowski

Opis:  
Nasz projekt wymaga stworzenia podstawowego szkieletu kodu, który posłuży jako fundament dla dalszego rozwoju gry "Kółko i Krzyżyk". Utworzenie podstaw kodu jest istotnym i koniecznym punktem w procesie tworzenia gry. Zadanie to zostało przydzielone Bartoszowi Tylcowi i Jakubowi Stokowskiemu. Ich głównym celem jest opracowanie struktury programu, włączając w to podstawowe klasy i funkcje, niezbędne do prawidłowego działania gry. Krokami do wykonania tego zadania będzie: przejście przez wymagania projektowe, aby zrozumieć, jakie elementy są niezbędne do stworzenia szkieletu kodu, stworzenie podstawowych klas, funkcji i modułów, które będą potrzebne do implementacji logiki gry i interfejsu użytkownika oraz przeprowadzenie testów podstawowych funkcji w celu sprawdzenia poprawności ich działania.

**Implementacja podstawowych funkcjonalności**

Data rozpoczęcia: 12.05.2024  
Data wykonania: 16.05.2024

Zlecono: Robert Spyra i Iwo Trzyński

Opis:  
Nadszedł dziejotwórczy moment w naszym projekcie - czas na implementację podstawowych funkcjonalności gry "Kółko i Krzyżyk". Implementacja podstawowych funkcjonalności stanowi kamień milowy w rozwoju gry. Zadanie to przydzielono członkom Robert Spyra i Iwo Trzyński którzy wydają się do tego najbardziej kompetentni, ich priorytetem jest opracowanie kodu odpowiedzialnego za logikę rozgrywki która zapewnienia płynną i intuicyjną rozgrywkę dla użytkowników. Za zadanie mają stworzenie funkcji umożliwiających graczom wykonanie ruchu w wybranym miejscu na planszy, stworzenia algorytmu sprawdzania wygranej lub przegranej oraz testowanie i debugowanie ewentualnych problemów z grą.

**Stworzenie trybu gry**

Data rozpoczęcia: 16.05.2024  
Data wykonania: 20.05.2024

Zlecono: Jakub Stokowski i Iwo Trzyński

Opis:  
Kolejnym etapem w rozwoju gry "Kółko i Krzyżyk" jest stworzenie trybu gry, który zapewni użytkownikom elastyczność i możliwość dostosowania rozgrywki do własnych preferencji. Zadanie to zostało powierzone Jakubowi Stokowskiemu i Iwo Trzyńskiemu, którzy podejmują się tego zadania z pełnym zaangażowaniem i profesjonalizmem, mając na uwadze zadowolenie użytkowników 😊. Kolejnymi punktami do odhaczenia są: staranne zaplanowanie interfejsu, który będzie prosty w obsłudze i intuicyjny dla użytkowników, umożliwiający płynne poruszanie się po menu i wybór preferowanego trybu gry, opracowanie kodu, który umożliwi uruchamianie wybranego trybu rozgrywki oraz obsługę zdarzeń z nim związanych, zapewniając użytkownikom satysfakcjonujące doświadczenia podczas rozgrywki, dodanie funkcjonalności, dzięki którym użytkownicy będą mogli dostosować ustawienia gry, takie jak rozmiar planszy czy poziom trudności oraz oczywiście testowanie i naprawianie ewentualnych błędów.

**Stworzenie menu głównego**

Data rozpoczęcia: 20.05.2024  
Data wykonania: 24.05.2024

Zlecono: Bartosz Tylec i Robert Spyra

Opis:  
Członkowie zespołu Bartosz Tylec i Robert Spyra dostali zadanie stworzenia menu głównego naszej gry "Kółko i Krzyżyk", które będzie pełnić rolę interaktywnego punktu wejścia dla użytkowników. Ich działką jest stworzenie estetycznego, intuicyjnego i funkcjonalnego interfejsu, który będzie atrakcyjny wizualnie i przysłowiowo „będzie przyciągał oko”, umożliwiającego łatwą nawigację po aplikacji oraz dostęp do różnych funkcji i trybów gry. Muszą oni staranne opracować wygląd i struktury menu głównego, uwzględniając estetykę, czytelność i łatwość obsługi dla użytkowników, stworzyć kod odpowiedzialny za wyświetlanie i obsługę menu głównego, umożliwiającego płynną nawigację oraz wybór opcji, oraz urzeczywistnić interaktywne elementy, takie jak przyciski i menu, umożliwiające użytkownikowi wybór trybu gry, ustawień oraz innych opcji dostępnych w aplikacji, (nie zapominajmy również o testowaniu).

**Zdecydowanie o dodatkowych opcjach i funkcjonalnościach**

Data rozpoczęcia: 20.05.2024  
Data wykonania: 24.05.2024

Zlecono: Cały Zespół

Opis:  
Chcieliśmy wymyślić dodatkowe opcje i funkcjonalności, które moglibyśmy uwzględnić w naszej grze "Kółko i Krzyżyk. Cały zespół jest zaangażowany w proces podejmowania decyzji w celu zapewnienia, że dodatkowe opcje i funkcjonalności będą zarówno atrakcyjne dla użytkowników, jak i spójne z naszą wizją gry. Dzięki zaangażowaniu wszystkich członków oraz uwzględnieniu opinii i potrzeb użytkowników, jesteśmy pewni, że podejmiemy właściwe decyzje, które przyczynią się do sukcesu projektu. Najważniejszymi celami są: organizacja sesji brainstormingu w celu zebrania pomysłów na dodatkowe opcje i funkcjonalności, które mogą wzbogacić naszą grę i zwiększyć jej atrakcyjność, wybór najbardziej obiecujących pomysłów oraz ostateczne zdecydowanie o dodatkowych opcjach i funkcjonalnościach, które zostaną uwzględnione w naszej grze.

**Zespojenie kodu do działającego prototypu**

Data zlecenia: 24.05.2024  
Data wykonania: 28.05.2024

Zlecono: Bartosz Tylec, Jakub Stokowski

Opis:  
Kiedy poszczególne części kodu zostały stworzone to najwyższa pora aby połączyć je w działający prototyp który zaprezentuje nasz projekt w sposób przekonujący oraz pomoże nam zidentyfikować ewentualne obszary do poprawy. Zadanie to zostało powierzone Bartoszowi Tylcowi i Jakubowi Stokowskiemu, którzy przejęli kontrolę nad procesem tworzenia prototypu naszej gry - „Kółko i krzyżyk”. Ich celem jest stworzenie spójnej całości, która pozwoli przetestować działanie gry w praktyce , aby upewnić się, że każdy element gry działa poprawnie (oczywiście w przypadku wykrycia błędów, zobowiązani są aby wprowadzić odpowiednie poprawki).

**Usunięcie problemów i niejasności**

Data zlecenia: 28.05.2024  
Data wykonania: 31.05.2024

Zlecono: Robert Spyra, Piwo Trzyński

Opis:  
Aby uporać się z wszelkimi problemami i niejasnościami, które mogą wystąpić w trakcie tworzenia prototypu gry "Kółko i Krzyżyk" druga część zespołu obejrzała kod gry i wyartykułowała swoje obawy i niejasności. Ten krok, pozwoli nam uniknąć potencjalnych trudności w dalszych etapach projektu oraz zapewnić wysoką jakość naszego produktu końcowego. W tym zadaniu Pan Robert Spyra i Iwo Trzyński mają wyświetlić na własnych monitorach kod aplikacji, znaleźć ewentualne błędy lub niejasne części kodu i je zaznaczyć, następnie komunikując się z drugą częścią zespołu dokonać poprawek.

**Przeprowadzenie testów aplikacji**

Data zlecenia: 02.06.2024  
Data wykonania: 06.06.2024

Zlecono: Całemu zespołowi

Opis:  
Przeprowadzenie wszechstronnych testów aplikacji gry "Kółko i Krzyżyk" pozwoli nam zidentyfikować wszelkie potencjalne błędy, problemy wydajnościowe oraz nieprawidłowości w interfejsie użytkownika przed finalną wersją gry. Skoncentrujemy się na ocenie czytelności, estetyki i łatwości obsługi interfejsu, sprawdzając jego spójność i intuicyjność. Zadanie to zostało przydzielone całemu zespołowi, aby każdy mógł przyczynić się do znalezienia ewentualnych błędów w prototypie oraz aby przeanalizować jak największą ilość scenariuszy rozgrywki oraz reakcje interfejsu na różne działania potencjalnego użytkownika.

**Rozwinięcie kodu**

Data zlecenia: 15.06.2024  
Data wykonania: 20.06.2024

Zlecono: Iwo Trzyński, Bartosz Tylec

Opis:  
Aby zbliżyć się do kompletnego prototypu trzeba napisać rozwinięcie kodu naszej aplikacji gry "Kółko i Krzyżyk". Ten etap obejmuje urzeczywistnienie dodatkowych funkcjonalności, poprawę istniejącego kodu oraz optymalizację aplikacji, aby zapewnić jej płynne działanie. Zadanie to zostało powierzone Iwo Trzyńskiemu i Bartoszowi Tylcowi, którzy posiadają odpowiednie umiejętności programistyczne i doświadczenie, aby skutecznie rozwinąć nasz kod. Kolejnymi krokami w tym zadaniu są: przegląd istniejącego kodu, identyfikacja obszarów wymagających rozszerzenia lub poprawy, dodanie nowych funkcji do gry, oraz dostosowanie kodu do ustalonych standardów.

**Implementacja nowych opcji**

Data zlecenia: 25.06.2024  
Data wykonania: 30.06.2024

Zlecono: Jakub Stokowski, Robert Spyra

Opis:  
W celu wzbogacenia naszej gry "Kółko i Krzyżyk" oraz zapewnienia użytkownikom jeszcze bardziej satysfakcjonującego doświadczenia, postanowiliśmy zaimplementować nową opcję - tryb gry wieloosobowej. Dzięki współpracy Jakuba Stokowskiego i Roberta Spyry, jesteśmy pewni, że uda nam się skutecznie wprowadzić tę funkcjonalność i zaoferować użytkownikom jeszcze bardziej rozbudowane doświadczenie z naszej gry. Ten krok wymaga wprowadzenia komunikacji między graczami oraz zapewnienia płynnej i stabilnej rozgrywki, oraz przeprowadzenie testów całościowej funkcjonalności trybu wieloosobowego, identyfikacja i naprawa ewentualnych błędów.

**Prace wykończeniowe**

Data zlecenia: 10.07.2024  
Data wykonania: 15.07.2024

Zlecono: Jakub Stokowski

Opis:  
Prace wykończeniowe stanowią jedną z ostatnich faz tworzenia naszej gry "Kółko i Krzyżyk". W tym punkcie skupimy się na drobnych poprawkach, optymalizacji oraz dodaniu ostatnich detali, które uczynią naszą grę jeszcze lepszą i ciekawszą dla naszych odbiorców. Do wykonania tego zadania wybraliśmy najbardziej kompetentną osobę – Jakuba Stokowskiego, który ma największe doświadczenie i umiejętności z nas wszystkich. Do jego obowiązków zalicza się: doprecyzowanie detali w interfejsie użytkownika, takich jak kolory, czcionki i animacje, aby zapewnić spójność i estetykę, oraz ostateczne przygotowanie aplikacji do wydania.

**Przeprowadzenie testów**

Data zlecenia: 02.06.2024  
Data wykonania: 06.06.2024

Zlecono: Całemu zespołowi

Opis:  
Przeprowadzenie testów aplikacji gry "Kółko i Krzyżyk" pozwoli nam zidentyfikować wszelkie potencjalne błędy, których się na tym etapie już się nie spodziewamy. Zadanie to zostało przydzielone wszystkim członkom zespołu, aby każdy mógł przyczynić się do wykrycia ewentualnych błędów i ich naprawy.

**Wyeksportowanie kodu do .exe**

Data zlecenia: 15.07.2024  
Data wykonania: 18.07.2024

Zlecono: Robert Spyra, Bartosz Tylec

Opis:  
Kolejnym punktem w naszym projekcie jest wyeksportowanie gotowego kodu gry "Kółko i Krzyżyk" do pliku wykonywalnego (.exe), który umożliwi użytkownikom łatwe uruchomienie gry na systemie Windows. Zadanie to zostało powierzone Robertowi Spyrze i Bartoszowi Tylcowi, którzy mają przeprowadzić proces kompilacji kodu źródłowego do formatu .exe przy użyciu odpowiedniego narzędzia kompilacyjnego, uruchomić plik .exe na różnych komputerach oraz przeprowadzić ostateczne testy na różnych systemach Windows w celu upewnienia się, że działa on poprawnie i bez błędów.

**Utworzenie listy zadań na Trello**

Data zlecenia: 22.07.2024  
Data wykonania: 23.07.2024

Zlecono: Iwo Trzyński

Opis:  
Utworzenie listy zadań na platformie Trello jest mało istotnym krokiem lecz potrzebnym w organizacji pracy nad projektem. Iwo Trzyński został odpowiedzialny za skonfigurowanie tablicy Trello, która umożliwi zespołowi śledzenie postępów, priorytetyzowanie zadań i efektywne zarządzanie projektem. Poprawne wdrożenie Trello pomoże zespołowi utrzymać porządek i przejrzystość w realizacji kolejnych etapów projektu. Do jego zadań należy między innymi: utworzenie nowej tablicy dedykowanej projektowi "Kółko i Krzyżyk" na platformie Trello, podział tablicy na listy takie jak "Do zrobienia", "W trakcie", "Weryfikacja" i "Zakończone" w celu jasnego przedstawienia stanu realizacji poszczególnych zadań, zaproszenie wszystkich członków zespołu do tablicy Trello i przypisanie im odpowiednich uprawnień.

**Utworzenie projektu na githubie**

Data zlecenia: 23.07.2024  
Data wykonania: 24.07.2024

Zlecono: Iwo Trzyński

Opis:  
Utworzenie projektu na GitHubie jest bardzo ważnym krokiem dla naszego projektu, ponieważ nasz prowadzący diabelsko wymaga dokumentowanie postępów na nim. Iwo Trzyński był odpowiedzialny za założenie repozytorium na GitHubie, które będzie służyć jako centralne miejsce przechowywania kodu, śledzenia zmian oraz zarządzania wersjami projektu. Iwo ma za zadanie wykonać między innymi: utworzenie nowego repozytorium na GitHubie, ustawienie odpowiednich uprawnień i dostępności, zaproszenie wszystkich członków zespołu do repozytorium i przydzielenie im odpowiednich ról, utworzenie podstawowej struktury projektu czy dodanie pliku README.md z opisem projektu.

**Rozpoczęcie prac nad organizacją projektu**

Data zlecenia: 23.07.2024  
Data wykonania: 24.07.2024

Zlecono: Robert Spyra

Opis:  
Rozpoczęcie prac nad organizacją projektu ma na celu zapewnienie struktury i porządku w realizacji projektu "Kółko i Krzyżyk". Robert Spyra został odpowiedzialny za zainicjowanie działań organizacyjnych, które obejmują sporządzenie szczegółowego planu działań z określeniem kamieni milowych i terminów realizacji poszczególnych zadań, ustalenie regularnych spotkań zespołu i rozdzielenie obowiązków pomiędzy członków zespołu zgodnie z ich umiejętnościami i doświadczeniem. Dzięki dobrze zdefiniowanemu harmonogramowi i jasnemu podziałowi zadań oraz ustalonym procesom komunikacyjnym, zespół będzie mógł sprawnie współpracować, oraz konsekwentnie dążyć do osiągnięcia wyznaczonych celów.

**Utworzenie backloga**

Data zlecenia: 24.07.2024  
Data wykonania: 25.07.2024

Zlecono: Bartosz Tylec

Opis:  
Bartosz Tylec został odpowiedzialny za utworzenie backloga projektu "Kółko i Krzyżyk". Celem tego zadania jest zidentyfikowanie, spisanie oraz uporządkowanie wszystkich zadań, które muszą zostać wykonane w trakcie realizacji projektu. Backlog będzie pełnił rolę punktu odniesienia dla zespołu, umożliwiając śledzenie postępów oraz kolejności działań. Do moich zadań należało: Opisanie każdego zadania, dopisanie daty zlecenia i wykonania oraz kto ma wykonać dane zadanie, (jest to najbardziej wymagająca i czasochłonna praca w całym projekcie).

**Napisanie zasad korzystania z repozytorium**

Data zlecenia: 25.07.2024  
Data wykonania: 27.07.2024

Zlecono: Robert Spyra, Bartosz Tylec

Opis:  
Robert Spyra i Bartosz Tylec zostali wyznaczeni do opracowania zasad korzystania z repozytorium projektu "Kółko i Krzyżyk" na GitHubie (w tym struktura katalogów, nazewnictwo plików i konwencje kodowania). Zasady te mają na celu zapewnienie spójności repozytorium oraz ułatwienie współpracy między członkami zespołu. Poprawnie zdefiniowane zasady korzystania z repozytorium powoduje zachowanie porządku w repozytorium oraz pozwala uniknąć konfliktów i błędów podczas wdrażania zmian w projekcie.

**Uporządkowanie branchów**

Uporządkowanie branchów

Data zlecenia: 27.07.2024  
Data wykonania: 29.07.2024

Zlecono: Iwo Trzyński, Jakub Stokowski

Opis:  
Do uporządkowania branchów w repozytorium projektu "Kółko i Krzyżyk" na GitHubie zostali wyznaczeni towarzysze Iwo Trzyński i Jakub Stanowski. Ich zadaniem jest zapewnienie klarowności i porządku w strukturze gałęzi, co ułatwi zarządzanie projektem oraz bez wątpienia usprawni naszą prace. Poprawne uporządkowanie branchów jest bardzo istotne dla efektywnej pracy nad projektem oraz zapobiegania chaosowi w repozytorium. Do ich zadań należy między innymi dokładna analiza aktualnych branchów w repozytorium w celu zidentyfikowania niepotrzebnych, przestarzałych lub nieaktywnych gałęzi i przeprowadzenie merge'ów, jeśli jest to konieczne.

**Stworzenie instrukcji korzystania z branchów w imię spójności projektu**

Data zlecenia: 30.07.2024  
Data wykonania: 01.08.2024

Zlecono: Bartosz Tylec, Robert Spyra

Opis:  
Bartosz Tylec i Robert Spyra zostali powołani do stworzenia klarownej instrukcji korzystania z branchów w celu zapewnienia spójności i jednolitości w projekcie "Kółko i Krzyżyk" na platformie GitHub, do ich zadań należy: określenie standardów nazewnictwa dla różnych typów gałęzi, (jak gałęzie funkcjonalne, gałęzie deweloperskie, gałęzie testowe, poprawkowe itp.) oraz omówienie kroków, które należy podjąć podczas tworzenia nowych branchów. Wskazówki dotyczące używania spójnych i opisowych nazw, które łatwo identyfikują cel i zawartość danej gałęzi. Instrukcja ta ma na celu ułatwienie zrozumienia i przestrzegania wytycznych dotyczących nazewnictwa, tworzenia oraz łączenia branchów, co przyczyni się do poprawy jakości pracy zespołu oraz zminimalizowania ryzyka powstawania konfliktów w repozytorium.

**Czuwanie nad procesem mergowania i aktualizowania**

Data zlecenia: 05.08.2024  
Data wykonania: 07.08.2024

Zlecono: Iwo Trzyński, Jakub Stokowski

Opis:  
Nadzorowanie procesu mergowania i aktualizowania gałęzi w repozytorium projektu "Kółko i Krzyżyk" jest niewdzięczną lecz potrzebną pracą którą za zadanie dostało dwóch wybitnych informatyków i studentów AGH. Ich zadaniem jest: regularne śledzenie wprowadzanych zmian, aktywne działanie w przypadku wykrycia konfliktów lub problemów w procesie mergowania, informowanie członków zespołu o postępach, a także udzielanie wsparcia w razie potrzeby oraz najważniejsze: zapewnienie spójności i integralności kodu poprzez odpowiednie łączenie zmian oraz aktualizowanie branchów w zgodzie z wytycznymi ustalonymi dla projektu.