

Zápis zo stretnutia č. 01

(Letný semester)

Dátum: 19.02.2014
Miestnosť: Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)
Vyhotovil: Gabriela Brndiarová

Prítomní:

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

Téma stretnutia

Úvod do letného semestra. Naplánovanie šprintu č.1 letného semestra.

Priebeh stretnutia

1. Pridelenie úloh na letný semester:
 - bugy dokončiť
 - fragment priblížiť k Matejovi Škodovi
 - čistenie scény spraviť tak, aby 1 vrstva ostávala
 - vkladanie a mazanie interakcie bude spôsobovať posun ostatných interakcií nahor/nadol, aby tam neostávali prázdne miesta
 - zabezpečiť pevnú diferenciu medzi správami, lifelines a vrstvami
 - vkladanie a mazanie lifeline bude spôsobovať posun ostatných lifelines doprava/dola, aby tam neostávali prázdne miesta
 - aktivačný blok
 - možnosť editovania interakcie používateľom (preťahovať z jednej lifeline na druhú a posun hore/dole)
2. Vedúci tímu zadefinoval ako si predstavuje aktivačný blok:
 - pri pridani na jednej lifeline bude menší blok a na lifeline, ktorá prijíma správu sa vytvorí 2-3x väčší, aby tam bolo miesto na ďalšiu interakciu
 - nie je potrebné umožniť menenie veľkosti bloku používateľom
 - nie je potrebné umožniť mazanie bloku používateľom
 - vkladanie a mazanie interakcie do bloku bude spôsobovať zväčšovanie/zmenšovanie bloku
 - možnosť vnárať bloky má nízku prioritu
 - interakcie z jedného do toho istého bloku majú nízku prioritu
3. Aktualizovali sme priority používateľských príbehov v backlog podľa aktuálnych potrieb.
4. Preberali sa možné využitia rozdelenia UML diagramu na viaceré vrstvy:
 - scenáre prípadov použitia
 - časové verzie scenára
 - autorské verzie (realtime kolaborácia)
 - typy objektov (GUI/logika/DB)
 - aspekty(záležitosti) a objekty
 - optimistické, pesimistické a daily use scenáre
 - alternatívne a paralelné scenáre
 - vzory a antivzory

- príprava pre transformáciu do collaboration diagram a automatické vytvorenie class diagramu
 - rozvinutie zjednodušeného modelu do konkrétnejšieho
5. Prebrali sme mazanie a zostávajúce problémy s touto funkcionalitou. Potrebujeme vytvoriť unikátny spôsob vytvárania IDčok v programe, čo je potrebné prekonzultovať s Matejom Škodom.
 6. Prebehlo rozdelenie úloh do 1. šprintu.
 7. C++ best practice okienko: V listoch by sa mali nachádzať kópie objektov a nie pointre.

Úlohy naplánované na 1. šprint

#	Popis úlohy	Zodpovedná osoby	Dátum dokončenia	Zložitosť
TRIDUML-135	IIT.src článok	Andrej Š., Erik	20.02.2014	L
TRIDUML-148	Vkladanie čiar života	Gabriela	05.03.2014	XL
TRIDUML-147	Zarovnanie čiar života	Gabriela	05.03.2014	L
TRIDUML-143	Zarovnanie interakcií	Andrej V.	05.03.2014	L
TRIDUML-142	Vkladanie interakcií	Andrej V.	05.03.2014	XL
TRIDUML-141	Pripojenie delete vetvy	Ivan	05.03.2014	XL
TRIDUML-140	Dokončenie delete	Ivan	05.03.2014	L
TRIDUML-139	Preberanie fragmentu (integrácia)	Matej	05.03.2014	L
TRIDUML-138	Prebratie fragmentu (analýza + príprava)	Matej	05.03.2014	M
TRIDUML-150	Spravovanie nástroja JIRA 1.šprint	Gabriela	05.03.2014	S
TRIDUML-146	Dokumentácia 1.šprint	Erik	05.03.2014	S
TRIDUML-144	Oprava chýb v 1.šprinte LS	všetci	05.03.2014	XL

+ Andrej Š. a Erik budú pomáhať ostatným pri plnení komplikovaných úloh

Aktualizovaný backlog

Používateľský príbeh	Priorita	Opis
Automatické ukladanie	3	Automatické ukladanie diagramu v pravidelných časových intervaloch.
Vytvorenie fragmentu	1	Pridávanie fragmentu. Fragment bude typov LOOP, OPT, ALT a PARALEL.
Aktivačný blok	1	Pridávanie aktivačného bloku na čiaru života.
Strom prvkov	3	Používateľovi by sa zobrazoval strom prvkov diagramu.
Kopírovanie vrstiev	3	Vytvorenie kópie vrstvy aj so všetkými prvkami na nej.
Kopírovanie prvkov diagramu	3	Vytvorenie kópie konkrétneho prvku diagramu. Kópia by sa vložila na rovnakú vrstvu ako jej predloha.
Filtrovanie	3	Filtrovanie zobrazených prvkov diagramu.
Animácie	3	Animácie, ktoré by zvýšili atraktivnosť grafického používateľského rozhrania.
Ovládacie prvky	3	Vylepšenie ovládania aplikácie.
Editovanie veľkosti prvkov	3	Zmenšovanie a zväčšovanie prvkov diagramu.
Editovanie vzdialeností	3	Zmenšovanie a zväčšovanie vzdialeností medzi

medzi vrstvami		jednotlivými vrstvami.
Editovanie pozície prvkov	2	Presúvanie prvkov diagramu po vrstve aj medzi vrstvami.
Klávesové skratky pre pohyb	3	Možnosť používať klávesové skratky pri práci s aplikáciou. Konkrétne pri označovaní prvkov diagramu a prechodmi medzi vrstvami.
Zobrazenie na celú obrazovku	3	Zobrazenie vrstvy na celú obrazovku.
Ovládanie kamery myšou	3	Pohyb kamerou dopredu a dozadu ovládané kolieskom myši.