Notka ze spotkania:

Rozpoczęcie prac

Osoby obecne:

Kamil Tracz, Kamil Siwek, Monika Smędzik, Artur Turak, Maksymilian Stach

Omawiane tematy:

- Specjalizacje osób uczestniczących w projekcie
- Planowane terminy prac
- Omówienie pierwszych zadań
- Wstępny zarys projektu
- Przydział zadań

Postanowienia:

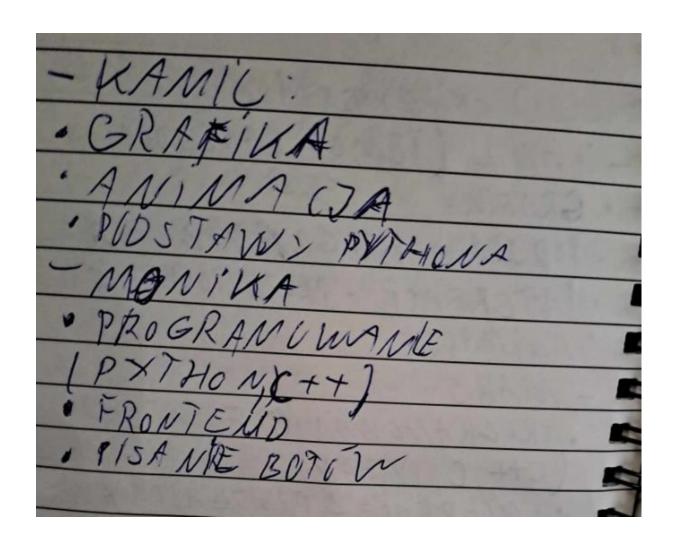
Na spotkaniu omówiono wstępny plan projektu oraz rozpisano jego najważniejsze kamienie milowe. Zebrano także mocne strony uczestników projektu tak aby odpowiednio przydzielić im zadania. Zdecydowaliśmy się na język programowania Python oraz następujące środowiska pracy:

- Discord i Messenger komunikacja
- Github zarządzanie projektem

Planowany termin prac nad pierwszym sprintem wynosi 2 tygodnie. We wstępnym zarysie projektu podzieliliśmy go na 3 sprinty.

Materiały rozpisane na pierwszym spotkaniu:

FIFIDE
FIELDS OF EXPERTISE.
- MIMIC IEN CO ZAKZADZAI.
PATRIMA
" PODJIANA PROGRAMOWANIA
· INTERFACE - PROJEKTOWANIE
· AMIMACJE
- MAK5:
· PROGRAMOWANIE FRONTEND
- (C++ C DXTHON)
· INTERFACE - PROTENTO WAINE
· PISANIE BOTOW
- ARTUR:
DODGERAMUNANIE BACKENO
HAR BELLEVIEW (MIHON, MATCOS)
· PISANIE BOTOW
· ROBIE NIE PODSTAWOWYCH
GRAFIL



BLACK JACK I PODSTAWOWE ZASADY: INTERFACE (WYDOR ICE)

V. TALIE (WYDOR ICE)

C. PODSTAWOWE ZASADY GRY

D. GRAFINI PODSTAWOWE TAL

R. SYSTEM OBSTAWIANIA

IL ROZGRYWKA

OR. GRAZ BOTEM

(BOT GRA STRATEGIE

AINOWA)

TELU GRACE d. GRAFINI PODSTAWOUNE TALLI L. TRYB DLA WIELU GRACZY C. PROTENT STOLV DO GRX d. FUNKCODNALAVO SE MENU e. SAMO UCZEK Wall of the work of the same HISTORIA GIER

a SHINY DO TALIL ANIMACDE C. GRANA CZAS d. DUPRACU WA NIE INIER FACE E, TRYB GRY W CIEMNO [GRACIE NO GOLENIE WOZA WART INNXCH, NURMALANE WIDZA PRZYNAJMNIEJ PIERWSAA

