

## Zápis z 13. stretnutia tímu č. 7

<b>Dátum:</b>	6.3.2013
<b>Miestnosť:</b>	Zasadacia miestnosť, 3NP, FIIT STU
<b>Prítomní:</b>	
Pedagóg :	Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu:	Bc. Lukáš Ľoch, Bc. Matúš Michalko, Bc. Tomáš Filčák, Bc. Michal Lihocký, Bc. Marek Šurek, Bc. Peter Dulačka, Andrea Jančovičová
<b>Stretnutie viedol:</b>	Marek Šurek
<b>Zápis:</b>	Lukáš Ľoch
<b>Nasledujúci zapisovateľ:</b>	Matúš Michalko

### Téma stretnutia

- Prediskutovanie dosiahnutých výsledkov
- Príprava úloh na ďalší šprint

### Priebeh stretnutia:

- 1) (opis minulej prace) Matúš opisuje svoju prácu na domácej obrazovke opisuje prezentáciu na začiatku s úvodmi textami. Jakub s Andreou poskytujú svoje názory na dané rozloženie, texty a celkový pocit z daného úvodu. Matúš pridáva opis zgrupovania a zlepšenie mapy (s Michalom). Matúš opísal používanie *GoogleMaps Wizard* na prispôsobovanie si mapy podľa vlastných požiadaviek.
- 2) Michal prezentuje zmeny v administrátorskom rozhraní a prepojenie misii s výberom. Marek pridáva prácu ktorú vypracoval spolu s Michalom a prehodili niekoľko slov k fontom a zmenám na mape. Michal zdôrazňuje, že úloha by mala mať začiatčnú a koncovú pozíciu. Nastala diskusia k daným bodom a pozíciám pri zobrazení misie. Diskutujú sa ako nato v mobilnej aplikácii. Michal vyzdvihuje problém s tvorbou misii. Michal prekonal psychickú bariéru.
- 3) Tomáš prezentoval svoju prácu na *Androide*. (*About Screen*) Peťo pridáva svoju prácu a reaguje na chybu „Cartel has Stopped“. Prezentuje svoju prácu s prácou s fotkami, prácou nad misiami a nastaveniami v *Androide*. Lukáš pridáva svoju prácu nad modulom na hodnotenie. Zaznamenáva si postrehy.
- 4) Začína sa preberať práca na ďalší šprint: najdôležitejší je fakt a otázka:  
Čo na ITSRC? Čo na hranie?  
Hranie: Hranie (misie - nahodiť), Prínos (zobrazenie bodov skúsenosti, mafia strom – texty k úrovniam(mafia príbeh a pre hru, teda čo môže a nemôže daná úroveň)),  
Z misie *task*.  
Odmeny za úlohy + veci(nechané na neskôr) + body skúsenosti  
WEB:  
Grafika na domácej stránke: Postava, Zoznam kde sú(rebríčky), Mafia strom, Zgrupovanie, Príbeh na web, História q.- vyladiť.  
Grafické úpravy a gestá do modulu na tvorbu fotografií.  
  
Testovanie aplikácie.

- 5) Malý rozhovor o patentoch. A príprava úloh na ďalší šprint. Rozmýšľanie.
- 6) Rozdelenie úloh:
- úlohy na mobile – Peťo
  - funkcia hodnotenia + príbeh - Marek
  - priblíženie + gesto, úprava zobrazenia fotografie - Lukáš
  - strom úrovní – Matúš WEB, Tomáš mobile
  - tvorba misií – web Michal
  - tetovanie a tvorbou detaily + zápisy čo treba zlepšiť (každý s chvíľkou voľna)
- 7) Začatie konzultácie ohľadom odnosu pre Andreu. Pozreli sme si testovacie fotografie a hádali pôvod Andreinej kamarátky.

### Záver:

Na záver stretnutia Andrea oznamuje ohľadom svojej absencie počas týždňa z dôvodu odcestovania do Berlína. Jakub sa pýta na najbližší míľnik v rámci predmetu, čo je 9. týždeň.

### Úlohy, ktoré by mali byť hotové v začínajúcom šprinte:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Čas vytvorenia
<a href="#">GCTEAM-459</a>	Testovanie a vyladenie API pre Get a Validate Photo	Marek Surek	8.3.2013 23:03
<a href="#">GCTEAM-456</a>	Upresnenie vypoctu a hodnot odmien	Marek Surek	7.3.2013 0:15
<a href="#">GCTEAM-455</a>	[webapp] Homepage + game feel	Matus Michalko	7.3.2013 0:06
<a href="#">GCTEAM-454</a>	Aktualizácia webového sídla a dokumentácie	Michal Lihocky	6.3.2013 23:53
<a href="#">GCTEAM-452</a>	Funkcionalita k obrazovke aktívneho questu.	Peter Dulacka	6.3.2013 20:43
<a href="#">GCTEAM-448</a>	Testovanie.	Peter Dulacka	6.3.2013 20:40
<a href="#">GCTEAM-445</a>	Integrácia misií.	Peter Dulacka	6.3.2013 20:38
<a href="#">GCTEAM-441</a>	Optimalizácia a refactoring.	Marek Surek	6.3.2013 20:31
<a href="#">GCTEAM-435</a>	Mafia tree.	Tomas Filcak	6.3.2013 20:18
<a href="#">GCTEAM-428</a>	[android] Upozornenie na dostupnost questu	Peter Dulacka	6.3.2013 13:52
<a href="#">GCTEAM-423</a>	Nahodit príbeh a dialogy	Marek Surek	6.3.2013 13:36