**Daily Scrum Notları 2**

*09.05.22*

* **2. Sprint retrospektif/planlama toplantısı**
* Tüm takım katılım sağladı.
* 1. Sprint değerlendirmesi yapıldı.
* 2. Sprint için görev dağılımı üzerine konuşuldu.
* Seviye tasarımı üzerine konuşuldu.

*10.05.22*

* Oyunda kullanılacak assetler üzerine konuşuldu.

*11.05.22*

* Melik ana hikaye tasarımını tamamladı.

*12-13.05.22*

* Bir şey yapılmadı.

*14.05.22*

* Oyun akışı hakkında konuşuldu.

*15.05.22*

* Melik 1. Seviye oyun akışı taslağını takımla paylaştı.

*16.05.22*

* Başlangıç animasyonları üzerine konuşuldu.
* Seviye içi akışlar ve mekan tasarımları üzerine konuşuldu.
* Yiğit 1. Seviye tasarımını tamamladı.

*17.05.22*

* **2. Sprint 2. planlama toplantısı**
* Tüm takım katılım sağladı.
* Oyunun hikayesi ve 1. Seviyenin genel tasarımı üzerine konuşuldu.
* Arayüz tasarımında kullanılacak renkler belirlendi.
* Oyuna eklenmesi planlanan AR desteği üçüncü sprinte ertelendi.
* Oyunun başlangıç, bitiş ve ara demo animasyonlarının tasarımı üçüncü sprinte ertelendi.
* Oyun içi üçüncü bakış açısının kullanılmasına karar verildi.

*18.05.22*

* Oyun içi mekanlarda kullanılabilecek assetler araştırıldı.

*19.05.22*

* User story’ler güncellendi, toplantı tutanakları düzenlendi.
* Nisa karakter assetlerini tamamladı. Oyun içerisinde kullanılabilecek assetleri takım ile paylaştı.
* Yiğit 1. Seviye tasarımını güncelledi.

*20.05.22*

* Oyunda kullanılacak assetler unitye aktarıldı.
* Giriş sinematiğinin taslağı oluşturuldu.

*21.05.22*

* **Sprint review/retrospektif toplantısı**
* Tüm takım katılım sağladı.
* 3. Sprint görevleri genel hatlarıyla konuşuldu.
* “Kötü büyücü” karakterinin asset tasarımı için Nisa görevlendirildi.
* Oyun içi kayıt ve skor ekranlarının kodlanması için Melik ve Yiğit görevlendirildi.
* Hikaye akışının güncellenmesi için Yiğit görevlendirildi.

*22.05.22*

* Oyunda kullanılmayacak assetler oyun dosyalarından çıkarıldı.
* Product backlog ve user stories tablosu güncellendi.
* Github reposu güncellendi.