Raport Scrum Mastera - Sprint 4

Scrum Master: Maksymilian Wróbel

## Opis Sprintu:

Czwarty sprint projektu "Czarny Jacek" zakończył się z sukcesem. Rozwinęliśmy interfejs oraz dopracowaliśmy wiele problemów z przeprowadzeniem pełnoprawnej rozgrywki w gre Black Jack.

## Cele Sprintu:

1. Implementacja i połączenie kodu z inerfejsem

2. Poprawienie błędów w mechanice rozgrywki.

## Osiągnięcia Sprintu:

1. Połączenie backgroundu z graficznym konceptem: Zespół podczas tego tygodnia przeprowadził fuzję kodu odpowiedzialną za mechanikę rozgrywki z jej interpretacją graficzną.
2. Rozwiniecie Mechaniki Gry: Programiści odpowiedzialni za mechanikę gry poprawiali błędy w kodzie odpowiedzialną za mechaniczną część rozgrywki.

## Kwestie Do Rozwiązania:

1. Wymaga dalszej pracy nad szczegółowym zaimplementowaniem zasad gry, aby zapewnić, że nasza gra będzie odzwierciedlać rzeczywistą rozgrywkę. Na przykład, musimy jeszcze w pełni zaimplementować logikę gry w blackjacka, w tym szczegóły dotyczące rozgrywki, takie jak działanie przycisków "Stand" oraz prawidłowe resetowanie stołu.

2. Planujemy kontynuować optymalizację interfejsu użytkownika, aby zapewnić intuicyjność i atrakcyjność dla użytkowników oraz wprowadzić pełne GUI do projektu. Przykładowo, w menu gry wieloosobowej obecnie wyświetla się informacja o trwających pracach, co wymaga dalszych usprawnień oraz wdrożenia pełnej funkcjonalności.

## Podsumowanie:

Czwarty sprint projektu "Czarny Jacek" był istotnym krokiem naprzód. Udało nam się połączyć kod odpowiedzialny za mechanikę rozgrywki z jego graficzną reprezentacją, co znacznie poprawiło interaktywność i atrakcyjność gry. Poprawiliśmy również liczne błędy w mechanice gry, co przybliża nas do stworzenia w pełni funkcjonalnej wersji blackjacka.