

## Zabieranie się do projektu

**Aktorzy:**

Prowadzący ćwiczenia, Studenci #1-3

**Cel:**

Zespół ma do wykonania projekt

**Zdarzenie wyzwalające:**

Prowadzący akceptuje temat projektu

**Warunki końcowe sukcesu:**

W repozytorium materializuje się sensowna sarta kodu

Zespół otrzymuje cenne punkty prestiżu za realizację zadania

**Warunki końcowe niepowodzenia:**

Oprogramowanie nie jest zrealizowane w co najmniej 48.7%

Prowadzący zajęcia kręci głową z niedowierzaniem

**Scenariusz główny:**

01. Student #1 wychodzi z inicjatywą wykonania innowacyjnego oprogramowania, które odmieni świat na zawsze.

02. Studenci #2 i #3 entuzjastycznie przychylają się do tejże idei.\*

03. Z końcem października zespół ma już 96.1% warstwy biznesowej systemu.\*

04. W połowie grudnia oprogramowanie jest gotowe do wdrożenia i produkcji masowej.\*

05. Studenci #1-3 oddalają się w stronę zachodzącego słońca z walizkami pełnymi satysfakcji i punktów respektu na dzielni (DRP™).\*

**Scenariusze alternatywne:**

**\* AD. 02:**

01. Student #2 komentuje sprawę wysokim, przeciągliwym szlochem.

**\* AD. 03:**

01. Student #2 nie zjawia się na zajęciach, gdyż dobrze mu się spało.

02. Pętla zaciska się na szyi.

**\* AD. 04:**

01. Student #3 rzuca wszystko i wyjeżdża w Bieszczady.

02. Student #2 spędza Boże Narodzenie w lasach Kambodży, debatując z miejscową ludnością, czy skoro marchewka jest zdrowa, to znaczy, że nigdy nie chorowała.

**\* AD. 05:**

01. Student #1 jest widywany grający na akordeonie w przejściu podziemnym w centrum Sosnowca.