Scrum Toplantısı 24/05/2022  
Katılımcılar: Batuhan Özkan, Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Bu toplantı Slack Huddle kullanılarak yapıldı.

* Oyun test edilerek gerekli görülen değişiklikler hakkında konuşuldu. Fps ile ilgili oluşabilecek sorunlardan bahsedildi. Çözüm için araştırma yapılmasına karar verildi.
* Ünal Giray Ergün oyunu daha anlaşılır kılmak için başlangıca bir intro eklenmesini önerdi.
* Yıldız İşleyen tarafından Space Buzz için Oyun Tasarım Belgesi oluşturulmaya başlandı.

Scrum Toplantısı 27/05/2022  
Katılımcılar: Batuhan Özkan, Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 3 saat 13 dakika

* Miro Board’da bulunan Kanban güncellendi. Bazı öneriler zaman sınırı göz önünde bulundurularak reddedilenler kısmına taşındı. İleriki versiyonlarda kullanılması için bu kartların saklanmasına karar verildi.
* İkinci seviyenin ve ana istasyonun tasarımında kullanılabilecek assetler Slack grubunda paylaşıldı. Kullanılmak üzere seçilen assetler Miro Board’a eklendi.
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/glowy-space-2d-toon-parallax-116509#description>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/lowpoly-environment-pack-99479>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/translucent-crystals-106274>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/low-poly-space-rocks-58385>
* Seviyelerde kullanılacak müziğin yapımını Berkhan Özen üstlendi.
* Gezegen Seçimi UI ve oyun logo tasarımlarında kullanılabilecek asset bulundu.
* https://joffreybvn.itch.io/planets-pack1
* Referans alınabilecek çevre tasarımları araştırıldı.
* Bir sonraki toplantı tarihi 29/05/2022 saat 22.00 olarak kararlaştırıldı.

Scrum Toplantısı 29/05/2022  
Katılımcılar: Batuhan Özkan, Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 3 saat 51 dakika

* Toplantı öncesi Miro Board’da yapılacaklar görselleştirildi. Her seviye için ayrı notlar hazırlandı.
* Oluşan terrain problemi için çözüm araştırıldı.
* Ekip ismi için logo tasarımı görevini Berkhan Özen üstlendi.
* İkinci seviye için daha renkli bir tasarım yapılmasına karar verildi.
* Game Analytics hakkında ne yapılması gerekildiği konuşuldu.
* Bir sonraki toplantı tarihi 1/6/2022 saat 22.00 olarak kararlaştırıldı.

Scrum Toplantısı 1/6/2022  
Katılımcılar: Batuhan Özkan, Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 4 saat 32 dakika

* Ekran paylaşımı yapılarak oyunda yapılması düşünülen değişiklikler görüntülenerek kararlar alındı.
* Ekip olarak gelecekte Space Buzz oyununa eklenebilecek özellikler konuşuldu.
* Karakterlerin piksel tasarımları oyun tasarım belgesine eklenmek için Slack grubu üzerinden ekip ile paylaşıldı.

Scrum Toplantısı 4/6/2022  
Katılımcılar: Berkhan Özen, Fatih Şeker, Ünal Giray Ergün, Yıldız İşleyen  
Toplantı Süresi: 3 saat 43 dakika

* Görevler arayüzünde kullanılan piksel tasarımları oyun tasarım belgesine eklenmek için Slack grubu üzerinden ekip ile paylaşıldı.
* İkinci seviyenin tasarımının konuşulması için Berkhan Özen Slack Call üzerinden ekran paylaşımında bulundu.
* Sprint Retrospective toplantı tarihi 5/6/2022 saat 22.20 olarak kararlaştırıldı.