Runtime Terror

1. Автори
   * Тодор Зафиров – Scrum Trainer
   * Станимир Димитров – Code Checker
   * Иван Иванов – Developer Back End
   * Теодор Тодоров – Front End Developer
   * Петър Николов – Quality Engineer
2. Резюме

Когато влезеш в играта имаш 3 опции- Играй, Правила и Напусни играта. След това кат натиснеш играй, ще имаш да въведеш дума, която трябва да бъде нещо като име на филм, храна напитка и др. След това ще можеш да въведеш жокер за играещият, който трябва да познае думата. След като въведеш жокера играта започва.

* 1. Цели на проекта

Нашата цел беше да създадем игра, която да познава дадена дума, като имаш право и на жокер.

* 1. Етапи на реализация

В началото имахме друга идея за проекта, а даже и донякъде беше реализирана, но впоследствие сменихме идеята. Имахме комуникационни проблеми в началото и ни беше трудно да се сработим, но след време нещата потръгнаха, както и работата на добре.

* 1. Ниво на трудност

В началото имахме проблеми да се свържем, да намерим подходящо време за всички и доста такива организационни въпроси. Седнахме накрая и решихме да правим ChatBot. Започнахме работа, но след време решихме да променим плана си и решихме да направим Hangman. След като започнахме да работим, имахме проблем, свързан с Visual Studio, но успяхме да отстраним проблема и по този начин да реализираме съществуването на кода.

1. Използвани технологии

## 3.1. Discord- за комуникация

## 3.2. GitHub- за организация на проекта

## 3.3. Visual Studio- за писане на кода

## 3.4. Word- за направата на документация

## 3.5. PowerPoint- за направата на презентация