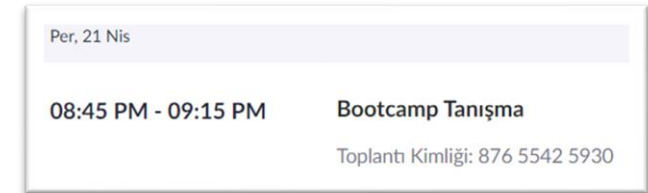


THURSDAY, APRIL 21 2022/21 NİSAN

PERŞEMBE 2022

After the introductions were made among team members, a brief discussion was started on how to continue in the Bootcamp process. At that point, team members discussed how they could contribute to the team and in what ways they felt competent enough to take on Developer, Scrum, or Product Owner roles.



Later, there was a discussion on the possible game concepts that could be evolved into the development process based on said competencies. These concepts included story and choice-based flow of the game, where the character would be making their way through the levels with collectibles, which at the end of the game could reveal a hidden storyline if all collectibles were gathered. These strategies were planned in pursuit of creating a game where the user would be incentivized to keep on playing.

To get the most optimal result regarding the review at the end of the Bootcamp and to be able to create a product, which all team members would be satisfied with, it was decided that handing out personal assignments should be delayed to a later meeting.

There was a brief discussion about the Bootcamp documentation, which was made available by the Academy administration, what the information entailed, and how the requirements of graduating from Bootcamp would progress. Moreover, it was noted that the

team should analyze in detail the documentation process (using project management tools, must meetings, publishing and documenting sprint rules, etc.) of the Academy review in the subsequent few sessions.

For documentation practices, which will have significant importance during the end of Bootcamp review, alternatives for project management tools were considered. Instead of tools with fewer specs and a limited free plan, such as Asana, a decision was made to choose a mechanism where the free program would give more specs for both Scrum Master and the team members to use.

Important notes:

- It was reminded that, as directed by the Academy, all members are to contribute to the coding practices of the project.
- When certain parts of Unity scene development came to be difficult, all team members agreed to pitch in and help.
- Besides the must meetings that the Academy administration set for Scrum purposes, a note was made to ascertain specific dates for the team to meet regularly.

-

Takım üyeleri tanışma sürecini tamamladıktan sonra Bootcamp sürecine nasıl devam edileceğine dair bir giriş yapıldı. Burada, takım üyelerinin yetkinliklerine ve takıma en yararlı olabilecekleri alanlar hakkında konuşuldu.

Bahsi geçen yetkinlikleri kullanarak oluşturulabilecek oyun konseptleri üzerinde fikirler açıldı. Bunların arasında story ve choice-based olan, aynı zamanda oyun süresince toplanılabilecek collectible'ların oyun sonunda gizli bir hikâyeyi ortaya çıkardığı, kullanıcının oynamaya devam etmek istemesini sağlayacak stratejiler tartışıldı.

Bootcamp süreci sonunda yapılacak olan değerlendirmede hem hepimiz için kaliteli denilebilecek hem de takım için en optimal olacak sonucu almak amacıyla yapılacak görev dağılımlarının, bir sonraki toplantıda tamamlanmasına karar verildi.

Yine Bootcamp süreci sonunda yapılacak değerlendirmeye dahil olan proje yönetimi dokümantasyon süreci ile ilgili, Akademi'nin Bootcamp toplantısında bahsedilen kriterlerin kısaca üstünden geçildi. Önümüzdeki toplantıda, dokümantasyon gerekliliklerinden (pm araçları kullanımı, zorunlu toplantılar, sprint kurallarının yayınlanması, vb.) detaylarıyla bahsedilmesi gerektiği konuşuldu.

Dokümantasyonun pratiğiyle ilgili, Bootcamp sonundaki değerlendirme için de önem arz eden, kullanılacak proje yönetimi araçlarının alternatifi konuşuldu. Ücretsiz planı limitli ve oldukça az özellik sağlayan araçlar yerine (Asana gibi), ücretsiz planı ihtiyacımızın olabileceği tüm özellikleri sağlayan diğer alternatifler üzerinden bir örneğin bir sonraki toplantı öncesi hazırlanacağı belirtildi.

Önemli noktalar:

- Bootcamp toplantısında da direktif edildiği üzere zaten tüm takım üyelerinin kodlama sürecine katkıda bulunmak zorunda olduğu hatırlatıldı.
- Unity kullanımında zorlanılabilecek alanda takım üyeleri dayanışmasının tüm engelleri kaldırabileceği üzerine anlaşıldı.

- Bootcamp deęerlendirmesinde zorunlu kılınan haftalık Sprint toplantıları haricinde ne kadar sıklıkla ve hangi g n(ler)de toplantı alınacaęının  n m zdeki g r  mede mutlaka kararla tırılması gerektięi belirtildi.