ZiMaze



Документация

# Съдържание

1. [**АВТОРИ**](#_Toc105356698)
2. [**РЕЗЮМЕ** 2](#_Toc105356699)

* [*КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА НАШИЯТ ПРОДУКТ?* 2](#_Toc105356701)
* [*ОСНОВНИ ЕТАПИ В РЕАЛИЗИРАНЕТО НА ПРОЕКТА* 2](#_Toc105356702)
* [*РЕАЛИЗАЦИЯ* 2](#_Toc105356703)
* [*Описание на приложението – карта на сайта* 3](#_Toc105356705)

1. [**ЗАКЛЮЧЕНИЕ** 3](#_Toc105356706)

# **АВТОРИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Роля* | *Имена* | *Клас* |
| Scrum Trainer | Мартин Милев Мечков | 10 |
| Scrum Trainer | Димитър Станиславов Димитров | 10 |
| HTML Developer | Ивелин Ивов Божилов | 8 |
| CSS Developer | Стилиян Живков Георгиев | 8 |
| Designer | Кристина Миткова Желева | 8 |
| Game Developer | Иван Николов Цвятков | 8 |
| Game Developer | Калоян Георгиев Кузманов | 9 |
| Game Developer | Георги С. Димов | 9 |

# **РЕЗЮМЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| *КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА НАШИЯТ ПРОДУКТ?* | Нашият продукт е онлайн страница и игра. Играта е на тема и сайт, в който има информация за играта |
| *ОСНОВНИ ЕТАПИ В РЕАЛИЗИРАНЕТО НА ПРОЕКТА* | Комуникацията е на първо място и се осъществи чрез MS Teams, OneDrive и живи срещи, които правихме всяка седмица. Ролите и задачите са разпределени от нашите scrum-trainer-и по начин по който всеки член от отбора да се чувства комфортно и да може да изпълни своите задачи. |
| *РЕАЛИЗАЦИЯ* | Използвахме:  Visual Studio Code - за написване на кода  Teams – за комуникация  OneDrive – за споделена работна среда  HTML&CSS – за оформление на сайта  Word и PowerPoint – за изготвяне на документацията  Figma – за изготвяне на дизайна на сайта  C++ - за направата на играта |

Описание на приложението – карта на сайта

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сайтът ни и играта в момента препокриват всички изисквания. Като сайтът съдържа информация за играта и самата игра е по темата.