# Retrospektiva – 2.Sprint

## František Humpa:

První problém se vyskytl v implementování textur ropy (vysvětleno v retrospektivě od Petra). Druhým problémem, na který jsem narazil, byla stavba trubek. Z nějakého mě nevysvětlitelného důvodu první pokus na vytvoření trubky po kliku na „plus“ nefungoval. Po chvíli jsem to zkusil znovu stejným způsobem a fungovalo to.

## František Kubálek:

Můj problém nastal při banální funkci, pohybování kamerou pomocí šipek. Vyřešeno náhradou funkce „Upload()“ za funkci „FixUpload()“. Další problém nastal při implementaci stavby budov, kde bylo složité pozicování herních objektů. Jinak jsem zde větší problémy nezaregistroval.

## Petr Kostkuba:

Při tvorbě grafiky a jednotlivých textur pro projekt se nevyskytli žádné větší problémy. Jediným větším problémem bylo umístění jednotlivých textur ropy. To ovšem bylo společně s Františkem Humpou po nějaké době úspěšně a snadno vyřešeno a to zvětšením mřížky kostry.

## Celý tým:

Největším problémem byla výsledná časová náročnost projektu, která byla větší, než jsme zprvu očekávali. Ve výsledku se nám po malém ústupku v celkových plánech po domluvě se zákazníkem povedlo projekt úspěšně dokončit tak, aby byl zákazník s výstupem spokojen.