**Takım İsmi**: U-106

**Takım Elemanları:**

Furkan Abdullah KARAOSMANOĞLU - Scrum Master

Nuriye İlayda SARAL - Product Owner

Esmanur ÖZDEMİR - Game Developer

Doğa BULUT- Game Developer

Semih ÖZDAŞ - Game Developer

**Ürün İsmi:** Fırlatmaca

**Ürün Açıklaması:** Oyun level sistemiyle ilerler. Her leveli geçmek için istenen puana eşit veya yüksek puan alınması beklenmektedir. Her level içinde farklı temalar belirlenmiştir. Bu temaların kendine özgü hikayesi vardır. Örnek olarak karakterin dünyaya çöp atması ile çevre sorunlarının ele alınması amaçlanmıştır. Her levelde farklı temalar olması kullanıcıya her aşamada farklı bir oyun deneyimi sunmaktadır.

**Ürün Özellikleri:**

* 2D Oyun
* Hızlı ve akıcı oynayış
* Farklı Temalar
* Level atlama

**Hedef Kitle:** Yaş aralığı fark etmeksizin oyun oynamayı seven her birey

**Sprint Notları**:

**Sprint 1**

* **Sprint içinde tamamlanması tahmin edilen puan:** 50 Puan
* **Puan tamamlama mantığı:** Toplamda proje boyunca tamamlanması gereken 250 puanlık backlog bulunmaktadır. 3 sprint'e bölündüğünde ilk sprint'in en azından 75 ile başlaması gerektiğine karar verildi.
* **Daily scrum:** Daily Scrum toplantıları yoğunluk ve zaman kısıtından dolayı Whatsapp iletişim kanalı üzerinden yapılmıştır. Proje ilerlemesine göre ihtiyaç duyuldukça toplantılar düzenlenmiştir.
* **Ürün durumu :** Proje üretim sürecine Sprint 1 sonrası başlanacaktır.
* **Sprint review:** Alınan kararlar: Daily Scrum'ların Google Meet kanalı üzerinde günlük olarak not alınmasına karar verildi. Sprint Review katılımcıları: Tüm Ekip
* **Sprint Retrospective:** Takım üyeleri olarak üniversite finalleri olması sebebiyle proje fikri bulmakta çokça vakit kaybettik. Fakat Sprint 1 sonrası oyunun görev aşamaları ve oluşum aşamaları daha sıkı şekilde ilerleyecektir. Yapılan toplantılarda projelerdeki ilerlemeler not alınacak ve whatsapp grubu üzerinden paylaşım yapılacaktır.
* **Toplantılardan ve Konuşmalardan Kareler:**



