Sprawozdanie z projektu

na Informatyczne Narzędzia Pracy Grupowej

**SAPER**



Joanna Stanisz

Patrycja Tokarczyk

Kamil Barczyński

Piotr Gołyźniak

***Cel projektu:***

* Nauka metodyki Scrum w pracy grupowej.
* Nauka informatycznych narzędzi pracy grupowej takich jak: Github, Tortoise Git.
* Wdrożenie się w z zasady i organizację pracy grupowej.
* Implementacja konsolowej wersji gry *Saper* w języku *C++*.

***Saper, czyli?***

* gra komputerowa
* oryginalna nazwa to *Minesweeper*, została napisana w 1981 roku
* polega na odkrywaniu pól planszy w taki sposób, aby nie trafić na minę
* każde odkryte pole zawiera informację o liczbie min, z którymi sąsiaduje (0-8)
* nieodkryte pola można oznaczać flagą (*domniemana bomba*), przez co blokowane jest jego odsłonięcie i przypadkowe odkrycie miny

***Opis poszczególnych sprintów:***

1.Plansza

Pierwszy sprint został przez nas zaplanowany tak, aby w ramach pięciu daily scrumów napisać kod zawierający prototyp gry. Wyznaczyliśmy pierwszy milestone: „Plansza”, który przypominał nam, że celem ówczesnego sprintu jest stworzenie podstaw, do dalszego rozwoju gry. Wybraliśmy także pierwszego Scrum Mastera: Piotra. Ustaliliśmy, że będziemy korzystać z serwisu github.com w celu stworzenia repozytorium, które umożliwiło nam ogólny dostęp do kodu oraz możliwość jego modyfikacji.

Pierwszy dzień poświęciliśmy na sprawy organizacyjne. Pobraliśmy na nasze komputery system kontroli wersji: Git, oraz nakładę TortoiseGit umożliwiającą sprawne korzystanie z tego systemu. Tego dnia przeprowadziliśmy także pierwsze commity, które pozwoliły rozstrzygnąć, czy nasze programy działają prawidłowo. Wyznaczyliśmy także, zadania na najbliższe dni: dokładne zapoznanie się z zasadami działania gry saper, oraz napisanie kodu, pozwalającego stworzenie tablicy dwuwymiarowej.

2.User   
3.Interfejs

Zakończenie:

Gdybyśmy mieli więcej czasu….

Milestone Grafika