

# Retrospektíva šprintu č.4

## Čo sa nám podarilo počas šprintu?

- rozbehali sme reprezentáciu rúk pomocou Kinectu
- navrhli a čiastočne implementovali prototypy pre Oculus
- začali sme s analýzou 3DSoftviz - projektu z minulého roku
- splnili sme manažérske úlohy

## Čo nešlo podľa našich predstáv?

- nepodarilo sa nám splniť integračné úlohy do Slacku (Dropbox, Jira)

## Čo môžeme zmeniť a zlepšiť do budúceho šprintu?

- môžeme zlepšiť plánovanie, aby sa stihli všetky úlohy
- vytvárať menšie úlohy a plniť ich priebežne