

TUESDAY, MAY 3 2022/3 MAYIS SALI 2022

During this meeting, the team members discussed the game's concept. The Product Owner Alperen Karaduman shared his vision for the game's story and how the pieces we are planning to put into the game could complement his version of the story.

Other attendees to the meeting shared some versions of what they believed could be the story for the game. However, during this time, the PO's version was closer to a complete game story and well-liked among that particular meeting's attendees. Thus, we decided that we could go ahead and start working on Unity development, with this story in mind, after the next meeting if all team members were present and agreed that this was the best foot forward.

Also, during this meeting, some questions were brought up about the types of licenses in the Unity asset store and whether it would be applicable to use them in our project in terms of valid asset application. The need for a platform where we could effectively and swiftly transmit the Unity file that the team members would be collaborating on was discussed. While GitHub is a solid option for all members involved in the development process, the idea that alternatives might be used for faster collaboration was raised.



Sal, 3 May	
09:00 PM - 10:00 PM	Oyunumuzun Hikayesi/Grafikleri/Platformu v... Toplantı Kimliği: 896 5099 8726
08:00 PM - 09:00 PM	Oyunumuzun Hikayesi/Grafikleri/Platformu v... Toplantı Kimliği: 810 0212 0036

The other important two points of this meeting were to try and decide if the story described by the PO would be best made in 2D or 3D. While the pros and cons of both sides were discussed, this subject too was pinned for the next meeting where all members were present. Though to note, to use the time we have left in the Bootcamp process most effectively and to be able to put the most effort into this game, a 2D product was more favored.

The last subject of the meeting, which was again very briefly discussed but pinned for the next meeting to make a final decision, was to confirm a 10-15 minute for every day to conduct our Daily Scrums in a more official manner, rather than continuing to use Whatsapp for throughout the day for immediate communication. The importance of deciding on this was emphasized by the Scrum Master, which relates to every team member owning up to a task, explaining day to day what they have been completing or trying to complete for the success of this project.

-

Bu toplantıda takım üyeleri yapılacak oyun için oluşturdukları konsepti paylaştılar. PO Alperen Karaduman ortaya çıkarabileceğimiz oyun için kendi vizyonunu ve bu oyunun hikayesinin nasıl ilerleyeceği konusundaki vizyonunu paylaştı.

Diğer takım üyeleri de yapılması mümkün ürün hikayelerini paylaştılar da PO'nın an itibariyle hem tamamlanmaya yakın hem de tüm üyeler tarafından beğenilmiş oyun hikayesinin, ilerlemek için seçilen materyal olmasında karar kılındı. Bir sonraki, tüm takım üyelerinin katıldığı toplantıda fikir birliğine varıldığı takdirde, bu hikaye versiyonuyla Unity sahne geliştirmesi aşamasına geçilmesinin uygun olduğuna karar verildi.

Bu toplantı sırasında aynı zamanda CC0 ürünlerin yanı sıra Unity Asset Store dahilindeki ücretsiz assetlerin de projeye uygulanıp uygulanamayacağına dair endişeler dile getirildi. Bunun yanında Unity'de yaptığımız gelişmeleri hızlıca takip edebileceğimiz ve

değişikliklerin tüm takım üyelerinin adaptasyonu hızlandırması adına, real-time paylaşım sağlayacak bir platform gereği konuşuldu. GitHub bunun için her zaman işe yarayacak bir seçenek olarak bir yanda dursa da, alternatif daha hızlı platformlar için bir araştırma yapılabileceği öne sürüldü.

Bu toplantının kalan iki önemli konusu ise 2D/3D argümanları ve son olarak günlük Scrum toplantıları organizasyonuydu. 2D ve 3D konusunda her alanın artı ve eksileri konuşulsa da, Bootcamp sürecinde kalan zamanı en efektif ve en fazla efor harcayabileceğimiz alanda kullanabilmek adına 2D'nin daha iyi bir seçenek olabileceği konuşuldu. Yine de bu konudaki son karar da bir sonraki, tüm takım üyelerinin olduğu toplantıya ertelendi.

Konuşulan son konu, Daily Scrum toplantılarının organizasyonuydu. Whatsapp'dan daha resmi bir alanda her gün en azından 10-15 dakika toplanıp, görevlerimizi açıklamak adına günlük erken saatlerde bir yazışma alanının kararlaştırılması gerektiğine karar verildi. Bu pratiğin, projenin önceki gününde yapılanları, gün içerisinde yapılacakları ve sonraki günler için planlanacakları netleştirmesi, üyelerin görevlerini daha fazla sahiplenmesi ve proje için motivasyonu artırması açılarından ne kadar önemli olduğunu Scrum Master tekrar dile getirdi.