14 Nisan 2022 – 25 Nisan 2022

*Tahsin Tayır :*

* Görüşmelerimizi Discord’da sesli veya görüntülü olarak yaparsak daha hızlı hareket etmiş oluruz. ***√√***

*Berkay Yetiş :*

* Zaman sınırı ve daha geniş kitlelerce oynanma gibi etmenleri göz önünde bulundurarak hyper casual oyun yapmamız daha iyi olur. ***√√***

*Ezgi Selçuk :*

* Bir arıyı kontrol ettiğimiz, yol üzerinde olan polen ve enemy’ler ile arı sayımızın arttığı ya da azaldığı,“Count Masters” oyunu minvalinde, bir mekanikle ilerlediğimiz bir oyun yapabiliriz. ***√√***

26 Nisan 2022 – 02 Mayıs 2022

\*Scrum master : Muhammet Emircan Arslan

\*Product Owner : Tahsin Tayır

*Tahsin Tayır* *:*

* Product backlogu hazırladım, tüm sprintlerde tamamlamamız gereken hikaye puanı 110 olacak şekilde ayarladım.

*Muhammet Emircan Arslan :*

* Kanban panolarını Trello’da hazırlıyorum ve ekip üyelerini ekledim.
* Takımın github reposunu açtım ve üyeleri ekledim, readme’de düzeltmeleri yaptım.
* Takım; arı,enemy,yol ve çevre assetlerinin linklerini discordda assetler kanalına attı.

03 Mayıs 2022 – 08 Mayıs 2022

*Berkay Yetiş :*

* Unity’de açtığımız projeye belirli scriptler, modeller ve assetler eklendi. Proje github’a pushlandı.

*--*

*--*

*--*

*--*