

Zápisnica č. 04

Téma	Zhodnotenie šprintu č. 01 a identifikácia a rozdelenie úloh v šprinte č. 02
Miesto stretnutia	Softvérové štúdio (D07)
Dátum stretnutia	21.10.2010
Čas stretnutia	8:00 – 11:10
Prítomní	Ing. Marián Lekavý, PhD. Bc. Anton Balucha Bc. Peter Borga Bc. Tomáš Florek Bc. Adam Pagáč Bc. Eduard Pribula Bc. Maroš Unčík Bc. Miroslav Vasiľ
Zapisovateľ	Bc. Maroš Unčík

Priebeh

1. Na začiatku stretnutia sme začali bilanciou práce každého člen tímu za posledný týždeň. Každý z členov postupne vymenoval a opísal úlohy, ktoré vykonával, prípadne spomenul s čím mal problém. Problém sa vyskytol iba so splnením úlohy č. 01.02 – nainštalovanie podporného nástroja pre manažment projektu. Hoci sa Bc. Antonovi Baluchovi, podaril nainštalovať jeden systém pre manažment projektu, s týmto systémom nie sme spokojný a preto sa táto úloha presúva do ďalšieho šprintu. Úloha má v druhom šprinte vysokú prioritu.
2. Ing. Marián Lekavý, PhD. nám prezrel výsledky práce. Najprv skontroloval webovú stránku, s ktorou bol spokojný. Následne skontroloval projektovú dokumentáciu spolu s výstupom jednotlivých analýz. Túto dokumentáciu mu máme poslať na prečítanie. Pri prezeraní dokumentácie nás upozornil na niektoré formálne nezrovnalosti, ktoré by sme mali v dokumentácií opraviť, pre jej lepšiu kvalitu:
 - číslovanie stránok v prílohe je podľa písmen abecedy, je to neštandardné riešenie a odporučil nám prehodnotiť toto číslovanie,
 - každá kapitola musí obsahovať aspoň minimálne množstvo textu,

The A Team

- jednotlivé kapitoly by mali byť číslované (aj podľa úrovni),
 - treba upraviť odkazy na použitú literatúru, ktoré sú momentálne v nesprávnom formáte.
3. Ing. Marián Lekavý, PhD. nás upozornil na potrebu písania dokumentácie k riadeniu projektu. Hoci viaceré informácie k projektovému riadeniu máme k dispozícii v písomnej podobe, zatiaľ sme nedali tieto informácie do jednotného dokumentu. V nasledujúcom šprinte vykonáme nápravu.
 4. Stručne sme zhodnotili výsledky prvé šprintu. Prácu členov tímu sme v uplynulom týždni mali vyjadriť percentuálne. Toto hodnotenie máme zaslať Ing. Mariánovi Lekavému, PhD. mailom, rovnako ako uviesť v projektovej dokumentácii. Neskôr sme sa zhodli na takomto rozdelení:
 - Anton Balucha 12%
 - Eduard Pribula 12%
 - Maroš Unčík 20%
 - Miroslav Vasil' 20%
 - Adam Pagáč 12%
 - Peter Borga 12%
 - Tomáš Florek 12%
 5. Identifikovali a diskutovali sme úlohy, ktoré je potrebné vykonať v nasledujúcom šprinte. Tieto úlohy sú zapísané v Sprint Backlog.
 6. Ing. Marián Lekavý, PhD. nás usmernil, aby sme s ním prekonzultovali prostredníctvom mailu dôležité rozhodnutia do konca prebiehajúceho týždňa, najmä tie, ktoré sa týkajú výberu hráča. Preto mu musíme prostredníctvom mailu zaslať naše rozhodnutie o výbere hráča, v ktorom budeme pokračovať v tímovom projekte.
 7. Urobili sme časový odhad jednotlivých úloh pomocou plánovacieho pokru.
 8. Pre nové úlohy sme si určili zodpovednosť a termín ich splnenia.
 9. Diskutovali sme výber hráča. Za hráča, v ktorom budeme pokračovať, sme vybrali hráča implementovaného v jazyku Java.
 10. Diskutovali sme nástroj pre verziovanie softvéru. Za tento nástroj sme zvolili SVN.

Bilancia splnenia úloh z prvého šprintu

ID	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín	Aktuálny stav
	Poznámky			
01.01	Vytvoriť stránku tímu	Bc. Adam Pagáč	21.10.2010	Splnená

The A Team

	- stránka bola vložená na server labss, naplnená obsahom a predvedená			
01.02	Nástroje pre podporu projektu	Bc. Anton Balucha	21.10.2010	Presunutá do ďalšieho šprintu
	- neúspech s inštaláciou JIRA, prechádzame na nástroj dotProject – ten sa rovnako nepodaril nainštalovať a preto sa táto úloha presúva do ďalšieho šprintu			
01.03	Vytvoriť základnú kostru dokumentácie	Bc. Miroslav Vasiľ	21.10.2009	Splnená
	- kostra dokumentácie nám bola zaslaná prostredníctvom mailu			
01.04	Analýza fakultných hráčov	Bc. Peter Borgia Bc. Tomáš Florek	21.10.2010	Splnená
	- analýza fakultných hráčov bola pridaná do projektovej dokumentácie			
01.05	Analýza zahraničných hráčov	Bc. Miroslav Vasiľ Bc. Maroš Unčík	21.10.2010	Splnená
	- analýza zahraničných hráčov bola pridaná do projektovej dokumentácie			
01.06	Zanalyzovať fungovanie systému a pravidiel RoboCup-u	Bc. Eduard Pribula	21.10.2010	Splnená
	- analýza fungovania systému bola pridaná do projektovej dokumentácie			
01.07	Nainštalovať si na vlastnom počítači server a rozbehať hráča, skúsiť editovať pohyby	Všetci	21.10.2010	Splnená
01.08	Vyskúšanie si vytvorenie a editáciu pohybu hráča	Všetci	21.10.2009	Splnená
01.09	Výber hráča, z ktorého tím bude vychádzať	Všetci	21.10.2010	Splnená
	-za hráča, z ktorého bude náš tím vychádzať bol vybraný hráč postavený na technológií JAVA			

The A Team

The A Team

Sprint BackLog

ID	Riešiteľ	Popis	Odhadovaná časová náročnosť	Dátum zadania	Termín
02.01	Bc. Miroslav Vasiľ	Vytvoriť základ pre dokumentáciu riadenia projektu	5h	21.10.2010	4.11.2010
02.02	Bc. Adam Pagáč	Zriadenie repozitára pre SVN	5h	21.10.2010	28.11.2010
02.03	Všetci členovia tímu	Nainštalovanie SVN klienta, skúšobný commit	7h	21.10.2010	28.11.2010
02.04	Všetci členovia tímu	Oboznámenie sa so zdrojovými kódmi vybraného hráča, jeho kompilácia a spustenie	20h	21.10.2010	28.11.2010
02.05	Bc. Peter Balucha Bc. Eduard Pribula	Analýza kódu hráča - časť zodpovedná za prijímanie správ - napísanie unit testov a prípadný refaktoring	20h	21.10.2010	4.11.2010
02.06	Bc. Anton Balucha Bc. Adam Pagáč	Analýza kódu hráča - časť zodpovednú za odosielanie správ – napísanie unit testov a prípadný refaktoring	20h	21.10.2010	4.11.2010
02.07	Bc. Tomáš Florek Bc. Miroslav Vasiľ Bc. Maroš Unčík	Analýza kódu hráča - časť zodpovednú fyziku - napísanie unit testov a prípadný refaktoring	20h	21.10.2010	4.11.2010

The A Team

02.08	Bc. Tomáš Florek Bc. Miroslav Vasíl Bc. Maroš Unčík	Analýza kódu hráča - časť zodpovedná za riadiacu logiku - napísanie unit testov a prípadný refaktoring	20h	21.10.2010	4.11.2010
02.09	Bc. Anton Balucha Bc. Maroš Unčík	Celková analýza kódu, zamyslieť sa ako kód rozšíriť – vytvoriť hrubý návrh	13h	21.10.2010	4.11.2010
02.10	Anton Balucha	Nástroje pre podporu projektu	5h	21.10.2010	24.11.2010