

Zápis zo stretnutia č. 3 tímu č. 5

Téma stretnutia: Vyhodnotenie vykonaných úloh z prvého šprintu a bližšia špecifikácia ostatných, ešte nevyriešených úloh v tomto šprinte

Dátum stretnutia: 14.10.2013

Čas stretnutia: 16:20 – 18:50

Miesto stretnutia: Laboratórium počítačového videnia a počítačovej grafiky (UAI FIIT)

Účastníci: Bc. Duško Dogandžić Bc. Dávid Durčák Bc. Ján Handzuš
 Bc. Patrik Hlaváč Bc. Marek Jakab Bc. Matej Marcoňák
 Bc. Daniel Soós Bc. Martina Trégerová
 Ing. Peter Kapec, PhD.

Zapisovateľ: Bc. Matej Marcoňák

Vedúci stretnutia: Ing. Peter Kapec, PhD.

Priebeh stretnutia:

- Vyhodnotenie úloh z predošlého stretnutia:
 - Ján a Daniel analyzovali dostupné chatové aplikácie; rozhodlo sa, že pre podporu komunikácie bude vhodnejšie využívať mailing list s vybranou metodikou a na projektový manažment Redmine
 - Daniel navrhoval zvoliť a zdokumentovať metodiky pre vývoj projektu (tak manažmentské ako aj technické), vedúci pripomenul, že je možnosť inšpirovať sa riešeniami minulých projektov, alebo predmetom MIS/MSI
 - Matej analyzoval Git – webové rozhranie pre prácu s ním je možným riešením, GitFlow na Windows by nemal byť problémom, naopak, Git je distribuovaný systém a je otázne, nakoľko sa dá separovať voči GitFlow
 - tím sa spoločne s vedúcim rozhodol, že je nepotrebné spájať Git s Redmine
 - Patrik prezentoval základnú funkcionálnosť webstránky – schválená vedúcim
 - každý úspešne rozchodil projekt 3Dvisual na vlastnom stroji, okrem Jana, ktorému sa to ešte nepodarilo na Mac OS X.

- Hlavné témy stretnutia:
 - code review – Redmine síce obsahuje plugin aj k tomu, ale optimálne je minimalizovať jeho funkcionálnosť čisto na projektový manažment (t.j. plánovanie šprintov), skôr to spojiť s GitHubom
 - OpenSceneGraph – podporuje ho aj diskusné fórum, je žiaduce prehľadávať v ňom, ak sa naskytnú problémy
 - vedúci na položenú otázku vysvetlil, ako by mal vyzeráť druhý šprint (naplánovaný od piateho týždňa semestra) – doimplementácia pôvodného

riešenia, skompletizovaná analýza všetkých technológií (vrátane aj hardvérov) a predošlého riešenia

- vedúci objasnil, že by nemalo záležať na tom, či riešiteľ pracuje pod QtCreatorom alebo vo Visual Studiu, dokonca to môže pomáhať pri implementovaní – rôzne warning hlášky pod iným implementačným prostredím
- Doxygen – existujúci plugin pre „všetky“ implementačné prostredia na všetkých platformách; jednoduché vygenerovanie komentárov k zdrojovým kódom, práca prakticky pre jedného člena tímu
- plánovanie nových úloh do prvého šprintu – niektoré už tím definoval na neformálnom stretnutí, iné pribudli explicitne na základe tohto stretnutia po dohode s vedúcim projektu.

- **Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

ID	Popis úlohy	Riešiteľ	Termín začiatku	Termín ukončenia	Stav
1.1	Skompilovanie a spustenie predchádzajúcich častí programu na vlastnom stroji	všetci	07.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.2	Analýza predošlých tímových projektov s touto témou	všetci	07.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.3	Analýza chatov podporujúcich komunikáciu v tíme	Daniel, Ján	07.10.2013	21.10.2013	Dokončená
1.4	Vytvorenie základnej funkcionality webstránky	Patrik	07.10.2013	21.10.2013	Dokončená
1.5	Analýza metodík na SCRUM (Redmine)	Martina	07.10.2013	21.10.2013	Dokončená
1.6	Inštalácia potrebných nástrojov pre prácu na projekte na vlastnom serveri	Duško, Matej, Patrik	07.10.2013	21.10.2013	Dokončená

- **Nové úlohy do prvého šprintu:**

ID	Popis úlohy	Riešiteľ	Termín začiatku	Termín ukončenia	Stav
1.7	Git metodika a poskytnutie stručného návodu na používanie Gitu	Matej	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.8	Analýza zdrojového kódu predošlého riešenia a tvorba metodiky k písaniu zdrojového kódu	Dávid	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.9	Metodika pre prácu s Redmine a nasadenie pluginu SCRUM na server	Patrik	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.10	Analýza Doxygenu	Martina	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.11	Analýza OpenCV	Marek	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.12	Analýza osgArt	Marek, Matej	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.13	Analýza OpenSceneGraph	Duško	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.14	Testovanie verzií potrebných knižníc	Ján	14.10.2013	21.10.2013	Riešená
1.15	Analýza ovládania programu 3DVisual	Daniel	14.10.2013	21.10.2013	Riešená

Zhodnotenie stretnutia:

Na stretnutí sme vyhodnotili doterajší priebeh prvého šprintu a na základe nášho stavu riešenia sme naplánovali nové úlohy pre ukončenie tohto šprintu.