Raport Scrum Mastera - Sprint 3

Scrum Master: Tomasz Węgrzyn

## Opis Sprintu:

Trzeci sprint projektu "Czarny Jacek" zakończył się z sukcesem. Zespół wykonał działania, które po raz kolejny przesunął postęp projektu do przodu. Trzeci sprint dotyczył przede wszystkim aspektów wizualnych gry, takich jak wygląd kart do gry, czy wygląd menu oraz implementacji kodu, który pozwala uruchomienie samej gry w prototypowej wersji.

## Cele Sprintu:

1. implementacja elementów graficznych i wyglądu GUI,

2. utworzenie prototypu gry – pierwsza próba uruchomienia aplikacji,

3. ulepszanie stworzonego wcześniej interfejsu.

## Osiągnięcia Sprintu:

1. Implementacja elementów graficznych i wyglądu GUI: Zespół utworzył interpretację graficzną rewersów kart. Rewersy zostały podzielone na dwie kategorie – podstawowe i rozszerzone. Utworzony został również projekt wyglądu menu głównego i podmenu dla poszczególnych opcji.
2. Utworzenie prototypu gry: Zespół zaimplementował operacje umożliwiające uruchomienie pierwszego prototypu gry pozbawionego większości funkcji. Próba ta zakończyła się sukcesem dla całego zespołu.
3. Ulepszanie interfejsu: Wcześniej utworzona koncepcja wyglądu interfejsu została lekko zmodyfikowana, przy zgodzie każdego z członków zespołu.

## Kwestie Do Rozwiązania:

1. Należy dalej kontynuować pracę nad kodem uruchamiającym aplikację, aby nasz prototyp doprowadzić do stanu finalnego.
2. Należy prowadzić dalsze modyfikacje w kwestii graficznej, aby doprowadzić grę do jak najlepszego stanu w tej kwestii.
3. Należy zaimplementować brakujące funkcje założone przez nas na początku pracy z projektem.

## Podsumowanie:

Trzeci sprint był kolejnym kamieniem milowym w naszym projekcie "Czarny Jacek". Zespołowi udało się osiągnąć wiele sukcesów i uczynić spory postęp przy pracy z danym projektem. Nie obyło się również od problemów, które zostały szybko rozwiązane przy pomocy pozostałych członków zespołu. Z każdym kolejnym sprintem nasz zespół zbliża się coraz bardziej do finiszu projektu.