Raport Scrum Mastera - Sprint 2

Scrum Master: Paweł Żuczek

## Opis Sprintu:

Drugi sprint projektu "Czarny Jacek" zakończył się z sukcesem, przynosząc zespołowi szereg ważnych kroków w realizacji naszego celu. W tym okresie skupiliśmy się na implementacji podstawowych mechanik oraz początkach pracy przy GUI oraz wyglądem graficznym.

## Cele Sprintu:

1. Napisanie podstawowych klas oraz ich przetestowanie.

2. Początki implementacji interfejsu graficznego.

3. Stworzenie koncepcji graficznej aplikacji oraz stworzono i dodano grafiki kart.

## Osiągnięcia Sprintu:

1. Zespołowi zajmującemu się back-endem udało się zaimplementować większość funkcjonalności klas potrzebnych do przeprowadzenia rozgrywki.

2. Zespołowi udało się wybrać odpowiednie biblioteki pozwalające na implementacje GUI. Dodatkowo napisano również instrukcje do instalacji.

3. Powstały pierwsze koncepcje graficzne wyglądu aplikacji.

## Kwestie Do Rozwiązania:

1. Zapoznanie się z pracą w zaimplementowanych bibliotekach od projektowanie GUI.

2. Dodanie pierwszych funkcjonalności interfejsu w połączeniu z back-endem.

3. Stworzenie pierwszego prototypu gry.

## Podsumowanie:

Drugi sprint był kamieniem milowym w naszym projekcie "Czarny Jacek”. Mimo trudności w organizacji spowodowanej przerwą juwenaliową udało się ukończyć wszystkie postawione wcześniej zadania.