|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BACKLOG PRODUKTU** | | | | | | | | |
| **TYTUŁ:** WARCABY INPG | | | | | | | | |
| **CEL:** Naszym zadaniem jest praca zgodnie z metodologią SCRUM. Celem projektu jest dostarczenie gotowego produktu (kod, dokumentacja, źródła). Jako zadanie wybraliśmy stworzenie gry w warcaby. | | | | | | | | |
| **DATA ROZPOCZĘCIA:** 10.05.2017 | | | | **CZŁONKOWIE ZESPOŁU:**   * Aleksandra Dąbrowska(AD) * Kinga Talaga(KT) * Maciej Aleksandrowicz(MA) * Filip Garbacik(FG) | | | | |
| **DATA ZAKOŃCZENIA:** | | | |
| I SPRINT SCRUM MASTER: MACIEJ ALEKSANDROWICZ | | | | | | | | |
| Nazwa | Wykonawca | Status | Sprint | | Priorytet | Poziom trudności | Zatwierdzone/Odrzucone | Komentarz |
| Utworzenie Repozytorium w Serwisie Github+Trello | MA | Wykonane | 1 | | Wysoki | Niski | Zatwierdzone |  |
| Założenie prezentacji | MA | Wykonane | 1 | | Średni | Niski | Zatwierdzone |  |
| Research dotyczący tworzenia grafiki | AD/FG | Wykonane | 1 | | Średni | Średni | Zatwierdzone |  |
| Stworzenie pliku zawierającego backlog | AD | Wykonane | 1 | | Średni | Niski | Zatwierdzone |  |
| Wyszukiwanie wzorców, algorytmów tworzenia gry w warcaby | KT | Wykonane | 1 | | Wysoki | Średni | Zatwierdzone |  |
| Zapoznanie się z działaniem Github oraz trello | MA/AD/FG/KT | Wykonane | 1 | | Wysoki | Średni | Zatwierdzone |  |
| Sprawdzenie kompilatorów i edytorów tekstu | MA/AD/FG/KT | Wykonane | 1 | | Wysoki | Średni | Zatwierdzone |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| II SPRINT SCRUM MASTER: ALEKSANDRA DĄBROWSKA | | | | | | | |
| Nazwa | Wykonawca | Status | Sprint | Priorytet | Poziom trudności | Zatwierdzone/Odrzucone | Komentarz |
| Kontynuacja tworzenia sprawozdania, sprawowanie pieczy nad członkami zespołu, rozwiązywanie problemów w zespole. | AD | W trakcie | II | Wysoki | Średni | Zatwierdzone |  |
| Napisanie header'a klasy GRA | MA/FG | W trakcie | II | Wysoki | Wysoki | Zatwierdzone | W razie problemów proszę o kontakt |
| Napisanie header'a klasy INTERFEJSU | KT | W trakcie | II | Wysoki | Wysoki | Zatwierdzone | W razie problemów proszę o kontakt |
| Ciągła nauka programowania i tworzenia grafiki w języku C++ | AD/MA/KT/FG | W trakcie | II | Wysoki | Wysoki | Zatwierdzone |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| III SPRINT SCRUM MASTER: KINGA TALAGA, FILIP GARBACIK | | | | | | | |
| Nazwa | Wykonawca | Status | Sprint | Priorytet | Poziom trudności | Zatwierdzone/Odrzucone | Komentarz |
| Kontynuacja tworzenia sprawozdania, sprawowanie pieczy nad członkami zespołu, rozwiązywanie problemów w zespole. | KT/FG | Wykonane | III | Wysoki | Średni | Zatwierdzone |  |
| Instalacja programu Qt Creator, nauka obsługi, przygotowywanie się do implementacji kodu. | AD/MA/KT/FG | Wykonane | III | Wysoki | Średni | Zatwierdzone | W razie problemów proszę o kontakt |
| Pisanie kodu programu. | AD/MA/KT/FG | W trakcie | III | Wysoki | Wysoki | Zatwierdzone | W razie problemów proszę o kontakt |
| Przeprowadzenie testów działania gry. | AD/MA/KT/FG | W trakcie | III | Wysoki | Wysoki | Zatwierdzone |  |