

## Tímový project (tím 010)

# Zápisnica zo stretnutia č.1

Dátum: 4.10. 2010

Čas stretnutia: 9.00 – 11.20

Miesto: Laboratórium pre TP

Zapisovateľ: Michal Immer

### Prítomní:

- Ing. Tomáš Kuzár
- Bc. Michal Immer
- Bc. Jakub Korch
- Bc. Jozef Macho
- Bc. Ján Sivulka
- Bc. Peter Petriľák
- Bc. Igor Repka

### Stretnutie v bodoch

1. Popísanie SCRUM a agilného vývoja
2. Zadeinovanie prvého „User Story“ a cieľov prvého šprintu
3. Rozobratie zadaného problému
4. Definovanie čiastkových úloh
5. Pridelenie úloh členom tímu

### Priebeh stretnutia

Stretnutie sa začalo bližším vysvetlením metodiky SCRUM pedagogickým vedúcim Ing. Kuzárom. Táto metodika prideluje zainteresovaným 3 roly:

- **OWNER** – to je zákazník, resp. zadávateľ projektu. V našom prípade je nositeľom tejto funkcie náš vedúci.
- **MASTER** – vedúci člen tímu (líder)
- **TEAM** – tím (v našom prípade 5 ľudí okrem Mastra), ktorý vytvára produkt pre zákazníka a podlieha Masterovi

Master spolu s tímom riešia zadané úlohy (tzv. „**tasky**“). Každá taká úloha by mala zabráť jednotlivým členom tímu maximálne 16 hodín týždenne. Štandardom je cca 8 hodín týždenne. Na celý tím to potom vychádza v priemere približne 60 hodín za týždeň. Táto úloha sa považuje za splnenú, ak je jej výsledok scválený Ownerom = vedúcim. V prípade, že sa výsledok úlohy neschváli, táto sa vracia do zásobníka úloh – „**Product catalog**“. Tento

zásobník obsahuje všetky „tasky“, ktoré sa majú vyriešiť. Task, ktorý je rozpracovaný, sa nachádza v zozname s názvom „**Sprint Backlog**“.

Vedúci tiež zadefinoval termín „User Story“ – je to neformálne vyjadrená požiadavka, čo sa má vytvoriť v nasledujúcom šprinte. Vlastnosťou takejto požiadavky je, že sa môže meniť v priebehu vývoja. Každý šprint bude trvať 2 týždne.

Vedúci nasledovne zadefinoval úlohy pre prvý šprint:

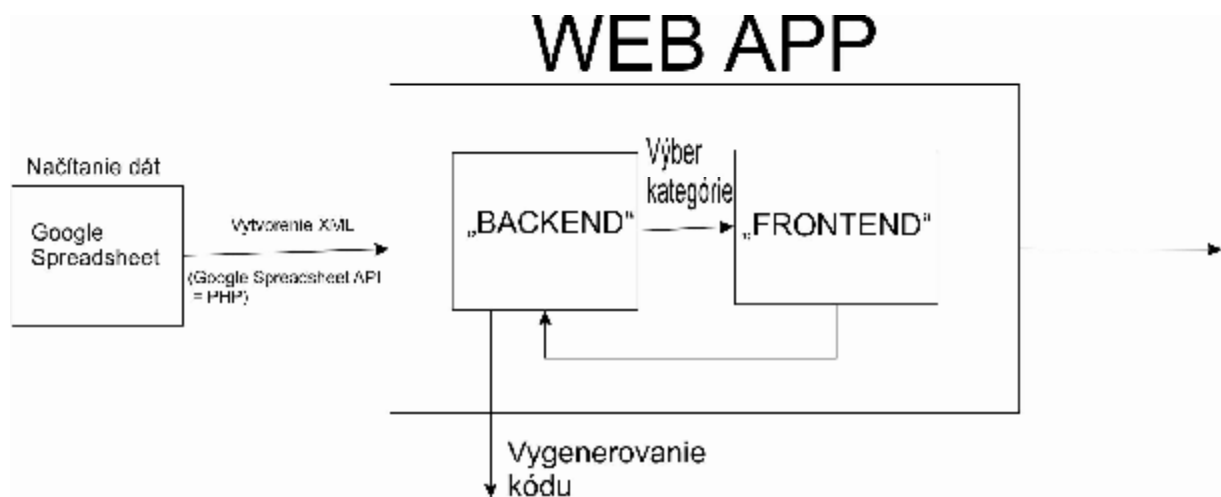
1. **Vybrať Mastera** – členovia tímu si majú spomedzi seba vybrať svojho Mastera
2. **Vyriešiť manažment projektu**
  - Vedúci odporučil použiť nástroj AGILO, keďže sa bude vyvíjať agilným spôsobom a tento nástroj je na tento spôsob tvorby softvéru najvhodnejší.
  - Ďalšie nástroje, ktoré sa budú používať, budú SVN na verzionovanie a TRAC na issue tracking.
3. **Vytvoriť webovú stránku tímu** – táto má obsahovať o.i. zápisnice zo stretnutí.

### User Story pre Šprint č. 1:

Zadávatel' chce mať možnosť aplikovať jednoduchý filter na dáta, ktoré sa načítajú z dátového úložiska. Ďalej nech je možné vygenerovať kód, ktorý keď sa vloží do zdrojového kódu stránky, tak na jeho mieste sa zobrazia filtrované dáta z daného dátového úložiska.

Dátovým úložiskom bude pre začiatok použitý Google Spreadsheet.

Grafický pseudo-návrh architektúry prvého prototypu:



Po diskusii sme sa rozhodli uprednostniť použitie ako hlavnej technológie programovací jazyk PHP pred Javou. Pre PHP sme sa rozhodli predovšetkým kvôli jeho ľahšej nasaditeľnosti a tiež aj preto, lebo viacero členov tímu má s touto technológiou bohaté skúsenosti, ktoré môžu využiť pri práci na tomto projekte.

Tím sa tiež dohodol na systéme striedania moderátora a zapisovateľa na každom stretnutí. Bude sa postupovať v abecednom poradí, pričom n-tý v poradí bude moderátor a n+1vý v poradí bude zapisovateľ.

### Úlohy pre prvý šprint

<b>ID</b>	<b>Popis úlohy</b>	<b>Zodpovedná osoba</b>	<b>Odhad (h)</b>	<b>Termín</b>
1	Spojzdenie webového servera	Michal Immer	1h	10.10.2010
2	Spojzdenie Agilo + SVN + Trac	Michal Immer	6h	10.10.2010
3	Webová stránka tímu	Peter Petriľák	7h	17.10.2010
4	Vyriešiť úlohy Master, moderátor, zapisovateľ			<del>10.10.2010</del>
5	Vytvárať XML z Google Spreadsheet	Jozef Macho	6h	17.10.2010
6	Získanie kategórií z XML a ich zobrazenie	J. Korch + J. Sivulka	8h	17.10.2010
7	Získanie dát pre Widget	J. Korch + J. Sivulka	8h	17.10.2010
8	Použitie vygenerovaného JavaScriptu	Igor Repka	6h	17.10.2010