**SPRINT II 17-24 maja 2017**

**SCRUM MASTER:KRZYSZCZUK MICHAŁ**

Dzięki założeniom poprzedniego sprintu każdy członek zespołu przygotował schemat rozwiązania poszczególnych zadań których wykonanie niezbędne było do stworzenia aplikacji mowa tu o schematach blokowych, algorytmach postępowania i silniku gry. Również cały zespół miał dostęp do narzędzi programistycznych czyli środowiska CODE::BLOCKS, repozytorium kodu oraz hosting [www.assembla.com](http://www.assembla.com).

Cel sprintu:

Wydanie aplikacji terminalowej, realizującej algorytm popularnej gry w SNAKE 2d za pomocą znaków z kodów ascii, tablicy dwuwymiarowej oraz operacji logicznych

Milestones:

-algorytm gry Snake

-interfejs z użytkownikiem

Tickety:

-generowanie mapy gry( tworzenie i wizualizacja)

-wyjście danych ( opcje wyświetlania aktualnej mapy)

-generowanie jedzenia węża

-silnik gry ( ruch węża)

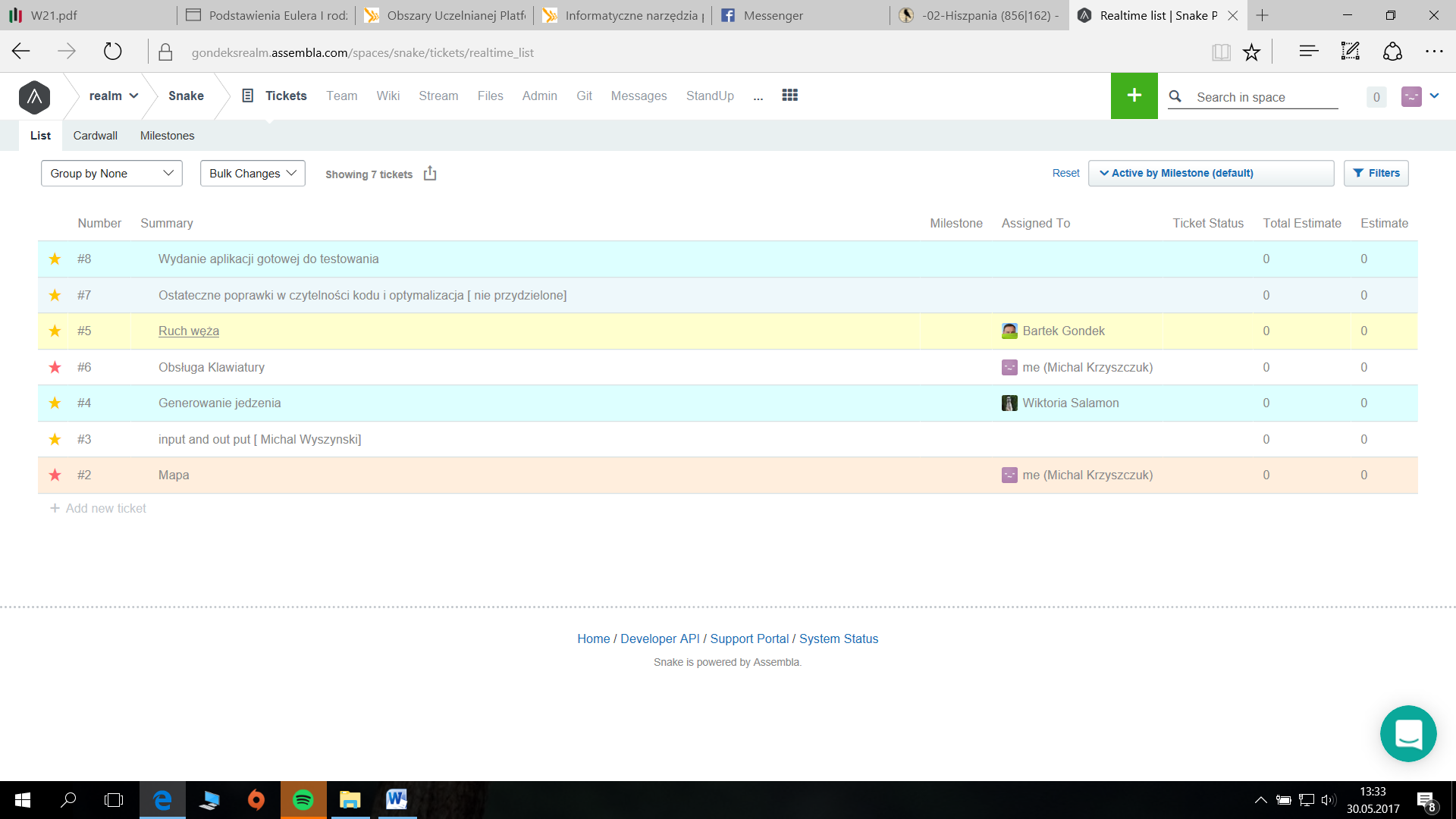
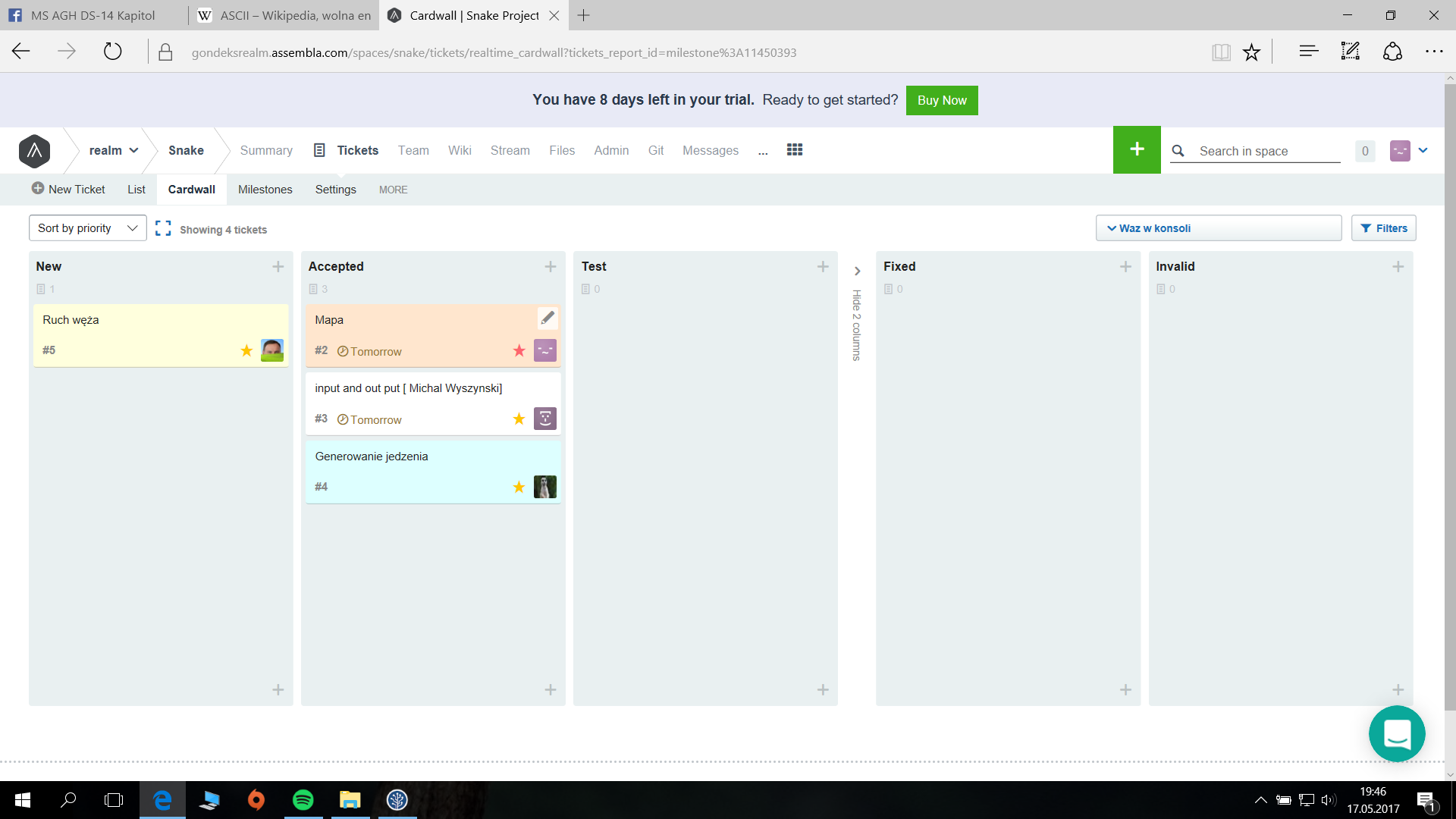
-poprawki w czytelności kodu

-testowanie wydanej aplikacji

-zapis wersji terminalowej gry wraz z opisami kodu i komentarzami

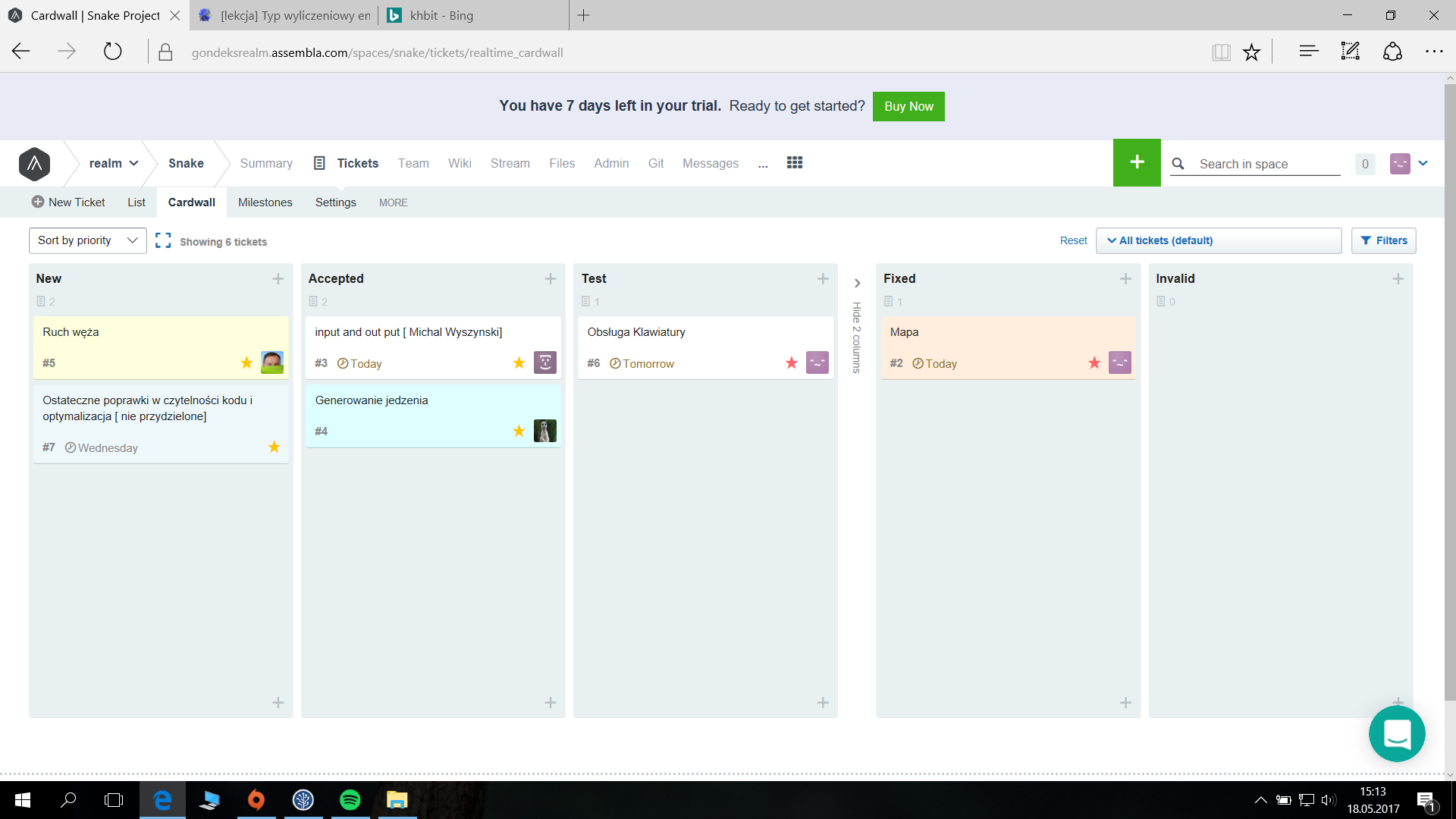
Moje działania

Pierwszym krokiem mojej działalności jako SCRUM mastera było zdefiniowanie porządku na repozytorium kodu. Założenie folderów ,w których każda osoba miała dokonywać opisów codziennych scrum’ów, gałęzi przechowującej aktualną wersję kodu, osobną gałąź dla schematów blokowych oraz usunięcie niepotrzebnych materiałów na repozytorium. Wykonana została również prze zemnie krótka instrukcja commitowania, która miała uchronić nas przed ewentualnymi konfliktami. Dzięki możliwościom hostingu zdefiniowałem dla całego sprintu milestones oraz tickety które zostały przydzielone do wykonania konkretny osobą. Poniżej przedstawiam screeny:



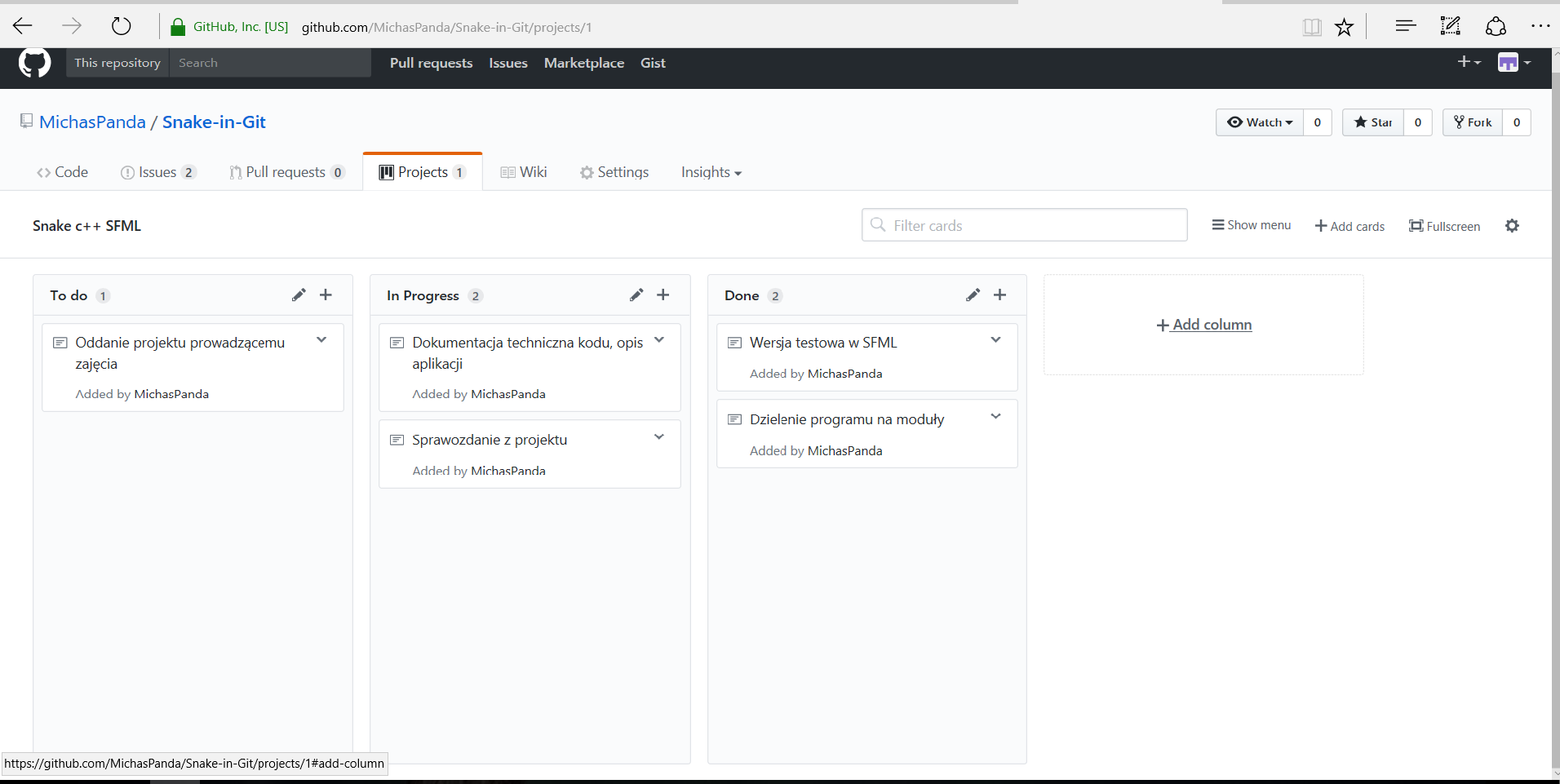
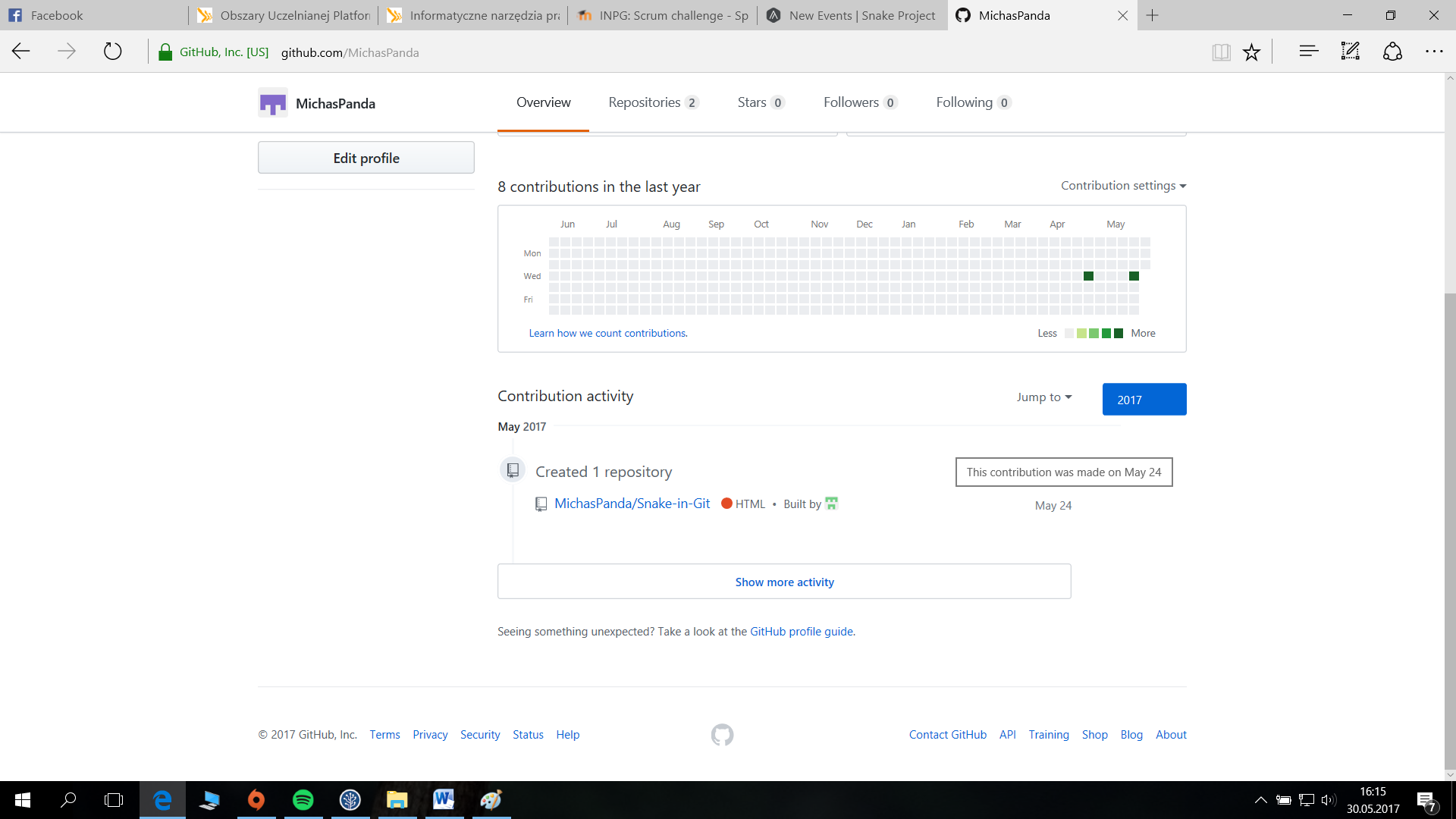
Dzięki kontaktom z zespołem developerskim pilnowałem aktualności danych które były przechowywane na naszym Cardwall’u. Gdy tylko uzyskałem informację od członków zespołu że dane zadanie zostało wykonane lub jest możliwe to przetestowania zmieniałem jego status. Jako scrum master podjąłem się również testowania gotowych funkcji składowych programu w konsultacjach z osobą odpowiedzialną i tworzącą daną część kodu.

Ponieważ potrzebny czas na zrealizowanie zadań był długi na pierwszą „pulę” -ticketów zespół developerski miał 2-3 dni. Następnie po upływie weekendu dodałem nowe zadania, mające na celu linkowanie obecnych postępów i uruchomienie aplikacji testowej.



Ze względu ,że wraz z zakończeniem się mojej działalności jako SCRUM MASTER’a również kończył się 14 dniowy okres testowy hostingu assembla, założyłem nowe repozytorium kodu wraz z hostingiem internetowym na github.com założeniem nowego projektu, zdefiniowaniem cardwall’a, skopiowaniem postępu prac, które udało nam się wykonać przez pierwsze dwa tygodnie działalności. Dodałem również tickety konieczne do wykonania w następnym sprincie jednak ich rozdzielenia dokonał już następny scrum master.

Kompletowanie nowego systemu hostingowego dokumentują poniższe screeny.



Podsumowanie:

Podczas zajęć zaprezentowaliśmy ,że podczas drugiego tygodnia nasz cel został osiągnięty. Podczas tego tygodnia w trakcie dokonywani commitów nie występowały żadne konflikty. Zadania oraz tickety zostały równomiernie rozłożone na wszystkich członków zespołu