

# Retrospektíva šprintu č.12

## Čo sa nám podarilo počas šprintu?

- pridali sme mesh druhej osoby
- vymenili sme znázornenie rúk z kocky na guľu
- dokončili sme aplikáciu
- prispôbili sme ju na testovanie - pridané zmenšovanie a zväčšovanie kociek počas behu aplikácie, prepínanie hier
- vykonali sme testovanie s 12 používateľmi

## Čo nešlo podľa našich predstáv?

- predĺžili sme posledný šprint na 3 týždne