**1- İlk planlamanız ne kadar iyiydi ?**

→ En başta planladığım şekilde bir gidişat gerçekleştirdim. Planlamam ile gayet iyi bir şekilde uygulamayı gerçekleştirdim.

**2-Dönüm noktalarınız nasıl gitti?**

→ Bizim için ana dönüm noktası bir arkadaşımızın ekipten ayrılması ile oldu. Onun ekipten ayrılması ile kişi başına düşen iş yükü arttı. Zorlandık fakat yılmadık. Üstümüze düşen fazla iş bizi daha fazla hırslandırdı ve işleri daha hızlı yapmamıza olanak sağladı. Bu sayede projemizi eksiksiz bir biçimde bitirebildik.

**3-Tasarım,arayüzler,diller,sistemler ve testler ile ilgili deneyiminiz neydi?**

→ Tasarım,Arayüzler,Dillet Sistemler ve Testler kısmında swift dilinde bir deneyimimiz olduğu için sıkıntı yaşamadım. Fakat swift dili ile basit bir oyun tasarlamak diğer dillere göre daha zor olduğu için sıkıntılar yaşadım

**4-Yolda hoş veya başka ne tür sürprizlerle karşılaştınız ?**

→ Herhangi bir sorunum olmadı.

**5-İyi ya da kötü sonuçlanan hangi seçimleri yaptınız?**

→ Projeyi kapsamlı yapmak gibi bir planımız vardı. Bunun daha sonralarında çok kötü bir fikir olduğunu kavradık. Çünkü kullanıcı basit bir yapı görmek ister. Bundan dolayı hatayı kavradıktan sonra yaptığımız projeyi daha basit hale getirmek için çalıştık.Bu çalışma sonunda iyiki bu fikirden vazgeçtik demiş olduk. Kötü sonuçlanan bir fikir bize daha iyi bir fikir açığa çıkarma imkanı sundu. “Bataklıktan çıkan bir çiçek o bataklığın umududur”

**6-Daha fazla zaman olsaydı ne yapmak isterdiniz ?**

→ Oyunu daha stabil çalıştırabileceğim başka bir dil veya oyun motorunda yazmak isterdim

**7-Bir dahaki sefere işleri nasıl farklı yapardınız?**

→ Açıkçası daha planlı ve programlı bir şekilde projeyi ilerletebilir dik.Bu bizim ciddi bir projede ilk deneyimimiz olduğu için bu gibi aksaklıklar olabilir. Önemli olan bu aksaklıkların farkında olmak. Bunun farkında olduğumuz için bu projede geçirdiğimiz zaman bize çok katkı sağladı.Yeniden bir projeye başlayınca bu gibi sorunları ortadan kaldıracağımıza emin olabiliriz.