

Retrospektíva šprintu 3

Trvanie: 8.11. – 22.11.2016

Ciele šprintu

- Analyzovať novú technológiu GoJS
- V GoJS odskúšať funkcionality pre sekvenčný diagram

5.2.3 Čo išlo podľa našich predstáv

- Spojazdnenie frontendu projektu
- Úspešné integrovanie Go.js do projektu
- Zoznámenie sa s 3D zariadeniami prostredníctvom vybavenia 3D labu

5.2.4 Čo nešlo podľa našich predstáv

- Aj napriek výhodám, GoJS obsahoval závažné problémy pre využitie knižnice
- Problém pri pohybovaní objektov na scéne
- Problém s otáčaním plátien
- Problém s plnením úloh v tíme, kvôli nekompatibilitě GoJS
- Zlepšiť analýzu knižníc, ktoré chceme použiť

5.2.5 Čo plánujeme zlepšiť v nadchádzajúcom šprinte

- Výber technológie, ktorá bude pasovať pre všetky scenáre v našom projekte
- Systematickejšia práca na jednotlivých úlohách
- Odhad pri stanovení obtiažnosti úloh