**25/4**

* Grup üyeleri tanıştı, Roller belirlendi

**26/4**

* Grup oyunun Rogue-like tarzda olabileceğine karar verdi. Grup üyeleri proje için araştırma yapmaya karar verdi.

**27/4**

* Yapılan araştırmalar sonucunda oyun 2D Top-down yapılmada karar alındı.

**28/4**

* Sergen Sayan GDD yazmaya başladı.
* Grupta tasarımcı olmadığı için Ayşenur Arslan başta olmak üzere grubun diğer üyeleri de dahil olarak assetleri kendimiz yapmaya karar verdik.

**29/4**

* Selahattin Yıldırım terminal olarak Sourcetree önerdi, grup bu terminali kullanmaya karar verdi.

**30/4**

* Sergen Sayan ilk GDD örneğini sundu, grup paylaşılan GDD ile devam etme kararı aldı.

**1/5**

* Melis Alevli assetleri oluştururken bize ilham olması açısından bir sunum hazırladı.(README.md kısmında paylaşılacaktır.)

**2/5**

* Grup assetler hazırlanana kadar hazır assetlerle kod yazmaya başlayıp, assetler hazırlandığında onlarla devam etme kararı aldı.

**3/5**

* Selahattin Yıldırım temel bir sahne oluşturdu, kodlama işi bu sahne üzerinden temellenecek.

**4/5**

* Selahattin Yıldırım – Diyalog sistemi
* Emre Esen ve Sergen Sayan Mob AI
* Melis Alevli Karakter hareket kodları
* Ayşenur Arslan Seviye tasarımı görevini aldı.

**5/5**

* Sergen Sayan GDD’yi güncelledi

**6/5**

* Grup oyun çeşitliliğini ve tekrar oynanabilirliği arttırmak için 2 farklı oynanabilir karakter olması gerektiği kararını aldı.

**7/5**

* 2.karaktere GDD’de arka plan hikayesi ve mekanikleri eklendi.

**8/5**

* Grup Retrospective için toplanıp bazı kararlar aldı.

**9/5**

* Scrum Master README.md’yi alınan kararlar doğrultusunda güncelledi.