

Zápis z 6. stretnutia tímu č. 7

Dátum: 15.11.2012
Miestnosť: softvérové štúdio (KIVT, FEI-STU)
Prítomní:

Pedagóg : Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu: Bc. Lukáš Loch, Bc. Matúš Michalko, Bc. Tomáš Filčák,
Bc. Michal Lihocký, Bc. Marek Šurek, Bc. Peter Dulačka

Stretnutie viedol: Peter Dulačka

Zápis: Lukáš Loch

Téma stretnutia

Prezentácia prototypu, odovzdanie dokumentácie riadenia a inžinierskeho diela
Rozpracovanie plánu na ďalší šprint.

Sumarizácia hotových úloh:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Zodpovedný	Čas vyriešenia
GCTEAM-175	vytvorenie servisu vracajúceho query ktore user riesi	Matúš Michalko	Matúš Michalko	10/Nov/12 3:45 PM
GCTEAM-173	GCTEAM-155 Vytvorenie administratorskeho rozhrania pre administraciu itemov	Matúš Michalko	Matúš Michalko	10/Nov/12 12:22 AM
GCTEAM-172	GCTEAM-171 Inicializacia prostredia pre vyvoj android aplikacie	Tomáš Filčák	Tomáš Filčák	09/Nov/12 7:19 PM
GCTEAM-170	GCTEAM-118 stabna kultura	Peter Dulačka	Michal Lihocký	10/Nov/12 12:30 PM
GCTEAM-65	GCTEAM-106 Uprava request a response parametrov nad Questami	Matúš Michalko	Peter Dulačka	Epic-c,losed
GCTEAM-56	Vytvorenie obrazovky profilu hraca	Lukáš Loch	Peter Dulačka	Epic-c,losed
GCTEAM-164	GCTEAM-106 [BUG] Prerobit list quests service na zaklade poslednej verzie navrh	Matúš Michalko	Peter Dulačka	08/Nov/12 1:29 AM
GCTEAM-163	uprava administratorskeho rozhrania na zaklade grafickeho navrh	Michal Lihocký	Michal Lihocký	10/Nov/12 12:25 AM
GCTEAM-161	graficky navrh administratorskeho rozhrania	Tomáš Filčák	Michal Lihocký	10/Nov/12 1:03 AM
GCTEAM-160	graficky navrh dizajnu pre tabulky (informacie o ulohe, o hracovi...)	Matúš Michalko	Michal Lihocký	08/Nov/12 1:33 AM
GCTEAM-150	Kontrola zostavajúceho casu ulohy na androide	Peter Dulačka	Peter Dulačka	10/Nov/12 7:19 PM

GCTEAM-149	Servis kontrolujuci na pozadi uspesnost ulohy	Peter Dulačka	Peter Dulačka	07/Nov/12 12:18 AM
GCTEAM-146	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu podpory vyvoja	Matúš Michalko	Michal Lihocký	08/Nov/12 1:28 AM
GCTEAM-145	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu komunikacie	Lukáš Eoch	Michal Lihocký	07/Nov/12 10:11 PM
GCTEAM-144	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu kvality	Peter Dulačka	Michal Lihocký	07/Nov/12 10:53 PM
GCTEAM-143	analiza prveho sprintu z pohladu monitorovania projektu	Tomáš Filčák	Michal Lihocký	08/Nov/12 3:42 AM
GCTEAM-142	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu rozvrhu a planovania	Marek Šurek	Michal Lihocký	07/Nov/12 10:49 PM
GCTEAM-139	opis navrhnu systemu	Michal Lihocký	Michal Lihocký	10/Nov/12 2:04 PM
GCTEAM-138	opis modelu hry	Michal Lihocký	Michal Lihocký	08/Nov/12 6:54 PM
GCTEAM-137	opis konceptu riesenia, specifikacia funkcionalnych poziadaviek	Michal Lihocký	Michal Lihocký	07/Nov/12 11:16 PM
GCTEAM-134	vymena zadavania suradnice bodu za nacitanie suradnice z mapy	Matúš Michalko	Michal Lihocký	07/Nov/12 4:41 PM
GCTEAM-98	Vytvorenie zakladnych hernych principov pre hladanie pokladu	Marek Šurek	Marek Šurek	13/Nov/12 7:47 AM

Okrem spomenutých sa počas prvého týždňa ešte dokončilo:

- 1) Marek dokončil (a na stretnutí prezentoval) dokument o princípoch hry a jej príbehovej časti
- 2) Peťo pridal terčiky do mapy a upravoval, refraktoroval kód, mergovanie grafiky s funkcionalitou a, oprava chýb nájdených pri testovaní. Vyzdvihol problém s API.
- 3) Tomáš – dokončil administratívne rozhranie, prerábka style grafiky, pripravený hlavný layout aplikácie.
- 4) Michal – dokumentácia a naháňanie ľudí., vyzdvihol zodpovedný prístup členov k práci na dokumentácie.
- 5) Lukáš - na grafike rozbehal inventár, profil a info bar, v základných verzách
- 6) Každý – aplikačné testovanie,

Priebeh stretnutia:

- 1) Jakub navrhol otázku TPCUP. Vysvetlil výhody prezentácie v danej súťaži. Opísal nutnosti ohľadom TPCUP a IITSRC.
- 2) Peter začal s odovzdávaním produktu. Navrhol vytvorenie úlohy. Jakub požiadal o vytvorenie úlohy na atriakoch. Nastal update úlohy alchymista. Prezentácia prototypu znamenala simuláciu ukončenia úlohy. Priebeh vytvorenia, vzatia a ukončenia úlohy prebehol úspešne.
- 3) Matúš začal hovoriť o svojej práci. Vyzdvihol potrebu lepšieho plánovania a viac uvažovania o problémoch s časom a nie úplne vyšpecifikovaných problémoch. Pri práci sa následne otvárajú nové pod úlohy. Pokračoval Marek – románopisec. Peťo prezentoval svoju prácu. Michal vyzdvihol potrebu trochu viac vyhradeného času na maličkosti.
- 4) Tomáš ako manažér potrebu lepšieho zaznamenávania času práce, nie všetko a dá zaznamenať do systému JIRA, vyzdvihol potrebu lepšieho logovania aj ostatných časov. (Google Sheet Report)
- 5) Marek opäť zvýraznil správne logovanie času. Ak nastane potreba novej úlohy alebo úlohy znamená pridelenia času z nad úlohy alebo nuly. Nastala diskusia k danej problematike. Matúš opäť vyzdvihol potrebu lepšieho plánovania a doplánovania ďalších potrebných vecí pre aplikáciu. Uňho konkrétne pre webovú aplikáciu. Michal povedal ako pridával úlohy a nastavoval čas. Matúš povedal, že je potreba viac komunikácia so zákazníkom. Jakub pridal svoj názor o tom, že nevedí, že graf a červená čiara stúpa. Pridal, že je aj dobré vidieť ako neklesá alebo klesá daný BurnDown chartu. Michal potvrdil tento názor. Marek sa obraňoval a vyzdvihoval nejednoznačnosť metodiky scum. Jakub, chart je pre nás a nevedí, že nebude ideálny. Mal by hovoriť hlavne nám čo a ako je potrebné a chcené.
- 6) Lukáš zvýraznil potrebu dodržania manažmentov. Ak sa stanoví jeden typ riešenia a prístupu pri manažmente, bude sa dodržiavať až po najbližšie stretnutie, kde sa buď upraví alebo potvrdí a pokračovanie prístupu bude ďalej ako sa dohodlo.
- 7) Peťo vyzdvihol potrebu testovania a lepšej komunikácie medzi webom a androidom.
- 8) Lukáš sa opýtal kde je stred medzi dokončením produktu a manažmentom, a načo sa zamerať viac, menej, alebo priemerne na obe. Tomáš reagoval na problém kde je stred medzi týmito okruhmi, že v strede. Jakub povedal, že primerane v strede.
- 9) Michal sa opýtal Jakuba ako zákazníka, čo chceš mať hotové na konci šprintu:
 - a. krajšie –android game feel
 - b. mapa – posiatá questami / inventár a veci (stats), netrvá,, ale expy, prachy (reward) je chcený
 - c. z admina – vyrábať úlohy a vyrábať ich texty. Itemy a a expy treba pridávanie ku questom. Čo kto dostane.

- d. Game obsah – quest, obrázok questu/web/android . Feelling z grafiky, obrzky mrtvola, atď. Galéria fotiek na výber ku qeustom
- 10) Začalo sa spoločne riešiť rozbitie a rozdelenie úloh. Následne sa priradili dvom a to Matúšovi ktorý ma na starosti webovu apl. a Peťovi ktorý ma na starosti android aplikáciu

Príloha A: Požiadavky na prácu v 3. šprinte

1.1.1 Požiadavky na infraštruktúru

- upravenie návrhu modelu údajov na základe nových skutočností a jeho aktualizácia
 - o zahŕňa návrh spôsobu rozlišovania typov úloh a realizácia „karmy“ (dobrý vs. zlý)
- formálne náležitosti
 - o zápisnice stretnutí, aktualizácia webového sídla, prihláška na TP cup

1.1.2 Funkcionálne požiadavky

Webová aplikácia

- „mapa sveta“ („*world map*“)
 - o detailnejšie prepracovanie zobrazovania úloh s možnosťou zobrazit' detail úlohy
 - o mapa z pohľadu administrátorského rozhrania zobrazuje aj niekoľko posledných pozícií hráčov riešiacich daný quest
 - Vyžaduje pridanie výberu questu k mape, premyslieť celkové gui mapy s pop-upmi, prípadne vysúvacím bočným menu
- vylepšenie správy úloh, predmetov, používateľov (CRUD rozhranie, zoznamy)
 - o so zameraním sa len na použiteľnosť, grafické rozhranie administrácie nemá zmysel riešiť
- správa predmetu
 - o zahŕňa zapracovanie spôsobu ukladania ikon predmetov (a iných obrázkov)
 - o rozhranie na zobrazenie detailu predmetu
 - o rozhranie na pridanie nového predmetu (zatiaľ len názov, popis a výber ikony)
- zobrazenie úloh
 - o upravenie spôsobu zobrazovania hráčov – možnosť filtrovať zoznam týchto hráčov na základe statusu úlohy, zobrazenie štatistických údajov (# hráčov, ktorí ju riešia, splnili..)
- príprava modelu hráča na úpravy v 2. týždni
 - o prezývka hráča, avatar... → zobrazovanie profilu
- domovská stránka
 - o príprava základného rozloženia stránky, zobrazovanie jednoduchého zoznamu najúspešnejších hráčov

1.1.3 Mobilná aplikácia

- doladenie a hlbšie prepracovanie komunikácie so serverom
- vylepšenie grafickej stránky aplikácie
 - o najmä v súvislosti so zobrazovaním priebehu riešenia úlohy, oznámenia o ukončení
 - o celkový vzhľad
- prístup na SD kartu, ukladanie obrázkov

Príloha B: Plán úloh

Úlohy na šprint 3:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Zodpovedný
GCTEAM-261	Návod na písanie a skúšanie PHP Unit testov	Marek Surek	Matus Michalko
GCTEAM-254	[webapp] Staticke sucasti aplikacie	Matus Michalko	Michal Lihocky
GCTEAM-253	[webapp] Administratorske rozhranie	Matus Michalko	Michal Lihocky
GCTEAM-246	Formalne nalezitosti	Michal Lihocky	Michal Lihocky
GCTEAM-245	Uprava navrhu systemu	Michal Lihocky	Michal Lihocky
GCTEAM-231	[Android] Navrh a pre-implementacia zobrazovania profilu	Lukas Loch	Lukas Loch
GCTEAM-225	[Android] Funkcionalny merge s novou grafikou	Tomas Filcak	Tomas Filcak
GCTEAM-222	[Android] Zlepsenie grafickeho dizajnu a funkcných prvkov aplikacie	Tomas Filcak	Tomas Filcak
GCTEAM-216	[Android] Graficky navrh a implementacia questov.	Tomas Filcak	Tomas Filcak
GCTEAM-215	[Android] Navrh a vytvorenie rozhrania pre zobrazenie predmetov	Peter Dulacka	Lukas Loch

