**Osobiste sprawozdanie KRZYSZCZUK MICHAŁ**

**1 SPRINT 10-17 maja 2017**

**Członek zespołu developerskiego.**

11 maja 2017 SCRUM:

Założenie nowego konta Google, Assembla ponieważ poprzednie założone na zajęciach straciły już swoją ważność (okres próbny 14 dni).Instalacja oprogramowania SourceTree oraz niezbędnych dodatków (Git itp.) pobranie i uaktualnienie repozytorium globalnego,oraz utworzenie mojego pliku raportowego i folderu w którym będę opisywał moje codzienny SCRUM. Było to małe wprowadzenie i zapoznanie się z narzędziem pracy grupowej. Dodatkowo zainstalowałem potrzebne mi narzędzia informatyczne to pracy nad projektem (Code::Blocks).

12 maja 2017 SCRUM:

Wykonanie schematu blokowego funkcji odczytującej dane pobrane z klawiatury:

https://docs.google.com/drawings/d/1YmLUX4LOWRnt3l8USbkKMcWtsLkVyn47WVUJmtrthd0/edit?usp=sharing

Próbowałem wykonać ten schemat blokowy przy specjalnych programów lub stron internetowych udostępniających programistą dedykowane dla nich narzędzie. Jednak albo były one płatne, albo nie były intuicyjne co powodowało ,że efekt końcowy był mało czytelny pomimo dużej pracy i czasu włożonego w to zagadnienie.

15 maja 2017 SCRUM:

Dzisiaj próbowałem zainstalować bibliotekę sfml do CodeBloksa i wypróbować czy działa. Niestety coś poszło nie tak i po sprawdzeniu wszystkich możliwych poradników nie bylem w stanie poradzić sobie z problemem. Pomimo udanej kompilacji programów, aplikacja okienkowa zawieszała się i powodowała błędy. Problem nie został rozwiązanych

16 maja 2017 SCRUM:

Po wielu próbach i skorzystaniu z następujących źródeł:

https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.4/start-cb.php

https://www.youtube.com/watch?v=AkrbLqP\_5tg

https://www.youtube.com/watch?v=AOs0Te5H1EU&t=16s

Udało się przygotować środowisko do pisania projektów. Nieoceniona była pomoc kolegi z zespołu Bartka Gondka, który pomógł mi w rozwiązaniu mojego problemu jakim było nieodpowiednie linkowanie bibliotek oraz brak statycznej definicji przy użyciu preprocesora.

Kosmetycznie poprawiłem instrukcję commitowania, tak aby była zrozumiała i ograniczała błędy i konflikt

**2 Sprint 17-24 maja 2017**

**Scrum Master**

17 maja 2017

Dzisiaj zostałem SCRUM Masterem produktu, ustawiłem Milestone na assembli, założyłem repozytorium do pisania kodu i napisałem funkcję tworzącą tablice 2D dynamicznie oraz wykonująca ramkę. Porozdzielałem mojemu zespołowi tickety.

18 maja 2017

Dzisiaj dodałem 2 tickety na assembli - jeden nieprzydzielony oraz drugi przydzielony samemu sobie-napisanie fragmentu kodu odpowiedzialnego za obsługę klawiatury.

19 maja 2017

Wykonałem test części kodu odpowiadającego za obsługę danych z klawiatury, działa ona prawidłowo gdy tylko na klawiaturze zostanie naciśniety klawisz sterowania wężem typ wyliczeniowy enum zmienia odpowiednio wartość . Test odbył się poprzez wypisywanie wartości typu wyliczeniowego w nieskończonej pętli. Dzięki temu sprawdzone zostało czy utworzone narzędzie nadaje się do dynamicznego sterowania procesem drogi węża. Sprawdziłem również postęp pracwykonywanych przez innych developerów i zmieniłem statusy wykonywanych przeze mnie zadań na assembli.

22 maj 2017

Uaktualnienie zadań i ticketów na Cardwall na assembli. Testowałem dzisiaj kod napisany przez zespół i wykryłem niespójność przy wydłużaniu węża . Niestety z powodu późnej pory lider zespołu developerskiego jest już niedostępny. zaistniały problem musimy przedyskutować szerszym gronie tak aby nie zepsuć wykonanej przez nas pracy. Podstawy bazy danych. Wczytanie nazwy gracza z strumienia i zapis do pliku oraz zapisanie liczby punktów zdobytych przez gracza do tego pliku przy użyciu biblioteki fstream . Niestety wymaga to jeszcze dopracowania. Został naprawiony BUG z wylatywaniem programu dla tablicy kwadratowej.

23.05.2017

Przygotowanie osobistej części sprawozdania z wykonywanej przeze mnie pracy w ubiegłych dwóch tygodniach.

**3 Sprint 24-31 maja 2017**

**Członek zespołu developerskiego.**

24.05.2017

Założenie nowego Repozytorium Kodu i powiązanie z nim projektu na hostingu HitHub, ponieważ nasze konto na assembli utraciły swoją ważność. Zdefiniowanie Cardwall na postawie metodyki Kanban. Poprawiona została także funkcja tworząca tablicę dwuwymiarową ( dynamiczna alokacja pamięci)

25.05.2017

Zbieranie informacji o aplikacjach okienkowych. Procedury otwierania okienek, rozciągania ich zamykania po wykonaniu kodu programu. Próby rysowania różnych geometrycznych kształtów

27 maja 2017

Opracowanie zapisu nazw gracza oraz zdobytych punktów do pliku będących małą bazą danych. Przetestowanie napisanego kodu. Dokonane zostały również prace z porządkowaniem katalogów na repozytorium dla lepszej przejrzystości i nie tworzenia bałaganu.

29 maja 2017

Dzisiaj został dokończony kod z nakładką graficzną z sfml. Po jego ukończeniu wprowadziłem menu wyboru poziomu trudności w grzeoraz wytestowałem ją pod kątem ewentualnych boogow. Niestety czasami zdarza się że jedzenie węża pojawia się w tym samym miejscu tabeli.Jednak narazie nie potrafiliśmy tego naprawić. Usunąłem również poprzednie wersje , który wprowadzały niepotrzebne zamieszanie na repozytorium.Również na CardWall zaproponowałem konieczne do wykonania zadania na czas, który pozostał do zakończenia projektu.

30.05.2017

Dokonanie podsumowania mojej pracy w przeciągu ostatnich 3 tygodni. Dokumentowanie własnej pracy oraz samoocena

**Samoocena:**

Zgodnie z założenia projektu codziennie poświęcałem przynajmniej 15 minut na wykonywanie poleconych mi zadań oraz przydzielanie ich innym. Sumiennie opiekowałem się naszym repozytorium kodu poprzez systematyczne porządkowanie go, usuwanie niepotrzebnych treści. Często również brałem udział w debatach oraz dyskusjach z innymi członkami zespołu w związku z realizowanym projektem. Potwierdzeniem mojej codziennej aktywności jest duża liczba commitów, aktywność w dyskusjach, ciągły kontakt z zespołem. Od strony kodu aplikacji zajmowałem się:tworzeniem tablicy dwuwymiarowej, funkcją pobierania znaku i relacji jej z silnikiem gry, interfejsem z użytkownikiem, bazą danych oraz optymalizacją kodu. Wszystkie screeny z mojej działalności znajdują się na repozytorium kodu. Swój wkład w projekt oceniam na 35 % całego produktu