

## Zápis 3. Stretnutia tímu č.4

**Dátum:** 16.10.2013

**Miestnosť:** Jobsovo softvérové štúdio

**Prítomní:** Vedúci: Ing. Marián Lekavý, PhD.  
Študenti: Matej Bádál  
Vladimír Bošiak  
Igor Homola  
Martin Adámik  
Michal Petráš  
Michal Čerešňák  
Samuel Benkovič

**Téma:** Priebeh prvého šprintu

**Vypracoval:** Igor Homola

### Opis stretnutia:

- Prebehla kontrola backlogu, burndown chartu a úloh z minulého týždňa
- Brainstorming ohľadne uloh do backlogu
- Informacia k unit testom
  - Unit test treba vytvoriť k časti kodu ktora sa nebude menit
  - Možnosti unit testu - pohľad na svet, parser sprav zo servera, kniznice
- Navrh uloh do backlogu
- Kontrola ako sa komu podarilo nainštalovať hráča
  - všetci členovia tímu spustili hráča a testframework
  
- Úloha 1. Šprintu
  - Dôkladne sa oboznámiť s hráčom
  - Naštudovať dokumentáciu a kód
  - Analýza prostredia - Samuel Benkovič
    - Jim
      - Matej Bádál
      - Vladimír Bošiak
    - TestFramework
      - Martin Adámik
      - Michal Petráš
    - RoboCupLibrary
      - Michal Čerešňák
      - Igor Homola
  - Zistiť kde sa nachádzajú nastavitel'né časti hráča
  - Každý člen tímu musí vedieť zmeniť nejakú triviálnu vec v správaní hráča (napr. mávanie rukou)
  - Každý člen tímu musí napísať unittest na nejakú vybranú metódu

- Každá úloha musí byť zdokumentovaná
- Výsledok 1. Šprintu
  - Vedieť čo máme k dispozícii a na čom ideme ďalej stavať
  - Vytvorenie backlogu

#### Predošlé úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
1	Bádal, Homola	Spojzdnit' tímový web	Dokončené
2	všetci	Zaradenie úloh do backlogu	Prebieha
3	všetci	Spojzdenie hráča	Dokončené

#### Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
4	všetci	Zaradenie úloh do backlogu	Prebieha
5	Benkovič	Vedenie analýzy kódu	
6	Bádal, Bošiak	Analýza kódu – Jim	
7	Čerešňák, Homola	Analýza kódu – RoboCupLibrary	
8	Petráš, Adámik	Analýza kódu – TestFramework	
9	všetci	Unit Test	
10	všetci	Zmena správania hráča	
11	všetci	Analýza svetových tímov	