Chcielibyśmy podkreślić, że najważniejszym doświadczeniem, które wynieśliśmy z tego projektu, było tworzenie botów. Był to trudny, ale jednocześnie niezwykle fascynujący etap pracy. Bot nr.3 (wbijający gracza od boku w bariery) wyszedł na tyle dobrze, że musieliśmy go usunąć z gry, ponieważ wykonywał swoje zadanie zbyt perfekcyjnie, co negatywnie wpływało na wrażenia z rozgrywki. Kolejnym osiągnięciem, z którego jesteśmy dumni, jest stworzenie ciekawego i prostego systemu generowania nowych, coraz trudniejszych map – to doświadczenie pozwoliło nam zdobyć nowe umiejętności.

Chcielibyśmy również podkreślić, jak ważna okazała się współpraca oraz umiejętność zarządzania czasem, szczególnie w obliczu zbliżającego się terminu. Praca pod presją deadline’u dała nam nieco w kość, ale jednocześnie pozwoliła na naukę efektywnego działania w takich warunkach. Stworzenie dodatkowych map oraz systemu wylewania oleju, który utrudniał grę przeciwnikom, okazało się stosunkowo proste, ale również satysfakcjonujące.

Z perspektywy czasu, cały proces był pełen wyzwań, ale jednocześnie dostarczył nam mnóstwo cennych doświadczeń i wiedzy, które z pewnością przydadzą się w przyszłości.