# Sprint goal

List the US you will implement

* #US1 – 完成游戏得分系统，使游戏可以是尝试运行
* #US2 – 增加游戏暂停功能，增添游戏内部计时模块、随机程序模块

# Label

Sprint 2 backlog

# Decompose each story into tasks

* #US1
  + #T1 – 根据游戏设计，对游戏界面安装游戏功能按键及文本框
  + #T2 –适合游戏机制的得分算法的设计与实现
  + #T3 – 设计游戏结束的得分框并实现
* #US2
  + #T4 –以计时模块算法的设计与实现
  + #T5 -随即程序模块算法的设计与实现
  + #T6-暂停程序模块算法的设计与实现

# Assign the tasks to dev

* #T1
  + Developer: 张埕瑜
  + Time: 5 hours
* #T2
  + Developer: 张埕瑜
  + Time:8 hours (Research +Implementation)
* #T3
  + Developer: 肖晓星、张埕瑜
  + Time:8 hours (Research + Implementation)
* #T4
  + Developer:曹钰
  + Time: 8 hours(Research + Implementation)
* #T5
  + Developer:颜启胜
  + Time: 8 hours(Research + Implementation)
* #T6
  + Developer:肖晓星
  + Time: 8 hours(Research + Implementation)