

Zápis zo stretnutia č. 11	
Dátum:	8.12.10
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	Softvérové štúdio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Chýbajúci:	-
Vypracoval:	Bc. András Lendvay

Téma stretnutia: Aktuálny stav implementácie, komunikácia s externým študentom, dokončenie projektu a dokumentácie na tento semester.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav¹
10.1	Použitím JavaScript (jQuery) vytvoriť interaktívne menu	1.12.2010	8.12.2010	Peter	o
10.2	Do vlastných hier pridať meranie času a skóre	1.12.2010	8.12.2010	Peter	o
10.3	Do vlastných hier pridať meranie času a skóre	1.12.2010	8.12.2010	Gabriel	o
10.4	Upraviť hru Číselné rady (Michal)	1.12.2010	8.12.2010	Gabriel	o
10.5	Prezrieť hry, opraviť, vizuálne zjednotiť, pridať chýbajúcu funkcionálnu	1.12.2010	8.12.2010	Gabriel	o
10.6	Revízia komponentov	1.12.2010	8.12.2010	Ondrej	o
10.7	Pokračovať implementovaním WebService	1.12.2010	8.12.2010	András	o

10.8	Zistiť, či je možné staticky zlinkovať swf "knižnice" Flex projektu	1.12.2010	8.12.2010	András	o
10.9	Pridanie novej verzie databázy	1.12.2010	8.12.2010	Michal	o
10.10	Pokračovať v implementácii portálu	1.12.2010	8.12.2010	Michal	o
10.11	Pokračovať implementáciu rolí do portálu	1.12.2010	8.12.2010	Radovan	o
10.12	Implementovať JS script, ktorý by spúšťal Flex hru na portáli	1.12.2010	8.12.2010	Radovan	o
10.13	Prečítať návod na prácu s DB v rámci frameworku Yii	1.12.2010	8.12.2010	Všetci	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

Priebeh stretnutia:

1. Pripomienky Michala Kasana na hry a na portál
2. Revízia obsahu implementovanej funkcionality portálu.
3. Možnosti stretnutia s študentom, ktorý implementuje hry na bakalársky projekt.
 - a. Možnosti spojenia tých dvoch projektov.
 - b. Diskusia k prístupu študenta na SVN.
4. Možnosti sledovania požiadaviek, a stav hier. (Pridelená dlhodobá úloha pre PB)
5. Hodnotenie hier a nutné opravy:
 - a. Anagram – riešenie databázu slov, automatizovať pravidlá
 - b. Blesková myseľ – vytvoriť viac útvarom/symbolov
 - c. Bystré oko – vytvorenie rôznych variantov
 - d. Číselné rady –definovanie pravidiel
 - e. Click – viac objektov, otázka, či dovoliť používateľovi fókusovanie
 - f. Matica vedomosti – riešiť poradie, veľkosť
6. Kontrola časti portálu
 - a. Kontrola funkcionality
 - b. Diskusia o tom, čo je nutné ešte implementovať do prototypu
7. Riešenie konfliktov pri pridání hier
 - a. Identifikácia problému s javascriptami

- b. konzultovanie možného riešenia
- 8. Stanovenie úloh a potrebných zmien.
- 9. Rozdelenie úloh do budúceho stretnutia.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita²
11.1	Dokončiť obsah tlačítka: Ability	8.12.2010	12.12.2010	Peter	3
11.2	Riešiť konflikty s javascriptom	8.12.2010	12.12.2010	Peter	4
11.3	Kontrola hier a testovanie	8.12.2010	12.12.2010	Gabriel	2
11.4	Opis hier, do dokumentácie prototypu	8.12.2010	12.12.2010	Gabriel	4
11.5	Dokončiť managerov a widgetov	8.12.2010	12.12.2010	Ondrej	4
11.6	Dokončiť implementovaniu WebService	8.12.2010	12.12.2010	András	3
10.8	Napísať dokumentáciu k WebService	8.12.2010	12.12.2010	András	3
10.9	Finalizácia prototypu portálu	8.12.2010	12.12.2010	Michal	5
10.11	Spraviť revíziu dokumentácie	8.12.2010	12.12.2010	Radovan	4
10.12	Finalizovať dokumentáciu k riadeniu	8.12.2010	12.12.2010	Radovan	5

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy