Scrum Toplantısı 12/05/2022  
Katılımcılar: Batuhan Özkan, Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 2 saat 37 dakika

* Oyun içi sesler hakkında fikir alışverişinde bulunuldu. Yıldız İşleyen Slack grubu üzerinden bulduğu assetleri ekip üyeleri ile paylaştı.
* <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/soundbits-free-sound-fx-collection-31837#description>
* <https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/electronic/deep-in-space-88071#description>
* https://assetstore.unity.com/packages/audio/ambient/free-universal-soundscapes-169448
* UI konusunda bazı öneriler paylaşıldı.
* Toplantı sırasında yapılabilecek bazı yeniliklerin unutulmaması için Miro Board’da Kanban’a Öneriler kısmı eklendi. Önerilerin daha sonra tekrar görüşülebilmesi için her toplantı sonunda Kanban’ın güncellenmesine karar verildi.
* Yapılması gereken bazı görevler belirlendi ve Miro Board’da Kanban’a eklendi.
* Developer olan ekip üyelerinin geliştirme esnasında gerekli görülen anlarda Slack Call üzerinden toplantı yapmasına başlandı.
* Bir sonraki toplantıya kadar yapılan güncellemelerin paylaşılması için WhatsApp uygulamasının daha aktif olarak kullanılmasına karar verildi.

Scrum Toplantısı 17/05/2022  
Katılımcılar: Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 2 saat 46 dakika

* Eklenecek yeni özellikler için görev dağılımı yapıldı ve Miro Board’da Kanban’a eklendi. Oyun içi karakterlerinden olan uzaylı animasyonuna collider ekleme görevi Berkhan Özen’e, Görsel efektlerin hazırlanması ve Skor güncelleme görevleri Yıldız İşleyen’e, çözünürlük ve oyun içi nesnelerin boyutunun düzenlenmesi görevleri Ünal Giray Ergün’e verildi.
* Oyun başlangıcı için ekip üyeleri fikirlerini paylaştı. Örnek oluşturabilecek oyun ekran görüntüleri Slack grubu üzerinden paylaşıldı.
* Gerekli UI yerleri konuşuldu. Level seçimi ve görev listesi için UI araştırılmasına karar verildi.
* Bir sonraki toplantı tarihi 19/05/2022 saat 22.00 olarak kararlaştırıldı.

Scrum Toplantısı 19/05/2022  
Katılımcılar: Batuhan Özkan, Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 4 saat 5 dakika

* Sahne tasarımında gerekli görülen değişikliklerin görüşülmesi için Berkhan Özen, Ünal Giray Ergün ve Fatih Şeker tarafından Slack Call ekran paylaşımı yapıldı.
* Tamamlanan görsel efekt Yıldız İşleyen tarafından ekip üyeleriyle Slack Call üzerinden ekran paylaşımıyla gösterildi.
* Projede gerekli olabilecek değişiklikler ekip üyelerince konuşuldu. Miro Board’da bulunan Kanban’da Öneriler kısmına eklendi.
* Oyun içi kullanılması planlanan Pixel Art görevi Berkhan Özen’e verildi.
* UI ve Font için asset araştırıldı. Fatih Şeker araştırdığı assetleri göstermek için Slack Call üzerinden ekran paylaştı.
* <https://ninjikin.itch.io/a-font-for-the-future-that-never-existed-80s-retro-future-font>
* Sprint Retrospective toplantı tarihi 22/05/2022 saat 22.00 olarak kararlaştırıldı.