

Zápis z 15. stretnutia tímu č. 7

Dátum:	20.03.2013
Miestnosť:	Softvérové štúdium, 1NP, 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
Stretnutie viedol:	Matúš Michalko
Zápis:	Michal Lihocký
Nasledujúci zapisovateľ:	Tomáš Filčák

Téma stretnutia

- Zhrnutie úloh za práve končiaci šprint (Strada Provinciale 76)
- Plánovanie ďalšieho šprintu (Via Agrigento)

Priebeh stretnutia:

- 1) Diskusia k problémom počas šprintu, najmä k nedorozumeniu medzi Marekom a Lihom. Dohodli sme sa, že keď niekto v budúcnosti narazí na problém v niečom, čo predtým niekto vyhlásil za funkčné alebo hotové, tak nebude zasahovať do jeho hotovej práce ale najskôr kontaktuje danú osobu
 - Lukáš poukázal na to, že niektoré veci na mobilnej aplikácii mu nefungovali.
 - Tomáš, Matúš a Peťo prebrali výpadok školského servera. Tomáš spojzndnil poslednú stabilnú verziu webovej aplikácie na svojom serveri, čo môže v budúcnosti slúžiť ako záložný server.
 - Peter poukázal na to, že v mobilnej aplikácii v niektorých situáciách nefunguje počítanie vzdialeností.
- 2) Zhrnutie úloh za posledný týždeň a diskusia k problémom počas tejto práce:
 - Matúš
 - prerobenie domovskej stránky
 - zobrazovanie rodinného stromu a hodností
 - drobný bugfixing, vylad'ovanie grafickej stránky aplikácie
 - Tomáš
 - backup server
 - rodinný strom
 - vylepšenie grafickej stránky mobilnej aplikácie, zapojenie ďalších zvukových efektov
 - Peter
 - výpomoc Tomášovi
 - testovanie, bugfixing – otestovanie scenáru s dostavením sa na miesto, odfotenie, odoslanie fotografie
 - Marek
 - oprava migrácií
 - model marketu
 - timelimit tasku
 - tvorba servisov pre Peťu na prácu s lokáciami

- drobný bugfixing webovej aplikácie
 - Lukáš
 - práca s rozhraním pri hodnotení fotografií – gestá „zoom“ a „slide“
 - vylepšovanie grafickej stránky modulu na hodnotenie fotografií
 - Liho
 - upravený model achievementov – podpora achievementov viazaných na tasky
 - rozhranie na tvorbu achievementov
 - bugfixing webovej aplikácie
- 3) Tomáš s Peťom poukázali na nedostatočný výstup práce Lukáša. Prebieha diskusia o tom, že veci, ktoré mali byť hotové už v prvom šprinte sa presúvajú už do tretieho šprintu. Lukáš to obhajuje tým, že počas práce narazil na množstvo problémov, ktoré mu zabrali veľa času.
- 4) Peťo vyzdvihol, že je dôležité aby každý, kto vie, že nebude mať čas alebo bude mať iné povinnosti, kvôli ktorým nebude mať čas sa venovať tomuto predmetu, by mal takúto vec oznámiť ostatným členom. Zvyšok tímu sa s tým následne bude môcť vysporiadať.
- 5) Tomáš s Peťom poukázali na problém s pamäťou v mobile pri sťahovaní fotografií. Peťo sa podujal, že sa tento problém pokúsi vyriešiť.
- 6) Diskusia k práci do budúcnosti:
- achievementy
 - úprava existujúcich služieb – v odpovedi server bude informovať mobilnú aplikáciu o získaných achievementoch a prípadných iných odmenách
 - zobrazovanie získaných achievementov v profile hráča na webovej aplikácii
 - motívy achievementov - ikony
 - market a odmeňovanie hráčov
 - vyváženie hodnôt v hre – odmeny, ktoré hráč získava v hre, by mali byť nejak využiteľné
 - mission requirement (prerequisites) – napríklad kúpenie baseballovej pálky, ktorá bude potrebná na začatie misie
 - nakupovanie predmetov v mobilnej aplikácii
 - zobrazovanie obchodov – kde sú a krátky popis, čo sa v nich dá kúpiť
 - rodiny, zoskupovanie hráčov
 - zobrazovanie zoznamu rodín – rebríček najlepších rodín
 - zobrazovanie členov, pozícií, úspechov rodiny
 - ostatné
 - mobilná aplikácia
 - zobrazenie histórie príbehu
 - problémy s pamäťou pri sťahovaní obrázkov
 - bugfixing, celkové doladovanie aplikácie
- 7) Plánovanie práce na nasledujúci šprint (Via Agrigento):
- Peťo
 - problémy s obrázkami a pamäťou
 - zakomponovanie achievementov
 - použitie existujúcej služby na návštevu lokácií
 - bugfixing + doladovanie aplikácie

- zobrazovanie histórie príbehu
- Matúš
 - grafika kategórií lokácií (ikony + použitie v achievementoch)
 - “shopy” – zoznam obchodov, zobrazovanie na mape, zobrazovanie predmetov
- Liho
 - prepracovanie profile hráča (webová aplikácia)
 - úprava služieb na základe nových zmien
 - odmeňovanie
 - ostáva priestor na aktualizáciu dokumentácie
- Marek
 - dorobenie nových služieb na získavanie entít
 - dorobenie služieb súvisiacich s marketom
- Tomáš
 - dokončenie stromu rodiny (pozície)
 - ikony
 - ikony na rodinu a históriu príbehu
 - pozadie histórie
 - set ikon
 - zobrazovanie izby pre kariéru hráča (vyčlenenie priestoru pre zobrazovanie achievementov)
 - výpomoc Peťovi pri riešení problémov s obrázkami a pamäťou
- Lukáš
 - finálne dokončenie modulu na hodnotenie fotografií
 - vrátane návrhu spúšťania tohto modelu – odkiaľ a ako sa bude spúšťať
 - návrh rozhrania na zobrazovanie rodín (klanov)
 - najmä špecifikácia informácií, ktoré chceme zobrazovať
 - rozmiestnenie elementov, logika rozhrania

8) Ukončenie stretnutia.

Úlohy, ktoré by mali byť hotové na konci tohto šprintu:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Čas vytvorenia
GCTEAM-490	Upratanie androidu	Lukas Loch	20/3/2013 23:14
GCTEAM-489	Návrh rozhrania na zobrazovanie rodín(klanov)	Lukas Loch	20/3/2013 23:09
GCTEAM-488	Navrh spustania modulu na hodnotenie fotiek	Lukas Loch	20/3/2013 23:07
GCTEAM-487	[webapp] Grafika lokacii	Matus Michalko	20/3/2013 21:37
GCTEAM-486	[webapp] market a.k.a. "shopy"	Matus Michalko	20/3/2013 21:33
GCTEAM-485	Zapisnica za 16. stretnutie	Tomas Filcak	20/3/2013 21:20
GCTEAM-484	Zapisnica za 15. stretnutie	Michal Lihocky	20/3/2013 21:20
GCTEAM-483	Aktualizacia web. sidla a dokumentacie	Michal Lihocky	20/3/2013 21:19
GCTEAM-482	[webapp] Prepracovanie profilu hraca	Michal Lihocky	20/3/2013 21:18

GCTEAM-481	[webapp] Zapracovanie achievementov do servisov	Michal Lihocky	20/3/2013 21:15
GCTEAM-480	[webapp] Bugfixing a vylepsovanie	Michal Lihocky	20/3/2013 21:05
GCTEAM-479	Upresnenie sposobu odmenovania hraca	Michal Lihocky	20/3/2013 21:00
GCTEAM-477	Stahovanie a cacheovanie obrazkov	Peter Dulacka	20/3/2013 18:44
GCTEAM-476	Pribeh na Androide	Peter Dulacka	20/3/2013 18:42
GCTEAM-475	Integracia lokacii	Peter Dulacka	20/3/2013 18:38
GCTEAM-474	Integracia achievementov do modelov	Peter Dulacka	20/3/2013 18:37
GCTEAM-473	Modely, servisy	Peter Dulacka	20/3/2013 18:36
GCTEAM-472	Dotestovanie misie	Peter Dulacka	20/3/2013 18:34
GCTEAM-471	Profilacia startu aplikacie	Peter Dulacka	20/3/2013 18:33
GCTEAM-470	Bitmap memory leaks	Peter Dulacka	20/3/2013 18:30
GCTEAM-469	Bugfixing, profiling, testing	Peter Dulacka	20/3/2013 18:28
GCTEAM-467	JsonNull pri prihlaseni	Peter Dulacka	20/3/2013 10:29
GCTEAM-465	Problemy s formularmi (co sa zozbieralo)	Matus Michalko	18/3/2013 18:03
GCTEAM-458	Servis na overenie platnosti sessiony	Matus Michalko	8/3/2013 22:27
GCTEAM-435	Mafia tree.	Tomas Filcak	6/3/2013 20:18
GCTEAM-431	Obmedzenie vracania misii na urcite rozmedzie	Marek Surek	6/3/2013 15:05
GCTEAM-423	Nahodit pribeh a dialogy	Marek Surek	6/3/2013 13:36
GCTEAM-413	Bugfixing a vylepsovanie webappy	Marek Surek	6/3/2013 13:25