**09.05.2022**

**Mert, Beyzanur, Ebrar, Efe, Ahsen:**

* **İlk sprint’in bitişinden sonra yeni görevler için 12.05.2022’de toplantı yapılmasına karar verildi.**

**12.05.2022**

**Ahsen:**

* **Toplantıda ekiple birlikte ürüne dair genel durum değerlendirmesi yaptı.**

**Beyzanur:**

* **Oyunda kullanılacak olan açlık ve can metrelerini tamamladı.**

**13.05.2022**

**Efe:**

* **Oyundaki hub olacak olan hapishane haritasının tasarımına başladı.**

**15.05.2022**

**Efe:**

* **Oyunun haritasını tasarlamaya devam etti.**

**16.05.2022**

**Beyzanur:**

* **Oyunda kullanılacak olan UI tasarımlarına devam etti.**

**16.05.2022**

**Ebrar:**

* **Oyunun başlangıç haritasını tasarlamaya başladı.**

**18.05.2022**

**Efe:**

* **Oyun haritasını tamamladı.**
* **Hapishane haritasını tamamladı.**
* **Dosyaları harita tasarımını sonlandırması için Beyzanur’a aktardı.**

**Beyzanur:**

* **Oyuna saat, açlık gibi UI elementlerini ekleyecek çalışmalara başladı.**

**Ebrar:**

* **Oyunun başlangıç haritasını tasarlamaya devam etti.**

**Ahsen, Mert:**

* **Toplantıdaki kararlara göre task ve user story oluşturup Miro üzerinde puanlayarak 2.sprint’in backlog’unu oluşturacak.**

**19.05.2022**

**Ebrar:**

* **Oyunun başlangıç haritasını tamamladı.**

**20.05.2022**

**Beyzanur:**

* **Efe’nin gönderdiği dosyaları teslim alarak üzerinde çalışmalara başladı.**

**21.05.2022**

**Efe:**

* **Harita tasarımındaki işini tamamlayarak oyuna savaş mekanikleri eklemeyle ilgili çalışmalara başladı.**
* **Silah tutma, yumruk atma gibi animasyonları karaktere eklemeye başladı.**

**22.05.2022**

**Beyzanur:**

* **Harita tasarımındaki çalışmalarına devam etti.**