Link do repozytorium https://github.com/mwojcikv/CzarnyJacek

Raport Scrum Mastera - Sprint 1

Scrum Master: Mateusz Wójcik

## Opis Sprintu:

Pierwszy sprint projektu "Czarny Jacek" zakończył się z sukcesem, przynosząc zespołowi szereg ważnych kroków w realizacji naszego celu. W tym okresie skupiliśmy się głównie na analizie wymagań oraz pierwszych krokach implementacyjnych w projektowaniu naszej interaktywnej gry komputerowej.

## Cele Sprintu:

1. Przeprowadzenie szczegółowej analizy wymagań związanych z grą w blackjacka.

2. Wybór głównych funkcji i mechanik gry do zaimplementowania.

3. Stworzenie podstawowego prototypu interfejsu użytkownika.

## Osiągnięcia Sprintu:

1. Analiza Wymagań: Zespół przeprowadził dogłębną analizę wymagań dotyczących gry w blackjacka, identyfikując kluczowe funkcje, takie jak rozgrywka, system zakładów, interfejs użytkownika oraz mechanizmy kontroli gry. Wszystko zostało ujednolicone, tak aby każdy członek projektu miał to samo pojęcie na temat wymagań i zasad.

2. Mechanika Gry: Na podstawie analizy wymagań zespół wybrał główne funkcje i mechaniki gry do implementacji w pierwszych etapach projektu. Utworzone zostały podstawowe klasy, na których oparta będzie realizacja dalszej części projektu.

3. Prototyp Interfejsu Użytkownika: Zespół stworzył wstępny prototyp interfejsu użytkownika, który prezentuje podstawowe funkcje.

## Kwestie Do Rozwiązania:

1. Wymaga dalszej pracy nad szczegółowym zaimplementowaniem zasad gry, aby zapewnić, że nasza gra będzie odzwierciedlać rzeczywistą rozgrywkę.

2. Planujemy kontynuować optymalizację interfejsu użytkownika, aby zapewnić intuicyjność i atrakcyjność dla użytkowników oraz wprowadzić GUI do projektu.

## Podsumowanie sprint 1:

Pierwszy sprint był kamieniem milowym w naszym projekcie "Czarny Jacek". Na początku ustaliliśmy pewne zasady dotyczące pracy w projekcie, co zaowocowało i będzie owocować w przyszłości. Udało nam się osiągnąć wiele ważnych celów, co stawia nas na dobrej drodze do stworzenia gry w blackjacka. W kolejnych sprintach kontynuujemy naszą pracę nad implementacją funkcji gry oraz dalszym doskonaleniem naszego produktu.

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 sprint 2:

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

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 sprint 3:

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.

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 sprint 4:

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.

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 sprint 5:

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.

### Wnioski i Podsumowanie Projektu "Czarny Jacek"

Projekt "Czarny Jacek" został przeprowadzony z sukcesem przez pięć sprintów, podczas których zespół osiągnął kluczowe cele i pokonał wiele wyzwań. Poniżej znajdują się główne wnioski oraz podsumowanie postępów osiągniętych w każdym sprincie.

### Wnioski

1. **Skuteczna analiza wymagań**: Dokładna analiza wymagań w pierwszym sprincie była fundamentalna dla dalszego rozwoju projektu. Umożliwiło to zespołowi jasne zrozumienie celów i potrzeb użytkowników, co z kolei zapewniło spójność i kierunek działań w kolejnych sprintach.
2. **Iteracyjne podejście do implementacji**: Podział pracy na sprinty pozwolił na systematyczne wprowadzanie funkcji i iteracyjne doskonalenie aplikacji. Każdy sprint składał się z konkretnych celów, które były realizowane i udoskonalane na podstawie feedbacku.
3. **Efektywna współpraca zespołu**: Zespół wykazał się wysokim poziomem współpracy i komunikacji, co przyczyniło się do szybkiego rozwiązywania problemów i realizacji zadań zgodnie z harmonogramem.
4. **Zarządzanie trudnościami**: W trakcie projektu zespół napotkał różne trudności, takie jak przerwa juwenaliowa, jednak skuteczne zarządzanie i elastyczność w podejściu pozwoliły na ich przezwyciężenie bez opóźnień w realizacji zadań.

### Podsumowanie Całości

Projekt "Czarny Jacek" jest już praktycznie zakończony. Udało się osiągnąć wszystkie kluczowe cele i założenia, a każdy sprint przyczynił się do postępu w realizacji projektu. Zespół skutecznie przeprowadził analizę wymagań, implementację podstawowych funkcji i mechanik gry, a także stworzenie i optymalizację interfejsu użytkownika. Projekt jest teraz na etapie finalizacji, z drobnymi poprawkami i optymalizacjami do wykonania, co stawia nas na progu stworzenia w pełni funkcjonalnej i atrakcyjnej gry w blackjacka.