Raport Scrum Mastera - Sprint 5

Scrum Master: Mikołaj Wandzel

## Opis Sprintu:

Piąty sprint był ostatnim sprintem projektu „Czarny Jacek”, zakończył się sukcesem. W tym sprincie cały zespół skupiał się na dopracowaniu i dokończeniu wszystkich aspektów prototypu. Zespół działał w osłabieniu, mimo to prawie wszystko udało się zrealizować jak to było zaplanowane.

## Cele Sprintu:

1. Dopracowanie funkcjonalności całego menu.

2. Poprawienie błędów w mechanice rozgrywki oraz dodanie kolejnych kluczowych mechanik.

3. Poprawienie graficznej prezentacji rozgrywki.

4. Zakończenie pracy nad prototypem gry.

5. Ujednolicenie ścieżek dostępu do plików.

## Osiągnięcia Sprintu:

1. Wyświetlanie klarownego wyniku rozgrywki.
2. Dodanie systemu punktów.
3. Wprowadzenie funkcjonalności sklepu.
4. Naprawienie działania wszystkich dostępnych guzików.
5. Ukończenie prototypu gry.

## Kwestie Do Rozwiązania:

1. Poprawienie graficznej strony projektu.
2. Naprawienie wszystkich niedopracowań i małych bugów w rozgrywce.
3. Dalsze rozwijanie projektu.
4. Ujednolicenie ścieżek dostępu.

## Podsumowanie:

Piąty sprint projektu „Czarny Jacek” był kamieniem milowym projektu. Udało się ukończyć prototyp gry blackjack, z powodu wyjazdu jednego z członków część zadań nie została zrealizowana, co nie psuje ogólnego odbioru prototypu. Dużo nowych funkcjonalności nie zostało wprowadzonych, jednak wkład pracy zespołu w dopracowanie mniej widocznych elementów był ogromny.