Akademia Górniczo Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej

Obraz zawierający logo, symbol, krąg, Grafika

Zawartość wygenerowana przez sztuczną inteligencję może być niepoprawna.Obraz zawierający logo, Czcionka, tekst, symbol

Zawartość wygenerowana przez sztuczną inteligencję może być niepoprawna.

Narzędzia pracy grupowej:

# Sprint #1 raport

**Prowadzący:**

**Dr inż. Piotr Kadłuczka**

**Autor: Stanisław Zieliński**

**Zespół: Stanisław Zieliński, Kazimierz Wider, Michał Tomasik, Jan Telega, Artur Warnecki**

Grupa audytoryjna: 5

Kierunek: Automatyka i Robotyka

Rok akademicki: 2024/2025

**Retrospektywa**

1. Spotkanie organizacyjne

W trakcie pierwszego spotkania podjęto pierwsze ustalenia konieczne do realizacji projektu- gra „Mistrz Klawiatury”. Omówione zostały podstawowe aspekty związane z organizacją pracy i rolami każdego z członków zespołu. Poniżej przedstawiono najistotniejsze ustalenia:

* Wybranie lidera zespołu na pierwszy tydzień
* Założenie kanału komunikacyjnego
* Utworzenie tablicy kanbanowej
* Rozdzielenie pierwszej części zadań

1. Role w zespole

Pierwszym scrum masterem został Stanisław Zieliński, którego głównym zadaniem jest zapewnienie odpowiedniego podziału zadań, nadzór nad postępami prac oraz sporządzanie raportów. Pozostała część zespołu jest odpowiedzialna za wykonywanie ustalonych zadań oraz publikowanie ich w gałęziach repozytorium.

1. Utworzenie tablicy kanbanowej

Dla lepszej przejrzystości i kontroli nad statusem projektu utworzoną tablicę kanbanową w programie Trello.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, System operacyjny

Zawartość wygenerowana przez sztuczną inteligencję może być niepoprawna.

1. Rozdzielenie pierwszej części zadań

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Ikona komputerowa

Zawartość wygenerowana przez sztuczną inteligencję może być niepoprawna.

Co więcej każdy członek zespołu „sklonował” repozytorium i utworzył własną gałąź aby na bieżąco publikować aktualizacje odnośnie otrzymanych zadań.

**Plan sprintu #2**

1. Doprecyzowanie funkcjonalności gry

Na drugim spotkaniu wyznaczono konkretne funkcjonalności gry w celu przyszłej implementacji projektu w języku python. Ustalono kolejno :

* Możliwość wyboru trybu ( tryb nauki, tryb rywalizacji, tryb specjalny)
* Zapis statystyk gracza (średni czas wpisywania słów, najlepszy czas w danej rozgrywce oraz zapis najlepszych czasów w pliku)
* Zapis stanu gry, wczytywanie wcześniejszego, przerwanego stanu

1. Kolejność czynności wykonywanych w funkcji main

Zdecydowano aby kolejność czynności wykonywanych przez program była następująca:

* Uruchomienie ekranu startowego
* Wybór trybu gry
* Wybór poziomu trudności
* Gra
* Podsumowanie rozgrywki, możliwość kontynuacji

1. Plan działania na kolejny tydzień

Po otrzymaniu informacji zwrotnej od członków zespołu rozpisano kolejną serię zadań na obecny tydzień. Są to kolejno:

* Opracowanie historyjek do trybu specjalnego, aktualizacja bazy słówek średnich- Artur Warnecki
* Przygotowanie kodu umożliwiającego zapis stanu gry oraz zapis wyników- Kazimierz Wider
* Napisanie kodu tworzącego ekran startowy gry, aktualizacja bazy słówek prostych- Jan Telega
* Stworzenie kodu realizującego funkcjonalność wyboru trybu gry, aktualizacja bazy słówek trudnych
* Koordynacja pracy zespołu, sporządzanie raportów- Stanisław Zieliński