

## **Zápisnica zo stretnutia č. 1**

**Dátum:** 5. október 2011

**Čas stretnutia:** 7:40 – 9:15

**Miesto:** Softvérové štúdio

**Zapisovateľ:** Bc. Jozef Macho

### **Prítomní:**

**Vedúci projektu:** Ing. Marián Lekavý, PhD.

Ing. Ivan Kapustík

**Členovia tímu:** Bc. Filip Baďura  
Bc. Roman Bilevic  
Bc. Tomáš Blaho  
Bc. Andrej Bisták  
Bc. Peter Holák  
Bc. Jozef Macho  
Bc. Peter Paššák

### **Priebeh stretnutia:**

Bolo to prvé oficiálne stretnutie k tímovému projektu, pričom sme si mali vyjasniť otázky hlavne ohľadom metodiky Scrum a vydiskutovať si vedúcimi nejasnosti ohľadom projektu. Na tomto stretnutí sme mali takisto byť oboznámení s prácou minuloročných študentov formou prezentácie, ktorú si pre nás pripravili. Vzhľadom na to, že títo študenti sa však neobjavili na stretnutí, boli sme nútení túto časť stretnutia vynechať a presunúť na budúci týždeň.

Na začiatku stretnutia nám vedúci projektov zadali úlohy, ktoré máme splniť do budúceho stretnutia pre to, aby sme sa dokázali plnohodnotnejšie zapájať do diskusie o robotickom futbale, a takisto úlohy potrebné pre dodržanie určitých procesov pri vývoji softvéru a práci v tíme. V tomto projekte budeme v prvom semestri spolupracovať s druhým tímom, s ktorým toho budeme mať veľa

spoločného, a preto sa aj niektoré úlohy zadané do ďalšieho stretnutia týkali oboch tímov a dali sa rozdeliť aj medzi tímy.

V ďalšej časti sme diskutovali o približnom pláne na 1.semester, čo sa týka hlavne analýzy predchádzajúcich a existujúcich projektov. Takisto sme sa bavili o dôležitosti komunikácie nie len medzi členmi tímu, ale aj medzi tímami navzájom. Objasňovali sme si ako približne funguje samotný framework a pohyb hráčov, komplikácie pri vstávaní a pri automatizovaní pohybov celkovo. Dozvedeli sme sa o nepresnosti, ktorá vzniká aj na strane servera, a teda o rôznych druhoch problémov, ktoré vznikajú pri tomto type projektu. Vedúci projektu nám vysvetlili, ako náročné, hlavne časovo, je testovanie nových parametrov a ich vhodnosť pre tento projekt. Vzhľadom na spomínanú neúčast' minuloročných prezentácií sme sa po diskusii dohodli na ukončení stretnutia a na ďalšom stretnutí o týždeň v čase 7:30.

Na konci stretnutia sme si ako členovia tímu povedali o úlohách v tíme, ktoré by chcel kto zastávať a o rozdelení úloh do budúceho stretnutia. Budúce stretnutie už bude zároveň aj začiatkom práce na projekte, pričom sa začne 1.sprint.

## Úlohy stanovené do budúceho stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Termín dokončenia
1	Rozdelenie úloh v tíme	Všetci	-----	-----	12.10.2011
2	Vyrobiť stránku	Peter Paššák	-----	-----	12.10.2011
3	Source Control + nástroj na manažment	Všetci	-----	-----	12.10.2011
4	Vytvoriť súbory dokumentácie	Jozef Macho	-----	-----	12.10.2011
5	Spraviť wiki	všetci	-----	-----	12.10.2011
6	Nainštalovať hráča	všetci	-----	-----	12.10.2011
7	Ruby script + Java	všetci	-----	-----	12.10.2011

## **Bližší popis k jednotlivým úlohám:**

**#1 Rozdelenie úloh v tíme** – rozdeliť si úlohy v tíme (manažér vývoja, plánovania...), určenie „Scrum mastra“ a vedúceho tímu

**#2 Vyrobit' stránku** – vyrobiť tímovú stránku, hlavne aby bola funkčná aj napriek tomu, že by niektoré polia ešte neboli vyplnené

**#3 Source Control + nástroj na manažment** – dohodnúť sa s druhým tímom na používaní a spojazdení nástroja na manažment a Source Control

**#4 Vytvorit' súbory dokumentácie** – vytvorit' počiatočnú formu dokumentácie s príslušnými kapitolami, ktoré má dokumentácia obsahovať

**#5 Spravit' wiki** – dohodnúť sa s druhým tímom na vytvorení a spojazdení wiki pre naše projekty

**#6 Nainštalovat' hráča** – nainštalovať si hráča, server a preštudovať si k nemu podrobnejšie, ako funguje, spustiť si hráča a prípadne si pozrieť aj nejaké výtvary na medzinárodnom fóre

**#7 Ruby script + Java** – Prezrieť si ako funguje Ruby script, ktorý je nevyhnutný pre tento projekt a pre ľudí, ktorí ešte neprogramovali v Jave, prípadne majú medzery, nutnosť štúdia aj Javy