



**AGH**

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA  
IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie  
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej  
Informatyka Stosowana  
14 czerwca 2021

Inżynieria Oprogramowania

**deja vu - prosty serwis internetowy z grami**

Podsumowanie trzeciego sprintu

Skład zespołu:

**Bartosz Rogowski**

Kinga Pyrek

Natalia Szczerba

Katarzyna Romańczyk

Mateusz Barnacki

Rafał Jakubczyk

Katarzyna Dobreńko

# 1 Podsumowanie zadań do wykonania

Trzecim kamieniem milowym było ukończenie rozbudowy gier oraz systemu odznak, poprawki ewentualnych błędów, opracowanie dokumentacji końcowej.

- Bartosz Rogowski
  - zarządzanie zespołem oraz projektem (wykonane w 100%)
  - wykonanie odznak – część 2 (wykonane w 100%)
  - wprowadzenie drobnych poprawek do gry Snake (wykonane w 100%)
  - przygotowanie listy osiągnięć (wykonane w 100%)
  - sporządzenie dokumentów/raportów (wykonane w 100%)
  - połączenie gry Snake z backendem (wykonane w 100%)
  - dodanie testów funkcjonalnych oraz przetestowanie strony pod względem UX (wykonane w 100%)
- Kinga Pyrek
  - dodanie odznak na stronę (wykonane w 100%)
  - dodanie przycisku **Play again** do gry Snake (wykonane w 100%)
  - wprowadzenie drobnych poprawek do gry Snake (wykonane w 100%)
  - połączenie gry Snake ze stroną (wykonane w 100%)
  - wystylizowanie informacji użytkownika (np. statystyki gier) (wykonane w 100%)
- Natalia Szczerba
  - pomoc w połączeniu gry Snake z backendem (wykonane w 100%)
  - pomoc w przygotowaniu dokumentacji końcowej (wykonane w 100%)
  - pomoc w przygotowaniu mechanizmu osiągnięć (wykonane w 100%)
- Katarzyna Romańczyk
  - pomoc w przygotowaniu mechanizmu osiągnięć (wykonane w 100%)
  - pomoc w przygotowaniu części dokumentacji użytkownika (wykonane w 100%)
- Mateusz Barnacki
  - pomoc w przygotowaniu dokumentacji końcowej (wykonane w 100%)
- Rafał Jakubczyk
  - dopisanie testów jednostkowych do backendowego API (wykonane w 100%)
  - pomoc w przygotowaniu części dokumentacji użytkownika (wykonane w 100%)
  - stworzenie mechanizmu osiągnięć (wykonane w 100%)
- Katarzyna Dobreńko
  - dopisanie testów funkcjonalnych w Selenium IDE (wykonane w 100%)
  - napisanie kodu do gry Snake i dodanie do repozytorium na GitHubie (wykonane w 100%)

Kamień milowy został osiągnięty w 100% – projekt działa i spełnia wszystkie wymagania.

## 2 Ocena zaangażowania członków zespołu

- Kinga Pyrek – 9.5
- Natalia Szczerba – 10
- Katarzyna Romańczyk – 9
- Mateusz Barnacki – 9
- Rafał Jakubczyk – 10
- Katarzyna Dobreńko – 8.5