|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ЕКИП Scrum trainer – Стела Георгиева  Frontend developer -Александра Желева  Backend developer - Алекс Казаков  QA – Мирослав Ганев рЕАЛИЗИРАНЕ НА ПРОЕКТА Разпределихме си ролите  Измислихме име.  Избрахме темата на играта  Направихме играта.  Направихме презентация и документация.  Упражнявахме презентирането си. | |  | | --- | | Error-MAKERS*Тема:Game of word or math game* |  цел Целта ни е да създаден игра с думи или математическа игра, която да е писана изцяло на C++ . Ние избрахме да правим игра с думи – Бесеница. Когато въведен някаква думи, да може другия човек да се опита да я познае. Ако не нацелва правилната буква ще се появява част от човече, което го бесят. Ако цялото човече се дорисува, а думата не е позната човека губи, а ако я познае преди човечето да стане цяло, той печели. Работа в екип Основно провеждахме нашите срещи в Microsoft Teams. Всяка седмица се събирахме, за да обсъдим идеите и да видим кой до къде е стигнал с неговата част. Последната седмица се събрахме два пъти, за да прегледаме проекта, да съставим презентация и документация и  да упражним презентирането. Изполвани технологии Технологиите които бяха използвани са Visual Studio, където създавахме нашата игра, GitHub за съвместната работа, Microsoft Teams за комуникацията, Word за създаване на материали използвани в уебсайта и PowerPoint за създаването на презентацията. |