

Zápisnica č. 06

Téma	Odovzdanie dokumentácie prvých dvoch šprintov
Miesto stretnutia	Softvérové štúdio (D07)
Dátum stretnutia	04.11.2010
Čas stretnutia	8:00 – 11:00
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. Peter Borga
Overil	Bc. Maroš Unčík

Priebeh

1. Na začiatku stretnutia sme odovzdali dokumentáciu k inžinierskemu dielu a projektovú dokumentáciu.
2. Ing. Marián Lekavý, PhD. nám prezrel výsledky práce. Ukázali sme mu, ktoré testy sme dorobili a následne sme ich spustili. Jeden test nezbehol, ale ten sa nám podarilo ihneď opraviť. Ďalej si prezrel náš nástroj na podporu manažmentu projektu a vypýtal si od nás prístupové práva.
3. Ing. Marián Lekavý, PhD. nás upozornil na dorobenie user stories. Ďalej si vypýtal odkaz na úložisko projektu.
4. Ing. Marián Lekavý, PhD. nás usmernil, ktorým smerom by sme sa mali vybrať pri ďalšom plnení úloh.
5. Identifikovali ďalšie úlohy, ktoré je potrebné vykonať v nasledujúcom šprinte a následne sme urobili ich časový odhad.
6. Zhodnotili sme výsledky druhého šprintu a dohodli sme sa na percentuálnom vyjadrení podielu práce, ktorý sme mali zaslať mailom Ing. Mariánovi Lekavému, PhD.

The A Team

Bilancia splnenia úloh z šprintu č. 02

ID	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín	Aktuálny stav
	Poznámky			
02.01	Vytvoriť základ pre dokumentáciu riadenia projektu	Bc. Miroslav Vasiľ	04.11.2010	Splnená
02.02	Zriadenie repozitára pre manažment verzí	Bc. Adam Pagáč	28.10.2010	Splnená
	- repozitár bol zriadený a manažment verzí bol zvolený Mercurial			
02.03	Nainštalovanie klienta manažmentu verzí a vykonanie skúšobného commitu	Všetci	28.10.2010	Splnená
	- klient bol nainštalovaný každým členom tímu a vykonaný skúšobný commit			
02.04	Oboznámenie sa so zdrojovými kódmi vybraného hráča, jeho kompilácia a spustenie	Všetci	28.10.2010	Splnená
02.05	Analýza kódu hráča - časť zodpovedná za prijímanie správ - napísanie unit testov a prípadný refaktoring	Bc. Peter Borgia Bc. Eduard Pribula	04.11.2010	Splnená
02.06	Analýza kódu hráča - časť zodpovednú za odosielanie správ - napísanie unit testov a prípadný refaktoring	Bc. Anton Balucha Bc. Adam Pagáč	04.11.2010	Splnená
02.07	Analýza kódu hráča - časť zodpovednú fyziku - napísanie unit testov a prípadný refaktoring	Bc. Tomáš Florek Bc. Maroš Unčík Bc. Miroslav Vasiľ	04.11.2010	Splnená
02.08	Analýza kódu hráča - časť zodpovedná za riadiacu logiku - napísanie unit testov a prípadný	Bc. Tomáš Florek Bc. Maroš Unčík	04.11.2010	Splnená

The A Team

	refactoring	Bc. Miroslav Vasíř		
02.09	Celková analýza kódu, zamyslieť sa ako kód rozšíriť – vytvoriť hrubý návrh	Bc. Anton Balucha Bc. Maroš Unčik	04.11.2010	Rozpracovaná
02.10	Nástroje pre podporu projektu	Bc. Anton Balucha	24.10.2010	Splnená

The A Team

Úlohy pre 3. šprint

ID	Riešiteľ	Popis	Odhadovaná časová náročnosť	Dátum zadania	Termín
03.01	Bc. Adam Pagáč	Aktualizácia webovej stránky tímu	3h	4.11.2010	11.11.2010
03.02	Bc. Miroslav Vasiľ	Dokumentácia, user stories, plánovanie	5h	4.11.2010	11.11.2010
03.03	Bc. Adam Pagáč Bc. Anton Balucha	JTrack metodika	6h	4.11.2010	11.11.2010
03.04	Bc. Adam Pagáč Bc. Anton Balucha	Dopísanie testov	5h	4.11.2010	11.11.2010
03.05	Bc. Eduard Pribula	Dorobenie akcelerometra	10h	4.11.2010	18.11.2010
03.06	Bc. Miroslav Vasiľ Bc. Maroš Unčík	Generovanie XML z editora pohybov pre JIMa	20h	4.11.2010	18.11.2010
03.07	Bc. Tomáš Florek Bc. Peter Borga	Dorobenie základných pohybov pre JIMa	20h	4.11.2010	18.11.2010
03.08	Bc. Tomáš Florek	Analýza plánovača pohybov	3h	4.11.2010	18.11.2010
03.09	všetci	Návrh modulov a rozhraní, návrh	20h	4.11.2010	18.11.2010

The A Team

		vyššieho správania			
--	--	--------------------	--	--	--