



## **Retrospektíva 6. šprintu - #Filet-O-Fish**

### **Ciele šprintu boli:**

- Dokončiť implementáciu python scriptov vykonávaných v C# aplikácii.
- Vymyslieť testovací algoritmus pre správanie dronov.
- Vytvoriť testovacie prostredie v Unity pre potreby testovania.

### **Počas šprintu sa nám podarilo:**

- Čiastočne implementovať vykonávanie python scriptov.
- Implementovať prvý testovací python script na správanie dronov.
- Implementovať jednoduché prostredie v Unity pre potreby testovania.

### **Čo sa nám nepodarilo podľa našich predstáv:**

- Manažovať úlohy v Redmine.

### **Do budúcnosti plánujeme zlepšiť:**

- Komunikáciu v tíme ohľadom riešených úloh.