**SPRİNT 3**

14 Kasım 2022

Oyun geliştirmeye başlandı.

Hurşit tasarım kısmında, Ahmet Emir konfigürasyon kısmında daha aktif görev alacağını belirti.

15 Kasım 2022

Map dizaynının nasıl olacağı konusu konuşuldu.

16 Kasım 2022

Düşman ve engeller için gerekli yerlerin tespiti yapıldı.

Map tasarımına başlandı ve 12 saat içerisinde bitirildi.

17 Kasım 2022

Map içi zemin konfigürasyonu yapıldı.

Karakter eklendi.

Düşman ve engeller eklendi.

18 Kasım 2022

Karakter, düşman ve engeller için gerekli konfigürasyon tamamlandı.