Günlük Scrum (Daily Scrum)

**Proje Adı:** Echoes of Time

**Tarih ve Saat:** 15 Haziran 2023

**Ekip Üyeleri:**

Doruk Meşeci: Product Owner

Leyla Ceren Boncukcu : Scrum Master

Yunus Emre Anaçal: Team Member/Developer

Fatma Esra Artan: Team Member/Developer

Kemal Akkurt: Team Member/Developer

**Yapılan İşler:**

Oyunun konusu ve hikayesini belirleme araştırması yapıldı.

Oyun mekaniği için fikirler ve öneriler tartışıldı.

Grafik ve ses tasarımına yönelik kavramsal çalışmalar yapıldı.

Ekip üyeleri arasında görev dağılımı gerçekleştirildi.

Engeller ve zorluklar tartışıldı ve çözüm önerileri sunuldu.

İlerlemeler hakkında güncellemeler yapıldı, tamamlanan işler paylaşıldı.

Bir sonraki güne odaklanarak yapılacak işler ve öncelikler belirlendi.

**Planlanan İşler :**

Mağara sistemi üzerindeki seviyeleri tasarlamak

Bulmacalar ve engeller oluşturmak

Zaman manipülasyonu mekaniği için kodlama ve test yapmak

Gelecekteki ses karakterinin yapay zeka özelliklerini geliştirmek

Oyun ilerlemesi ve hikaye kollarını tasarlamak

Grafik ve ses tasarımının entegrasyonunu yapmak

**Engeller:**

Unity ile ilgili sorun olduğu için oyun haritası teslimatı gecikti.

**Notlar:**

Sprint Hedefine doğru ilerlemeyi ve Sprint İş Listesindeki işlerin tamamlanma durumlarının nasıl bir eğilim gösterdiğini anlamak için Günlük Scrumı kullandık. Günlük Scrum, Geliştirme Takımının Sprint Hedefini gerçekleştirme ihtimalini güçlendirir. Geliştirme Takımı her gün Sprint Hedefine ulaşmak ve beklenen Ürün Parçasını Sprint sonuna kadar üretmek için birlikte kendini yöneten bir ekip olarak nasıl çalışması gerektiğini anladık. Günlük Scrumın hemen ardından ayrıntılı olarak tartışmak, Sprintin kalan işini yeniden planlamak veya adapte etmek için sıklıkla bir araya geldik.

Aşağıda görülen soruları yanıtladık.

Geliştirme Takımının Sprint Hedefine ulaşması için dün ne yaptım?

Geliştirme Takımının Sprint Hedefine ulaşması için bugün ne yapacağım?

Beni veya Geliştirme Takımını Sprint Hedefine ulaşmaktan alıkoyacak bir engel görüyor muyum?