Sprawozdanie nr.2 ze spotkania dnia 24 kwietnia 2024

Zebranie zaplanowane na godzinę 18.20 rozpoczęło się z 5 minutowym opóźnieniem z powodu nieusprawiedliwionego spóźnienia członka Stokowskiego.

Na spotkaniu byli obecni niżej wymienieni:

* Iwo Trzynski
* Robert Spyra
* Bartosz Tylec
* Jakub Stokowski
* Paweł Żuczek

Sprawdzono, czy każdy z wyżej wymienionych ma dostęp do zespołowego repozytorium Git i tablicy Trello. W wyniku przeprowadzonego testu okazało się, że nie. Dostępu nie posiada zebrany Paweł Żuczek i słusznie.

O godzinie 18.30 na wniosek członka Spyry zarządzone przerwę na czas nieokreślony, polano piwo.

O godzinie 19.04 spotkanie wznowiono.

Na podstawie przeprowadzonej dyskusji stworzony został Backlog produktu. Zawiera on wstępną listę celów i zadań zespołu deweloperskiego. Początkowo składa się on z 13 punktów i będzie rozwijany wraz z postępem prac.

Członek Stokowski złożył wniosek o wybranie języka C++ językiem rozwoju projektu. Wniosek został przyjęty w obliczu kworum.

W celu usprawnienia prac deweloperskich wyodrębniono trzy podzespoły jeden do spraw programistycznych, drugi do spraw zaprojektowania interfejsu gry, trzeci w celu zgromadzenia i opisania zebranej dokumentacji. W ich skład wchodzą niżej wymienieni:

Zespół programistyczny:

* Iwo Trzynski
* Jakub Stokowski

Zespół do spraw zaprojektowania interfejsu:

* Robert Spyra
* Bartosz Tylec

Zespół dokumentacji:

* Bartosz Tylec

Następnie zespołowi do spraw zaprojektowania interfejsu przedłożone zostało zadanie wyboru odpowiedniego programu graficznego, a zespołowi programistycznemu zlecone zostało zaprojektowanie wstępnej wersji programu.

O godzinie 19.36 na wniosek Scrum Mastera zamknięto zebranie, uprzednio podano herbatę.