

Retrospektíva šprintu č.10

Čo sa nám podarilo počas šprintu?

- spojili sme prototypy Kinect, Oculus, network do finálnej aplikácie
- vykreslili sme mesh do scény
- vyriešili sme základné problémy, ktoré nastali pri integrácií

Čo nešlo podľa našich predstáv?

- neskúsili sme poslať kinect dáta
- neurobili sme shader pre mesh
- nenapísali sme popisy k taskom v Jire

Čo môžeme zmeniť a zlepšiť do budúceho šprintu?

- dokončiť finálnu aplikáciu na odovzdanie
- doplniť popisy a komentáre v Jire