

Rares Panainte:

Am stabilit arhitectura proiectului impreuna cu echipele de integrare si comunicare.

Am supervizat echipa si am lucrat impreuna cu ei la Product Backlog si diagrame c4, respectiv uml.

Am creat boarduri pe Trello impreuna cu task-urile necesare.

Calin Teodorescu:

Am lucrat la definirea documentului Product Backlog. Am contribuit la stabilirea obiectivelor pentru sprintul 1, la desfasurarea evenimentelor din joc. Am scris definitii mai detaliate a mecanicilor, a comportamentului fiecarui rol.

Adrian Aprofirei:

Am creat diagrama UML Communication Interface din cadrul C3-ului. Am contribuit cu adaugarea unor caractere in UML-ul cu numele "Game Logic".

Miruna Savin:

Saptamana 6 : proiect IP, Savin Miruna Am avut joi o sedinta cu membrii din modulul de reguli, în cadrul careia am stabilit cine va fi SCRUM Master și în ce limbaj vom scrie partea de backend (Java); Am mai avut inca o sedinta în cadrul careia am contribuit la realizarea diagramelor C4 și UML, am stabilit ce roluri vom implementa și cum va functiona jocul.

Teodora Tudurache:

In prima faza am participat la o sedinta de grup cu colegii din modulul de reguli si din integrare pentru a decide tehnologiile folosite. Dupa, am facut diagramele UML necesare alaturi de colegii mei.

Tedy Stoica:

Am ajutat la creerea arhitecturii de baza si a unui backlog, am ajutat la creerea arhitecturii event-urilor pe timp de noapte si a unui mockup a timpului de zi. Am ajutat la stabilirea caracteristicilor de baza pe care le poate avea un player, precum DEFENCE_BASIC si ATTACK_POWERFUL.

Tudor Iftene:

Am fost la meetup joia trecuta cu membrii echipei unde am stabilit mai multe aspecte legate de regulile pe care dorim sa le aplicam. Duminica ne-am intalnim din nou, moment in care am contribuit la realizarea diagramelor uml alaturi de alti membri.