**Sprawozdanie własne**

**Maciej Aleksandrowicz**

**I SPRINT:**

Podczas pierwszego sprintu pełniłem role Scrum Mastera. Na samym początku rozdzieliłem zadania pomiędzy wszystkich członków zespołu. Musieliśmy pogłębić naszą dotychczasową wiedzę z zaklesu klas w języku C++. Do obowiązków członków należała również podstawowa znajomość gry, czyli po prostu jej zasad.

W procesie produkcji używaliśmy takich narzędzi jak: Trello i GitHub, których płynna obsługa była niezbędna do płynnej pracy całego zespołu scrumowego. Ponadto prowadziłem rzetelną dokumentacje oraz pisałem opis Backlogu produktu.

**II SPRINT:**

W trakcie drugiego sprintu skupiłem się na pogłębianiu wiedzy z programowania grafiki w C++. Zapoznałem się szerzej z teorią związaną z klasami w tym języki, co ułatwiło mi późniejsze pisanie kodu gry.

**III SPRINT:**

Trzeci sprint opierał się głównie na pisaniu kodu gry. Każdy z członków

//Regularnie uzupełniałem raporty z wykonywanej przeze mnie pracy i odpowiednio redagowałem tablicę Kanbanową na trello.