Takım 1 Proje Kapatma Dosyası

Tarih:  05.06.2022

Hazırlayan: Scrum Master

|  |  |
| --- | --- |
| Proje Sponsoru | Google Akademi |
| Proje Ekip Elemanları | Porduct Owner- Özgen Köklü  Scrum Master- Çiğdem Nur Özbay  Designer- Yağmur Kaya  Game Developer- Abdulkadir Can Kinsiz  Game Developer- Hüseyin Tayyip Altay |
| Proje Süresi | 25 Nisan – 8 Haziran |

Scrum Master’ın Özeti

Konuşma seslerinden, bu sesin hangi ülkeye ait olduğunu tahmin etmeye çalıştığımız, trivia tipi bir bilgi yarışması oyunu yapıldı.

Anahtar Başarılar

* Oyunun türü ve kapsamı belirlendi.
* Oyunda yer alacak UI elemanları ve diğer görseller tasarlandı.
* Oyun mekaniği yazıldı.
* Ses kaydını dinleyeceğimiz 40 farklı günlük konuşma ifadesi belirlendi.
* Belirlenen cümlelerin, Google Text To Speech özelliğinden, dil ve ülke kodlarına göre ses kaydını çeken bir API yazıldı. Bunların oyun içinde random atamasının yapılması sağlandı.
* Lisans Free Dünya modeli asseti bu kodlara göre parçalanarak başkentllerine atama yapıldı.
* Bilgi yarışması formatında geliştirme yapıldı ve oyun testleri başarıyla tamamladı.

Neler Öğrendik?

*İyi giden konular,*

* Oyun senaryosu ve Game Design dokümanı sayesinde detaylı bir planlama ve yol haritası çıkardık.
* Görev tanımları ve roller net bir şekilde belirlendi.
* Risk yönetimi için hazırlıklı olmamız gereken olası problemleri belirledik. Bunlardan; tasarım teslimlerinin gecikmesi, müziklerin telif sorunu yaratması gibi gerçekleşen krizleri hızlı bir şekilde çözebildik. B planımız her zaman vardı.
* Ekip yönetiminde adaptasyon ve uyum yakalama sürecimiz hızlı oldu. Başlangıçta esneklik gösteremeyen ekip üyelerini iletişim yönetimi ile süreçlere dahil ettik.
* Ekibe ve oyuna inanç sayesinde hızlı aksiyon alınması sağlandı ve ödün verilmesi gereken kriz dönemlerinde birlik olmayı başarabildik.

*İyi gitmeyen konular ve çözüm yollarımız;*

* Ekipteki herkesin eşit zaman esnekliği olmaması görev dağılımında eşitsizliklere sebep oldu. Bu durum, herkesin kendi koşullarında mümkün olan en üst düzey özverisi ve karşılıklı güveni sayesinde eşit olmasa da adil bir sistem ile yönetilmesini sağladı.
* İlk ürün backlogları ürün geliştikçe eksik kalmaya başladı. Öngörülemeyen bazı ek iş kalemleri ortaya çıktı ancak bunları ekiple iletişimde kalıp esneklik ve çeviklikle yöneterek hızlıca tamamladık.

İleriye Yönelik Görüler

* Oyunda eklemeye zaman kalmayan özelliklerin geliştirilmesi için ekip birlikte çalışmaya devam edebilir.
* Başlangıçta ürün backloglarına dahil edilmeyen ek işler listesi ile yeni sprint planlanabilir.
* Ekibin çalışmaya devam etme kararı alması durumunda zaman yönetimi ve görev dağılımında daha dikkatli olunmalı.
* Product Backlogların belirlenmesi ve her sprint başında güncellenmesi için ortak akla başvurulmalı.
* Ekip içi iletişim ve görev tamamlandıları konusunda planlama daha özenli yapılmalı.

Proje Timeline

|  |  |
| --- | --- |
| 25 Nisan-8 Mayıs | Oyun senaryosu, konusu, kapsamı ve kaynakların belirlenmesi |
| 9 Mayıs – 22 Mayıs | Oyunun geliştirme ve UI tasarımına başlanması |
| 23 Mayıs – 8 Haziran | Ses kütüphane API yazılması, ses ve görsel tasarımın tamamlanması, testlerin yapılması ve projenin tamamlanması. |