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 #2 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 – 02.06.2025

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

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

1. Role w zespole

Drugim 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 drugą tablicę kanbanową w programie Trello na kolejny tydzień prac.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, numer

Zawartość wygenerowana przez AI może być niepoprawna.

**Plan sprintu #3 – 10.06.2025**

1. Plan działania na kolejny tydzień

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

* Opracowanie kodu do trybu specjalnego oraz do zapisu stanu gry - Artur Warnecki
* Połączenie całego gotowych fragmentów kodu całej gry oraz napisanie kodu umożliwiającego rozpoczęcie w zapisanym punkcie gry- Kazimierz Wider
* Napisanie kodu tworzącego ekran końcowy gry, napisanie kodu do trybu wyzwanie- Jan Telega
* Przygotowanie kodu do odczytu/zapisu najlepszych wyników oraz do zapisu statystyk wygranych rund- Michał Tomasik
* Napisanie kodu do trybu nauki, sporządzanie raportu #2- Stanisław Zieliński