

## Zápis zo stretnutia č. 101

(Letný semester)

**Dátum:** 19.03.2014  
**Miestnosť:** Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)  
**Vyhotovil:** Erik Šuta

**Prítomní:**

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

### Téma stretnutia

Odovzdanie šprintu, štart nového šprintu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Stav
1.	Zarovňavanie čiar života	Gabriela Brndiarová	19.3.2015	90%**
2.	Zarovňavanie interakcií	Andrej Valko	19.3.2015	90%**
3.	Dokončenie fragmentu	Matej Štetiar Andrej Štajer	19.3.2015	50%
4.	Vytvorenie základného Aktivačného bloku	Erik Šuta Ivan Martoš	19.3.2015	90%**

\*\* - chýba code review a dokumentácia

### Úvod

1. Na úvode stretnutie ešte pred príchodom vedúceho tímu sme v skratke prebrali čo sa podarilo implementovať počas práve ukončovaného šprintu, čo ešte chýba v jednotlivých úlohách a zhrnuli sme problémy, ktoré nastali, popr. nastáť môžu.
2. Spomenutá bola aj nutnosť rozšírenia abstraktu článku na konferenciu IIT.SRC do soboty dňa 22.03.2014

### Priebeh stretnutia

1. Na začiatku sme prebrali pokroky Mateja Škodu, konkrétne jeho priblíženie k meta-modelu UML v kontexte diagramu tried a diagramu aktivít. V krátkosti sme prebrali implementačné súvislosti vytvorenia meta-modelu v kontexte sekvenčného diagramu.
2. Ďalej prebehla krátka prezentácia prototypu aktivačného bloku. Implementovaný bol základný scenár a prebehla kompletná úprava dátového modelu tak, aby doň aktivačný blok zapadal. Bolo poukázané na mnohé nedostatky základnej implementácie, s ktorých opravou sa počíta v najbližšom šprinte. Je potrebné ešte doimplementovať zanáranie v aktivačných blokoch, zarovňavanie spolu so správami ako aj upraviť vykresľovacie algoritmy, čím sa docieli krajší vizuál aktivačných blokov.
3. Nasledovala prezentácia zarovňavania správ a čiar života. Táto funkcionálna zožala úspech od product ownera a aj od ostatných členov tímu.
4. Ďalšia prezentácia sa týkala fragmentov a pokroku v ich implementácii. Bol objasnený problém s vnoreným fragmentom, ktorý je spôsobený niektorými mechanizmami enginu Ogre3D. Tento istý problém nastáva aj pri práci s interakciami vo vnútri fragmentu. Prediskutovali sa rozdiely medzi implementáciami fragmentu v diagrame

tried a aktivít a v sekvenčnom diagrame z pohľadu dátového modelu. Product owner navrhol krátky workshop s Matejom škodom, kde by sme sa spoločne pozreli na fragmenty z hľadiska meta-modelu UML a pokúsili sa nájsť generické riešenie a takisto aj riešenie na technické problémy s fragmentami súvisiace.

5. Product owner vyslovil požiadavku viditeľnosti kurzora a selektora výberu pri tvorbe fragmentu. Prediskutovala sa náročnosť tejto implementácia z hľadiska architektúry pôvodného prototypu.
6. Diskutovali sme o nadchádzajúcej fáze testovania a potrebe vytvorenia akceptačných testov. Presný počet potrebných testov nebol stanovený, avšak je potrebné pokryť všetky implementované prípady použitia. V krátkosti bola vysvetlená aj metodika písania testov a čo od nich máme očakávať.
7. Prebehla diskusia o úlohách na nasledujúci šprint. Následne prebehlo ohodnotenie úloh a priradenie členom tímu.

## Úlohy do budúceho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Náročnosť
1.	Doplnenie abstraktu článku na IIT.SRC	Gabriela Brndiarová, Matej Štetiar	22.3.2014	L
2.	Vytvorenie akceptačných testov	Všetci	02.4.2014	S - pre každého
3.	Vytvorenie meta-modelu UML	Andrej Štajer, Gabriela Brndiarová	24.3.2014	L
4.	Zarovňavanie objektov do mriežky vzhľadom na pridávanie interakcií	Andrej Valko	02.4.2014	L
5.	Zarovňavania interakcií do mriežky vzhľadom na pridávanie ciar zivota	Ivan Martoš, Erik Šuta	02.04.2014	XL
6.	Pokračovanie implementácie fragmentov	Matej Štetiar, Andrej Štajer	02.04.2014	XL
7.	Zlúčenie vývojových vetiev s mriežkov, akt. blokom a fragmentom	Všetci	02.04.2014	L – pre každého
8.	Vytvorenie šablóny pre akceptačné testy	Ivan Martoš	26.03.2014	S