

Zápis z 12. stretnutia tímu č. 7

Dátum:	27.02.2013
Miestnosť:	Zasadacia miestnosť, 3NP, FIIT 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, Andrea Jančovičová
Stretnutie viedol:	Peter Dulačka
Zápis:	Marek Šurek
Nasledujúci zapisovateľ:	Lukáš Loch

Téma stretnutia

- Zoznámenie sa s novým členom tímu (Andrea)
- Prediskutovanie dosiahnutých výsledkov
- Upravenie/ naplánovanie úloh do najbližšieho týždňa

Priebeh stretnutia:

- 1) Jakub nám predstavuje novú členku nášho tímu – Andreu.
- 2) Po krátkom zoznámení každý prezentuje výsledky svojej práce za uplynulí týždeň. Pri popise jednotlivých úloh nastáva rozprava o odfotení-validovaní fotografií, kde Lukáš prezentuje odlišné riešenie od dohodnutého. V tejto oblasti boli aj prezentované nápady, či používateľ bude zadávať pozíciu, odkiaľ je fotka fotená, alebo musí vyznačiť samotný objekt (dohoda: používateľ musí vyznačiť objekt, ktorý sa má nachádzať na fotke). Nakoniec sa dohodne, že nič sa oproti pôvodnej metóde nebude meniť.
- 3) Tomáš otvára diskusiu o používaní gest, pri zozname úloh na mape. Po prebratí všetkých pre a proti, sme sa dohodli, že bude doimplementované gesto „mrsknutie prstom“.
- 4) Peter začína diskusiu o úlohách na nasledujúci týždeň. Lukáš deklaruje, že do konca tohto týždňa chce doimplementovať validáciu fotiek na Androide podľa schválenej špecifikácie. Následnej prebieha diskusia o zapojení novej členky tímu do vývoja aplikácie. Na základe toho, že nepoznáme dokonale všetky jej prednosti, rozhodli sme sa, že v prvých fázach projektu nám Andrea dodá fotografie budov. Nakoľko potrebujeme k daným budovám aj GPS súradnice, dohodli sme sa, že neodstránime UPLOAD PHOTO z možností bežného používateľa.
- 5) Andrea prezentuje svoje dosiahnuté schopnosti, aby sme vedeli do akých pozícií ju môžeme obsadzovať v budúcnosti. Andrea vraví, že má skúsenosti s vyhotovovaním kvalitných fotografií s následnými úpravami v grafických programoch. Medzi jej ďalšie zručnosti patrí aj práca so strihom videa v Adobe Premiere. Andrea by vedela pomôcť aj v dizajnerských úlohách (grafické návrhy). Súčasne prejavuje záujem naučiť sa základnú tvorbu webových stránok. Andrea má skúseností aj s podprahovým vnímaním človeka, čo považujú členovia tímu za veľmi užitočné pri tvorbe hry.

- 6) Tomáš chce do najbližšieho stretnutia dopracovať ABOUT SCREEN po kliknutí na logo aplikácie. Medzi jeho ďalšie úlohy patrí grafická úprava obrazovky pri začatí úlohy v dôsledku príchodu hráča na stanovenú pozíciu.
- 7) Matúš chce v tomto týždni dopracovať prezentáciu na domovskej stránke hry + chce domyslieť ústredný obrázok hry. Súčasne by chcel pokračovať na zgrupovaní hráčov do rodín/skupín.
- 8) Michal sa podujal, že prerobí dátový model a následne bude pracovať na opravách v implementácii, ktoré s tým súvisia. Súčasne sa podujal na vytvorení Locations.
- 9) Peter chce tento týždeň implementovať vývoj v rámci úlohy. Oprava dátového modelu sa dotkne vo veľkej časti aj mobilných služieb, čo bude viesť k veľkému prerábaniu kódu aj v mobilnej aplikácii. Chce dorobiť taktiež text-to-speech a efekt pri fotení.
- 10) Marek má za úlohu dokončiť príbeh/úvodnú misiu v kampani. Ďalej sa jeho práca bude sústrediť na opravu mobilných služieb v dôsledku zmeny modelu + sa chce podieľať na zdokonaľovaní webovej aplikácie a tak pomôcť Michalovi. Samozrejmosťou je dopracovanie zápisu z prebiehajúceho stretnutia s následnou publikáciou na webovom sídle.
- 11) Záver stretnutia sa nesie v diskusii s Andreou na tému tímového projektu a informatiky. Andrea sa snaží pochopiť postoj členov tímu, že nápad je to najmenej, ale implementácia je práve ten problém. Zároveň pri projekte typu hra prichádzajú nápady neustále ale je nutné stanoviť si hranicu, kedy sa stanoví čo je nutné a čo sa považuje ako možné rozšírenie do budúcnosti. Jakub deklaruje, že samotný výsledok nie je primárnym cieľom. Cieľom je naučiť ľudí kooperovať v tíme. Andrea pred koncom stretnutia hovorí, že v súčasnosti má dosť veľa povinností a preto by sa nemala stať ťažiskovou osobou pri vývoji hry, čo všetci členovia tímu akceptujú.

Úlohy, ktoré by mali byť hotové do konca prebiehajúceho šprintu:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Čas vytvorenia
GCTEAM-408	Zmena mobilných servisov + pomoc pri refaktoringu	Marek Surek	4.3.2013 0:57
GCTEAM-411	zapisnica z 12. stretnutia	Marek Surek	4.3.2013 11:23
GCTEAM-410	ApiValidatePhoto a ApiGetRandomPhoto	Lukas Loch	4.3.2013 8:59
GCTEAM-391	Design obrazovky zobrazovania fotografií	Lukas Loch	20.2.2013 22:43
GCTEAM-390	Logika zobrazovania fotografií v mobilnej aplikácii	Lukas Loch	20.2.2013 22:42
GCTEAM-393	Design hodnotenia fotografie	Lukas Loch	20.2.2013 22:44
GCTEAM-392	Logika ohodnotenia fotografie	Lukas Loch	20.2.2013 22:43
GCTEAM-383	Vytvorenie efektu nad stlačením spúšte fotoaparátu.	Peter Dulacka	20.2.2013 20:30
GCTEAM-387	Úprava tvorby úloh vo webovej aplikácii	Michal Lihocký	20.2.2013 21:10

GCTEAM-379	Vytvorenie "about screen" po kliknutí na logo.	Tomas Filcak	20.2.2013 20:16
GCTEAM-353	Vytvorenie sekcie Contact us	Marek Surek	18.12.2012 18:33