

## Zápis z 2. stretnutia tímu č. 9

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 6.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 8:50 – 11:30 Zápis vypracovali: Bc. Volentier Juraj
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Matej Škoda

### Téma stretnutia

Zmena organizácie tímu, výber technológií pre vývoj a následný náčrt modelu projektu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav
1.1	Spojzadniť virtuálny server.	funkčný server	Samo Forus Dušan Poizl	6.10.2011	Dokončené
1.2	Pripraviť na používanie Redmine.	funkčný Redmine	Dušan Poizl	6.10.2011	Dokončené
1.3	Získať všetku možnú dokumentáciu k projektu, zdrojové kódy a tieto materiály tiež preštudovať a analyzovať.	dokumentácia, zdrojové kódy	Samo Forus	6.10.2011	Dokončené
1.4	Zaistiť zverejnenie rozvrhu (pani Gnipová).	rozvrh	Igor Aufricht	6.10.2011	Dokončené
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS.	dáta	nepriradené	13.10.2011	Upravené
1.6	Skontrolovať vytvorený model (možné zmeny oproti minulému roku).	upravený model	nepriradené	13.10.2011	Zrušené
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup.	plagát	Juraj Tóth Juraj Volentier	3.10.2011	Rozpracované

1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie.	obrázok	Kujan Jozef	6.10.2011	Rozpracované
1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce.	dokument	Matej Škoda	6.10.2011	Rozpracované
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLicht.	znalosti	všetci	13.10.2011	Rozpracované

## Opis stretnutia

1. Tím sa prvý krát stretol s vedúcou projektu, ktorej sa predstavil.
2. Preberali sa úlohy z prvého stretnutia, ich stav a prípadná úprava.
  - a) Výsledky sú zaznamenané v predchádzajúcej tabuľke.
3. Diskutovali sme ohľadom organizačných záležitostí tímu.
  - a) Rozhodli sme sa zmeniť meno tímu. Nový názov je 14G.
  - b) Padlo rozhodnutie používať metodiku vývoja SCRUM.
  - c) Bol zjednotený komunikačný kanál celého tímu.
    - Mobil – v prípade okamžitej potreby niekoho kontaktovať
    - Jabber – krátkodobá rýchla diskusia
    - E-Mail – odoslanie/prijatie pošty od vedúcej
    - Fórum – akákoľvek strednodobá a dlhodobá diskusia
    - Wiki – uchovávanie dlhodobých informácií užitočných pre všetkých členov tímu
  - d) Čas stretnutí tímu bol zmenený pre nasledujúce 3 týždne na pondelok o 10:00.
4. Preberala sa možnosť priameho prezretia novej budovy FIIT navštívením stavby.
  - a) Termín bol predbežne naplánovaný na 10.10.2011 o 10:00.
5. Diskutovalo sa, ktoré technológie sa v projekte zachovajú a ktoré budú vymenené za iné.
  - a) Server bude potrebné nahradiť niečím vhodnejším ako PHP. Predpokladáme použitie Javy spolu s WebSockets.
  - b) Bola načrtnutá predbežná architektúra systému. Náčrt sa nachádza v prílohe.
6. Preberali sa možnosti mobilných klientov a ich možnosti.
  - a) Bude potrebná rozsiahlejšia analýza. Táto analýza bola pridelená ako nová úloha.

## Pridelené úlohy

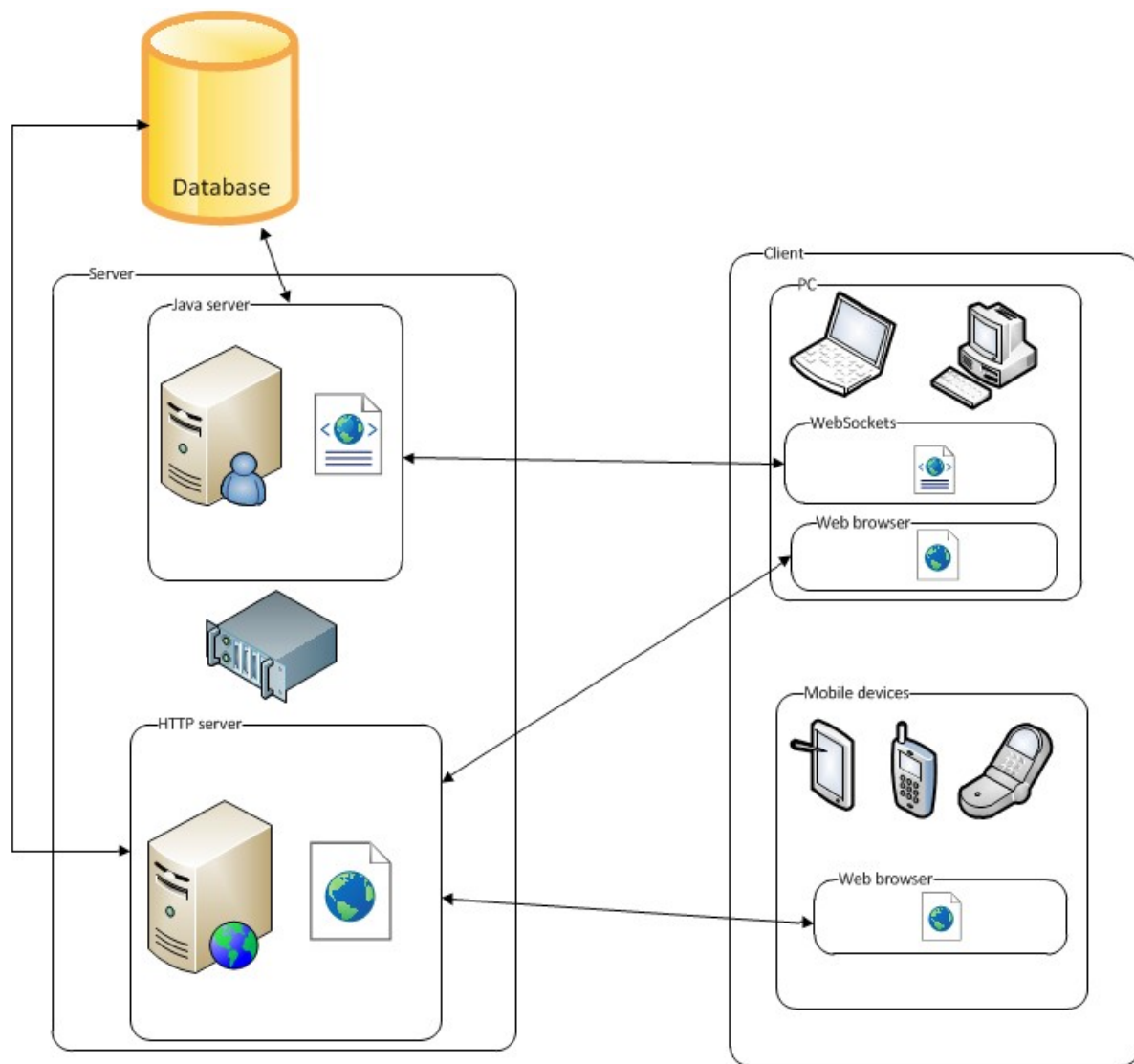
Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Odhad času
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS.	dáta	Nepridelené	13.10.2011	Čaká na 2.13	-
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup.	plagát	Juraj Tóth Juraj Volentier	3.10.2011	Rozpracované	-

1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie.	obrázok	Kujan Jozef	6.10.2011	Rozpracované	-
1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce.	dokument	Matej Škoda	6.10.2011	Rozpracované	-
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLicht.	znalosti	všetci	13.10.2011	Rozpracované	-
2.01	Klonovanie dát na školský stroj	záloha	Igor Aufricht	-	Pridelené	-
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	10.10.2011	Pridelené	-
2.03	Zistiť technológie pre real-time komunikáciu so serverom	znalosti	Juraj Volentier	10.10.2011	Pridelené	-
2.04	Dôležité linky pre projekt doplniť na Redmine	orientačný bod	Samo Forus	10.10.2011	Pridelené	-
2.05	Pridať údaje o sebe a kontakty na Redmine	zlepšenie v komunikácií	všetci	10.10.2011	Pridelené	-
2.06	Vytvoriť nové logo a plagát	nové logo	Juraj Tóth	10.10.2011	Pridelené	-
2.07	Vytlačiť plagát	plagát	Tóth Juraj	10.10.2011	Pridelené	-
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.2011	Pridelené	-
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	10.10.2011	Pridelené	-
2.10	Priniesť aspoň 10 nápadov na vylepšenie	Scrum kartičky	všetci	10.10.2011	Pridelené	-
2.11	Založiť si projektový denník	denník	všetci	10.10.2011	Pridelené	-
2.12	Vytvoriť novú konferenčnú miestnosť pre nový názov tímu	Komunikačný kanál	Samo Forus	10.10.2011	Pridelené	-
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef, Aufricht Igor	10.10.2011	Pridelené	-

## Poznámky

1. Bude potrebné upraviť inštaláciu príručky.
2. Jednou z požiadaviek je, že projekt musí bežať na Linuxe.
3. Primárnou úlohou bude, zamerať sa na mobilné technológie.

# Prílohy



Obrázok č. 1 – náčrt aplikácie