



Retrospektíva 2. šprintu - #Big Mac

Ciele šprintu boli:

- Vytvoríť prvý prototyp simulátora.
- Vytvoríť dokumentáciu k riadeniu tímu.
- Navrhnuť architektúru projektu.
- Architektúru projektu zakresliť v podobe diagramov.

Počas šprintu sa nám podarilo:

- Mali sme možnosť konzultovať návrh projektu s externým konzultantom.
- Počas šprintu sa nám podarilo splniť všetky vytýčené ciele.
- Vytvorený prvý prototyp bol označený na zahodenie po konzultácii s externým konzultantom z dôvodu nepochopenia požiadaviek.
- Úlohy sme si spoločne rozdelili a každý v závere šprintu odovzdal vypracovanú úlohu.

Čo sa nám nepodarilo podľa našich predstáv:

- Nepodarilo sa nám pochopiť požiadavky ako by mal konečný produkt vyzerieť.
- Navrhnutú architektúru bolo potrebné prepracovať podľa nových požiadaviek.

Do budúcnosti plánujeme zlepšiť:

- Evidenciu úloh v nástroji Redmine.
- Priebežne upravovať dokumentácie podľa aktuálne dosiahnutých výsledkov.
- Počas šprintu priebežne pracovať na pridelených úlohách.