

Zápis z 10. Stretnutia (neoficiálne)

Názov tímu - Innovators (tím č.10)

Dátum: pondelok, 5. decembra 2011

Miesto stretnutia: študovňa, ŠD Mladost'

Čas trvania: 19:00 – 20:00 hod.

Prítomní:

Pedagóg: -

Členovia tímu: Bc. Adrián Feješ
Bc. Maroš Jendrej
Bc. Jozef Krajčovič
Bc. Ľuboš Staráček
Bc. Lukáš Turský
Bc. Marek Brath

Vypracoval: Bc. Maroš Jendrej

Téma stretnutia:

diskusia o postupe implementácie a integrácie jednotlivých riešení do projektu. Prezentácia medzivýsledkov a stavu implementácie.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Dátum vzniku	Dátum ukončenia	Stav
64.	Implementácia paralelizmu	Lukáš	23.11.2011	12.12.2011	rozpracovaná
65.	Implementácia funkcionality UNDO/REDO	Adrián	23.11.2011	12.12.2011	rozpracovaná
66.	Implementácia GUI pomocou QML	Jozef	23.11.2011	12.12.2011	rozpracovaná
67.	Implementácia funkcionality shortcuts	Marek	23.11.2011	12.12.2011	rozpracovaná
68.	Implementácia práce nad AST pomocou Lua C API	Maroš, Ľuboš	23.11.2011	12.12.2011	rozpracovaná

Záznam z stretnutia:

1. Maroš prezentoval stav spracovania AST a ukázal ostatným problémy pri integrácii do projektu. Problém je pri iterácii a následnom spätnom zreťazovaní prvkov pre účely vykresľovania.
2. Lukáš hovoril o stave dokumentácií riadenia, treba doplniť metodiky a vytvoriť jednotnú tabuľku rolí. Do technickej dokumentácie treba doplniť časť implementácie a integrácie projektu. Dohodli sme sa, že obe dokumentácie by mali byť do soboty uvedené do finálnej podoby. Takto zabezpečíme dostatok času na ich kontrolu a prípadne odstránenie nedostatkov.

3. Lukáš hovoril o kontaktovaní s druhým tímom, s ktorým by sme mali mať stretnutie k prezentácií doterajších výsledkov a stavu projektu. Zatiaľ sa uvažuje buď o stretnutí v stredu alebo vo štvrtok poobede.
4. Začiatkom budúceho týždňa sme sa dohodli na ďalšom stretnutí, kde sa bude preberať obsah a návrh prezentácie.
5. Každý člen tímu v krátkosti prezentoval čoho sa týka jeho metodika a čo by chcel aby sa v tíme dodržiavalo.
6. Ohľadom plánovania činností Adrián potvrdil, že budú všetky doterajšie podstatnejšie plány uvedené v príslušnej dokumentácii.
7. Bavili sme sa o možnostiach prezentovania aktuálneho stavu monitorovania, ktoré je doteraz riešené len formou aktualít. Dohodli sme sa, že by sa mohli robiť minimálne reporty z Redmine, ktoré by mal vytvárať manažér monitorovania a umiestňovať do dokumentačného repozitára.
8. Jozef oznámil, že by do prezentácie mali byť spravené dohodnuté zmeny v rámci user interface TrollEditu. Podrobnejšie je rozpisované v technickej dokumentácii.
9. Rovnako Jozef prezentoval spôsob akým by sme mali komentovať zmeny, ktoré pushujeme do repozitárov. Navrhol prehľadnejší spôsob podľa vykonávanej zmeny, ktorý bude taktiež popísaný v dokumentácii a na wiki repozitára.
10. Ohľadom Undo/Redo ešte stále sú problémy a otázky ako túto funkcionality čo najlepšie integrovať. Maroš a aj ostatní prítomný navrhli možnosť opätovného stretnutia sa s cieľom riešenia implementačných a technických problémov týkajúcich sa TrollEditu.
11. Lukáš prezentoval ideu vytvárania ankiet na Facebooku, v prípade potreby získania názoru všetkých členov tímu. Týmto spôsobom by mali byť organizované aj termíny našich stretnutí.
12. Do budúceho stretnutia by mal byť konečne spravený ucelený komunikačný plán týkajúci sa bežných komunikačných vecí v tíme.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Opis úlohy	Zodpovedná osoba	Priorita	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum ukončenia
64.	Implementácia paralelizmu	Lukáš	vysoká	23.11.2011	12.12.2011
65.	Implementácia funkcionality UNDO/REDO	Adrián	vysoká	23.11.2011	12.12.2011
66.	Implementácia GUI pomocou QML	Jozef	vysoká	23.11.2011	12.12.2011
67.	Implementácia funkcionality shortcuts	Marek	vysoká	23.11.2011	12.12.2011
68.	Implementácia práce nad AST pomocou Lua C API	Maroš, Ľuboš	vysoká	23.11.2011	12.12.2011

73.	Úprava úloh v Redmine – oprava zalogovaných informácií k taskom (dátum, čas)	Všetci	stredná	30.11.2011	02.12.2011
-----	--	--------	---------	------------	------------

Poznámky:

-

Prílohy:

-