Zeleno – stvari koje treba isprobati s dva Oculusa

Plavo – stvari koje možemo dodati, ali radi i bez njih

Narančasto – stvari koje treba popraviti

Multiplayer:

* vide li oba igrača drugog, funkcionira li
* može li drugi igrač koristiti lijevi i desni analog (kretanje i okretanje)
* mogu li oba igrača uzeti lopticu
* ako jedan igrač uzme neki reket, može li ga uzeti i drugi
* nakon dodavanja photona nekad pokvareni locomotion (kretanje s analogom)
  + ovo je možda do mog interneta jer kod nekih pokretanja radi bez problema, nekad treba pričekati 20-30s, a nekad ne radi kako treba i

Bodovanje:

* radi li kako treba, provjeriti sve situacije kod servisa i za završetak gamea
* mijenja je li servis pravilno
* rade li setovi i završetak meča (ako da, promijeniti setove nazad na 3)
* treba li provjeravati poziciju igrača kod servisa (po pravilima treba biti iza stola) – zato su u kodu različiti tagovi za aut
* Kako odrediti prvi servis u novom setu
  + sad je namješteno da prvi servira onaj igrač koji nije servirao zadnji u prošlom setu
  + mogli bi namjestiti da servira onaj koji nije prvi servirao u prošlom
* ray za gumbove za početak meča i povratak u meni ne radi
  + namješten je za layere Grab i UI, radi za grab u kojem su loptica i reketi
  + trenutno meč odmah počinje, htio bi staviti da se to mijenja u true na pritisak gumba ako bi igrači htjeli prvo vježbati

Općenito:

* physic material za stol, pod i zidove
* usporavanje loptice kod kolizije?
* animacija ruku kod graba?
* promjena pozicije loptice kad je game gotov (svaki igrač bi imao svoj stol sa strane sa svojim reketom i tu bi se loptica premjestila ovisno tko servira – ne može ići na stol zbog bodovanja)

Bodovanje u kodu:

* trenutno je za komentiran dio nakon servisa
* ne radi uvijek kada je servis pravilan, iz nekog razloga neki udarac u stol prepozna kao dva i ne dodijeli pravilno bod
* mijenjanje servisa ne radi uvijek kako treba
* ostale situacije kod serviranja rade ok
* situacije za završetak game nisam testirao jer to ne radi bez dva