

Zápis zo stretnutia č. 07

Dátum: 21.11.2013
Miestnosť: Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)
Vyhotovil: Andrej Štajer

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Ivan Polášek, PhD.
Členovia tímu: Bc. Brndiarová Gabriela, Bc. Kyseľ Peter, Bc. Martoš Ivan,
 Bc. Štajer Andrej, Bc. Štetiar Matej, Bc. Šuta Erik, Bc. Valko Andrej

Téma stretnutia

1. Vyhodnotenie úloh predchádzajúceho šprintu
 - a. Server nie je stabilný – nutné skontrolovať. Peter skúšal viackrát počas šprintu a nepodarilo sa mu pripojiť.
 - b.
 - c. Počas šprintu prebehol telefonát ohľadom refaktorizácie. Matej Škoda mal pushnúť commit na server. Commity neboli analyzované. Nakoľko boli dodané neskoro.
 - d. Serializácia premenovaná a zmenený aj charakter úloh tomu určených.
2. Ivan pridal nový stav do algoritmu stavov na výpis chyby a vysvetlil algoritmus
3. Počas šprintu prebehla oprava nájdených chýb na úrovni kódu – Matej, Gabika, Andrej, Ivan
4. Konzultácie ohľadom commitovania a merge commitov jednotlivých branches. – Matej Andrej S, Andrej V
5. Úloha k GUI bude uzavretá
6. Komentovanie kódu je nekonzistentné, tak isto aj zadávanie úloh
 - a. Jira – úlohy pridáva iba jedna(dve) poverené osoby.
 - b. Kód – komentovanie podľa vytvorenej špecifikácie.
7. Matej a Gabika pracovali na makre pre automatizáciu exportu reportu z Jiry do Excelu.
8. Retrospektíva šprintu
 - a. Start –
 - i. Začať planning poker s kartičkami vytvorenými na to určenými.
 - ii. Používať burn-down chart tak ako sa má
 - Diskusia ohľadom prioritnej práce. Najprv je potrebné splniť naplánované a potom ďalšieho úlohy,
 - iii. Používanie googleGroup ako úložisko znalostí
 - iv. Používať prepojenie Jira-Bitbucket repozitár
 - v. Oficiálne začať manažmentom rizík - riziká sa kontrolovali bez
 - vi. Plánovať v šprinte čas na opravu chýb, dokumentáciu a code review.
 - vii. Dokončiť a používať makro na automaticky export z Jiry
 - viii. Formalizovať monitorovanie projektu
 - b. Stop
 - i. Používanie GoogleGroups ako komunikačného kanála
 - ii. Neustále menenie plánu určeného na začiatku semestra
 - iii. Robenie úloh na rámec plánu na základe vlastného uváženia
 - iv. Otvárať rovnaké témy, ktoré boli uzavreté bez nových znalostí
 - c. Continue
 - i. Používanie nástroja Jira
 - ii. Odhad User stories s veľkosťami tričiek

- iii. Neformálne stretnutia a komunikácia medzi členmi tímu
- iv. Dokumentovanie úloh v každom šprinte postupne
- v. Commitovanie po častiach a často do vlastných vetiev

- 9. Plánovanie nového šprintu
 - a. Výber úloh do ďalšieho šprintu
 - b. Odhad veľkosti User stories pomocou metódy planning poker

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Zložitosť	Stav
1.	Delete (lifeline,layer,interaction)	Peťo	21.11.2013	L	40%
2.	Opraviť server a pridať (zápisnicu,šprint1-2,do galérie fotky)	Peťo	21.11.2013 ASAP	S	0%
3.	Max width lifeline	Ivan	21.11.2013	S	95%
4.	Diagram dátový model	Gabika	21.11.2013	M	100%
5.	Otázky na refaktORIZÁCIU	všetci	21.11.2013		
6.	Width heigth	Ivan	21.11.2013	XS	95%
7.	Serializacia	Erik	21.11.2013	M	
8.	Označenie lifelines ťahom	Maťo	21.11.2013	L	60%
9.	Návrh fragmentu	Andrej V.	21.11.2013	M	95%
10.	Algoritmus states pridania fragmentu	Andrej Š.	21.11.2013	M	95%
11.	Text zalamovanie	Ivan	21.11.2013	S	95%
12.	Dátový návrh a implementácia fragmentov	Andrej Š.	21.11.2013	M	80%
13.	Dokumentácia	Erik	21.11.2013	M	69%

*95% chýba review

**90% chýba dokumentácia a review

Priebeh stretnutia

Úlohy do budúceho stretnutia

kód úlohy	[nadradená úloha] popis úlohy	Zodpovedná osoba	veľkosť
TRIDUML-48	TRIDUML-61 Označenie lifeline ťahom	Matej Stetiar	L
TRIDUML-47	TRIDUML-63 Vytvorenie stavov a tlačidla	Peter Kysel	S
TRIDUML-44	Dokumentácia	Erik Suta	S
TRIDUML-94	TRIDUML-66 Zvýraznenie obalu pri prechode cez lifeline	Gabriela Brndiarova	L
TRIDUML-92	TRIDUML-61 LOOP a OPT fragmenty	Andrej Valko	L
TRIDUML-91	TRIDUML-67 Vymazanie aktuálneho modelu	Andrej Stajer	M
TRIDUML-90	TRIDUML-67 Vytváranie objektov z XML	Erik Suta	L
TRIDUML-88	TRIDUML-61 Uloženie, načítavanie	Andrej Stajer	S
TRIDUML-87	Ukladanie interakcií v objekte lifeline	Andrej Valko	XS
TRIDUML-83	TRIDUML-63 Spustenie mazania	Ivan Martos	S
TRIDUML-82	TRIDUML-63 Vytvorenie deštruktorov pre	Ivan Martos	S

	asynchrónne správy		
TRIDUML-81	TRIDUML-63 Vytvorenie deštruktorov pre lifeline	Peter Kysel	M
TRIDUML-67	Serializacia	<i>Unassigned</i>	
TRIDUML-66	Control interface	<i>Unassigned</i>	
TRIDUML-63	Delete object	<i>Unassigned</i>	
TRIDUML-61	Create Fragment	<i>Unassigned</i>	
TRIDUML-93	Oprava chýb vo 4. šprinte	<i>Unassigned</i>	L
TRIDUML-89	TRIDUML-44 Dokumentácia ku šprintu č.4	<i>Unassigned</i>	