**Podsumowanie Retro**

Podczas retroperspektyw okazało się, że każdemu z nas dobrze się pracowało i nie w procesie nie było zbyt dużych problemów.

W kategorii ‘Mad’ znalazła się tylko jedna warta uwagi karteczka – sporym problemem utrudniającym pracę okazał się niestabilny i stosunkowo wolny internet. Nie podjęliśmy żadnych kroków żeby to rozwiązać, ponieważ nie mieliśmy za bardzo możliwości.

Kategoria ‘Sad’ była trochę liczniejsza od poprzedniczki. Ważne wyróżnienia tematy to:

* Brak testowania przed pushowaniem – nie zdarzało się to często i nie zdarzyło się, aby znacząco wpłynęło to na pracę, jednak zdecydowaliśmy się aby poprosić wszystkich o odpalenie kodu chociaż raz przed wrzuceniem. Lepiej uniknąć sytuacji gdzie skończyłoby się to niemiło.
* Problemy z komunikacją na back-endzie - Problemy wynikały z tego, ż ekoniecnza była praca na jednym pliku i nie wszyscy się informowali na temat swoich obecnych działań. Karteczka powstała, ale wszyscy zgodziliśmy się, że komunikacyjne trudności zostały już za nami i nie ma więcej problemów z dogadywaniem się. Dalszym krokiem jest utrzymanie takiej współpracy
* Lekki chaos co do tego w jakim kierunku zmierza gra – możliwe, że na początku nie ustaliliśmy wystarczająco precyzyjnych wymagań co do działania i mogło to wprowadzić małą dezorganizację. Rozwiązaniem było dokładne zdefiniowanie feature’ów.

Kategoria Glad była kategorią gdzie pojawiło się najwięcej karteczek – te najbardziej istotne to:S

* Realizacja celów na dziś – udało nam się zrealizować plany i doprowadzić szkielet aplikacji do działania
* Dobra komunikacja zmian pomiędzy front-endem i back-endem – byliśmy szczęśliwi, że udało nam się pracować w taki sposób, że każdy widział czym zajmują się osoby pracujące na innym „endzie”, a w przypadku błędów w kodzie czy zmian, wątpliwości były szybko wyjaśniane.

Podsumowując wszyscy byli zadowoleni z pracy zespołowej i uniknęliśmy większych problemów wymagających zmian w naszej metodyce pracy.