

Zápis z 3. Stretnutia tímu č. 7

Dátum: 25.10.2012
Miestnosť: softvérové štúdio (KIVT, FEI-STU)
Prítomní:
Pedagóg : Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu: Bc. Peter Dulačka, Bc. Lukáš Loch, Bc. Matúš Michalko, Bc. Tomáš Filčák, Bc. Michal Lihocký, Bc. Marek Šurek

Stretnutie viedol: Matúš Michalko

Zápis: Michal Lihocký

Zvolený nasledovný zapisovateľ: Tomáš Filčák

Téma stretnutia

Prebratie problému so stratou jedného člena tímu (Mariána) – zhodnotenie dôsledkov a určenie náhradníkov. Vyhodnotenie úloh z prvého týždňa šprintu 1, zhodnotenie postupu práce a vynaloženého úsilia, prezentácia doterajších výsledkov a rozdelenie úloh do ďalšieho stretnutia.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

1. Peter v mobilnej aplikácii nahradil Open Street mapy za Google Maps, spojzdnil a odskúšal rámec JUnit a vykonal kontrolu kvalitu a revidoval existujúci zdrojový kód.
2. Marek nakonfiguroval systém JIRA, kde taktiež aj vytváral a spravoval úlohy a kontroloval plán z pohľadu vykonávanej práce. Ďalej spojzdnil rámec PHPUnit, ktorý aj použil pri implementácii niektorých testov.
3. Lukáš sa podieľal na tvorbe príbehu („*storyline*“), navrhol niekoľko predmetov, ktoré by sa v hre mohli nachádzať, začal pracovať na grafickom návrhu mobilnej aplikácie.
4. Tomáš vypracoval špecifikáciu úvodnej stránky webovej aplikácie, kde sa zamerl na návrh a základnú koncepciu rozloženia obrazovky („*layout*“), prechody medzi stránkami („*storyboard*“) a vzhľad niektorých grafických prvkov.
5. Michal popísal základnú architektúru systému, navrhol systém odmeňovania hráčov a taktiež aj model údajov. Začal tvoriť dokumenty, ktoré budú predstavovať základný zdroj pri práci na finálnej dokumentácii. Aktualizoval webové sídlo tímu.
6. Matúš spojzdnil autentifikačný rámec („*role-based access control*“), implementoval základnú štruktúru modelu údajov, implementoval administrátorské rozhranie na správu používateľov, nakonfiguroval server a nastavil prístupové práva. Taktiež vypracoval zápis z posledného stretnutia.

Opis stretnutia

1. Každý člen tímu povedal, čo robil počas posledného týždňa, na aké problémy pri práci narazil a poukázal na prácu, ktorú je ešte potrebné vykonať.
2. Na Petrov podnet prebehla diskusia ohľadom práce so systémom JIRA, v rámci ktorej sme sa dohodli na spôsobe akým budeme tento systém používať. Dohodli sme sa, že v systéme budeme vytvárať tzv. „*stories*“, ktorým nebudeme pridelať časový odhad – ten zostane 0. Takáto úloha bude pridelená konkrétnemu členovi, ktorý je po pridelení tiketu zodpovedný za podrobnejšiu analýzu, rozloženie tejto úlohy na podúlohy („*subtasks*“) a čo najpresnejší časový odhad jednotlivých podúloh.
3. Prebrali sme odchod Mariána, ktorý bol zodpovedný za manažment dokumentovania a podieľal sa na vývoji mobilnej aplikácie. Ako náhradný manažér dokumentovania

bol zvolený Michal a v súvislosti s vývojom mobilnej aplikácie Mariána zastúpi najmä Peter a z časti Lukáš.

4. Marek odprezentoval vyhodnotenie úsilia tímu a plnenie plánu pomocou systému JIRA.
5. Michal začal diskusiu k základnému modelu hry a podotkol, že je potrebné si ujasniť systém odmeňovania a celkový koncept úloh. Na základe diskusie boli vykonané nasledovné rozhodnutia:
 - na začiatku bude v hre vystupovať iba jeden druh kreditu (meny), konkrétne peniaze („*cash / money*“)
 - používateľov by mal vidieť zoznam všetkých úloh, bez ohľadu na jeho úroveň, či aktuálnu pozíciu

Identifikovali sme problémy, ktorými je potrebné sa do budúcnosti venovať:

- Na základe čoho bude hráč dostávať odmenu za úlohu?
 - Ako presne bude fungovať systém úloh? Je potrebné navrhnúť a zvážiť rôzne možnosti.
 - Je potrebné analyzovať úsilie hráča, ktoré je potrebné na dosiahnutie jednotlivých úrovní a na základe toho premyslieť motiváciu – aká výhoda bude z dosiahnutej úrovne vyplývať?
 - Michal a Lukáš mali nápad: minimálna úroveň („*required level*“), potrebná na aktiváciu bonusu, ktorý pridávajú predmety.
6. Peťo poukázal na to, že je dôležité vypracovať model údajov pre mobilnú aplikáciu a podujal sa, že ho aj vypracuje.
 7. Tomáš odprezentoval návrh logiky prechodov medzi stránkami, návrh domovskej stránky webovej aplikácie a aj konkrétne grafické prvky, ktoré by mohli byť použité
 8. Prebrali sme aké služby je ešte potrebné implementovať na strane servera a identifikovali sme konkrétne úlohy do ďalšieho stretnutia.

Úlohy do ďalšieho stretnutia :

Konkrétne úlohy boli nahodené do systému JIRA.

Prehľad hlavných úloh podľa členov, ktorý zodpovedajú za to aby sa:

- Matúš
 - automatická aktualizácia webového sídla
 - služba, ktorá umožní synchronizáciu zaznamenávania pozície hráča
- Peťo
 - vypracovanie modelu údajov pre mobilnú aplikáciu
- Tomáš
 - dokončenie špecifikácie návrhu stránok
 - vypracovanie základného rozloženia (*layout*) stránok webovej aplikácie
 - vypracovanie grafického návrhu konkrétnych stránok a elementov
- Lukáš
 - princípy a grafický návrh rozhrania mobilnej aplikácie
- Michal
 - dokončenie návrhu modelu údajov
 - dokončenie modelu hry – spísanie nápadov, založenie dokumenty na nápady
 - aktualizácia webového sídla
- Marek
 - celkové dohľadanie na plnenie plánu
 - správa systému JIRA