

Zápis zo stretnutia č. 08

(Letný semester)

Dátum: 02.04.2014
Miestnosť: FIIT STU
Vyhotovil: Andrej Štajer

Prítomní:

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

Téma stretnutia

ukončenie 4. šprintu prvá časť, naplánovanie úloh na 4. šprint 2. časť, návšteva študenta Dušana

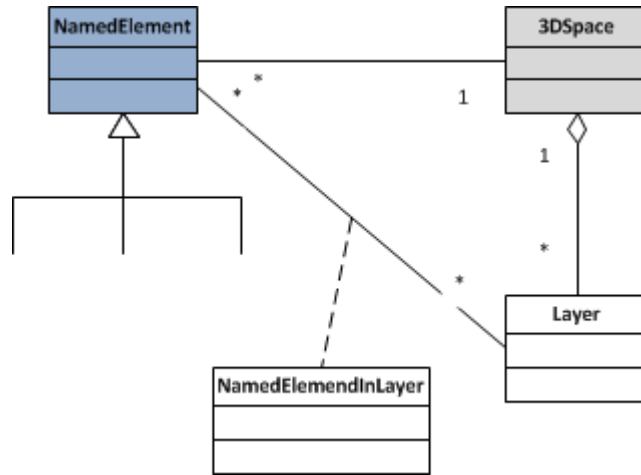
Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Stav
1.	Zlúčenie vývojovej vetvy fragment s hlavnou vetvou	Matej Štetiar	9.4.2014	100%
2.	Vyriešenie problému s triafaním objektu na scéne.	Andrej Štajer	9.4.2014	100%*
3.	Vytvorenie zostávajúcich akceptačných testov	Gabriela Brndiarová	9.4.2014	100%
4.	Mazanie vrstvy	Ivan Martoš	9.4.2014	100%
5.	Funkcionálne testovanie so záznamom	Andrej Valko	9.4.2014	80%
6.	Dokumentácia – vložiť testy	Erik Šuta	9.4.2014	100%
7.	Dokumentácia – sumarizácia chýbajúcich častí	Erik Šuta	9.4.2014	100%

*potrebné porovnanie s prototypom M. Škodu

Priebeh stretnutia

1. Bolo rozhodnuté o treste pre Ivana z dôvodu neskorého príchodu
2. Návšteva Dušana:
 1. Priblíženie projektu GAMATEPI Dušanovi, ktorý píše DP o tímovej práci na projektoch
 2. Analýza ako riešime projekt my
 3. Zodpovedané otázky ohľadom nášho manažmentu, riadenia,..
 4. Dušan sa pýtal na špecifiká SCRUMu v našich podmienkach
3. Vedúci tímu sa začal rozpravu ohľadom na mailu zo soboty
 1. Odpoveď na 2 základne otázky
 - a. 3d_space – nebude potrebný
 - b. Atribút poradie môže byť derivovaný



4. Grafická reprezentácia a resolving vyhodnotenia kliku
 - a. Stanovené pravidlá :
 1. vždy ignorovať Lifeline
 2. Najvyššia priorita Message
 3. Fragment za Message
 - b. Zastavenie prác vnoreného fragmentu
 - c. Prezentovanie fragmentu - [] lepšie ako preškrtnutie
 - d. Operand OPT,ALT
5. Práca na metamodeli spoločne s vedúcim. Výsledok je schválenie metamodelu a spustenie prác na refactoringu s tým spojeným.
6. Plán testovania:
 - a. Testovanie Matej Š(Gratex International.), Kepo, Robo
 - b. Testovanie verzie s metamodelom zatiaľ iba ako vícia
7. Návrhy vedúceho na plagát:
 - a. Príbeh
 - b. Nejaký flow
 - c. Smutný a veselý variant

Úlohy do budúceho stretnutia

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončeni a	Zložitosť
1.	Vytvorenie plagátu	Matej Štetiar, Gabriela Brndiarová, Andrej Valko	23.4.2014	XL
2.	Vyplnenie Dotazníka	Erik Šuta, Andrej Štajer	23.4.2014	M
3.	Metamodel	Ivan Martoš	23.4.2014	-
3a	Vytvorenie štruktúry	Ivan Martoš	23.4.2014	M
3b	Analýza dopadov a plán prác	Ivan Martoš	23.4.2014	M
4.	Refaktoring architektúry	Erik Šuta	23.4.2014	XL
5.	Opravy chýb	Andrej Štajer	23.4.2014	XL
6.	Dokumentácia	Erik Šuta	23.4.2014	L