

Zápis z 3. stretnutia tímu č. 9

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 10.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 14:00 Zápis vypracovali: Bc. Jozef Kujan
Chýbali: Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej	Zápis overil: Bc. Matej Škoda

Téma stretnutia

Scrum a vytváranie product backlog.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS	dáta	Dušan Poizl	13.10.2011	Čaká na 2.13
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup	plagát	Juraj Tóth Juraj Volentier	3.10.2011	Dokončené
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie	obrázok	Jozef Kujan	14.10.2011	Rozpracované
1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce	dokument	Matej Škoda	6.10.2011	Dokončené
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLicht	znalosti	všetci	13.10.2011	Dokončené
2.01	Klonovanie dát na školský stroj	záloha	Igor Aufricht	-	Rozpracované
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	10.10.2011	Rozpracované
2.03	Zistiť technológie pre real-time komunikáciu so serverom	znalosti	Juraj Volentier	10.10.2011	Dokončené

2.04	Dôležité linky pre projekt doplniť na Redmine	orientačný bod	Samo Forus	10.10.2011	Dokončené
2.05	Pridať údaje o sebe a kontakty na Redmine	zlepšenie v komunikácií	všetci	10.10.2011	Dokončené
2.06	Vytvoriť nové logo a plagát	nové logo	Juraj Tóth	10.10.2011	Dokončené
2.07	Vytlačiť plagát	plagát	Tóth Juraj	10.10.2011	Dokončené
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.2011	Rozpracované
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	10.10.2011	Rozpracované
2.10	Priniesť aspoň 10 nápadov na vylepšenie	Scrum kartičky	všetci	10.10.2011	Dokončené
2.11	Založiť si projektový denník	denník	všetci	10.10.2011	Dokončené
2.12	Vytvoriť novú konferenčnú miestnosť pre nový názov tímu	Komunikačný kanál	Samo Forus	10.10.2011	Dokončené
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef, Aufrecht Igor	10.10.2011	Čaká na 2.08

Opis stretnutia

1. Preberanie úloh z druhého stretnutia.
 - a) Výsledky sú zaznamenané v predchádzajúcej tabuľke.
2. Rozhodovanie o serveri ktorý sa bude používať.
3. Diskutovanie ohľadom funkcionality.
 - a) Pridelenie priorit jednotlivým bodom.
 - b) Priradenie časovej obtiažnosti každému bodu.
 - Dohodnuté ohodnotenie je v prílohe.

Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Odhad času
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS	dáta	Dušan Poizl	13.10.2011	Čaká na 2.13	-
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie	obrázok	Igor Aufrecht	14.10.2011	Rozpracované	-
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import	znalosti	Juraj Tóth	10.10.2011	Rozpracované	-

	modelu		Jozef Kujan			
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.2011	Rozpracované	-
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	10.10.2011	Rozpracované	-
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef, Aufricht Igor	10.10.2011	Čaká na 2.08	-
3.01	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Webová prezentácia	Igor Aufricht	14.10.2011	Priradené	-
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Igor Aufricht Dušan Poizl	Dlhodobé	Priradené	-
3.03	Aktualizovať wiki a pridať prístupy	Aktualizácia	Samo Forus	17.10.2011	Priradené	-
3.04	Pozrieť technológie, knižnice websocket, pozrieť záložné riešenie	Znalosti	Juraj Volentier	17.10.2011	Priradené	-
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy		Juraj Volentier	Dlhodobé	Priradené	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy		Jozef Kujan	Dlhodobé	Priradené	-
3.07	Prejsť celú dokumentáciu	Znalosti	Všeci	17.10.2011	Priradené	-
3.08	Spísať vybrané nástroje	Dokument	Igor Aufricht	14.10.2011	Priradené	-

Poznámky

1. Server predchádzajúceho tímu má závalu.

Prílohy

Zoznam features a ohodnotenie priorít (viď obrázok č. 1):

1. Oprava bugov (8-13)
2. Aktualizácia 3D modelu (5-8)
3. Nové WebGL knižnice a možnosti optimalizácie (3)
4. Textúry + osvetlenie (8), tieňe + antialiasing (3-5), minimapa (5)
5. Návrh nástenky + menovky/ rozvrhy (8)
6. Mobily (?)
7. Pridanie tipov - tutoriál, video, FAQ (5-8)
8. Personalizácia systému (fotky, rozvrh, login) (13)
9. Odkazy na dverách (3)

10. Informačné tabule (8)
11. Import z iných systémov (8)
12. Vizualizovanie avatarov (20)
13. Server pre realtime komunikáciu (13)
14. Komunikácia (5-8)
15. Sprievodca (8-13)
16. Lokalizácia (8-13)
17. Nenačítavať celý model (?)
18. Interakcia avatarov (5)
19. Deň/noc (2-3)
20. Zvuky (1-2)
21. Navigácia, autopilot, zmena svetla (?)

Pridelené úlohy do šprintu (viď obrázok č. 1):

Zodpovedný	Číslo úlohy	ID v Redmine	Popis úlohy	Časový odhad
Igor Aufricht	3.09	#18	Oprava bugov	8
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.11	#20	Menovky na dverách	5
Juraj Tóth	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.12	#21	3D model	8
	3.13	#22	Tiene + lightmapy, antialiasing	3
Jozef Kujan	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.12	#21	3D model	13
Samo Forus	3.09	#18	Oprava bugov	8
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.14	#23	WebGL	3
Juraj Volentier	3.11	#20	Menovky na dverách	13
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
Matej Škoda	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.15	#25	Mobilný klient	13
Dušan Poizl	3.15	#25	Mobilná klient	5
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.14	#23	WebGL	3
	3.13	#22	Tiene + lightmapy, antialiasing	5

