

# Retrospektíva šprintu č.11

## Čo sa nám podarilo počas šprintu?

- nahradili sme mesh modelom kocky na zobrazenie ruky
- vykreslili sme objekty - kocky
- vytvorili sme pohyb kocky
- vytvorili sme interakciu s používateľom - pri uchopení kocky je možné ju presunúť
- vytvorili sme vytváranie nových kociek pomocou gesta uzavretej ruky

## Čo nešlo podľa našich predstáv?

- neskoro sme spustili šprint v Jire

## Čo môžeme zmeniť a zlepšiť do budúceho šprintu?

- zmeniť znázornenie ruky z kocky na guľu
- pridať kolaboráciu - zobrazíť mesh druhej osoby
- optimalizovať sieťový modul pre rýchlejšie fungovanie