

Zápis zo stretnutia č. 6 tímu č. 5

Téma stretnutia: Vyhodnotenie druhého šprintu, premyslenie product backlogov a na základe toho identifikácia úloh do tretieho šprintu

Dátum stretnutia: 04.11.2013

Čas stretnutia: 18:00 – 19:35

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

Kontakt na tím: teamtp05@gmail.com

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

Zapisovateľ: Bc. Martina Trégerová

Vedúci stretnutia: Ing. Peter Kapec, PhD.

Priebeh stretnutia:

- Hlavné témy stretnutia:
 - Patrik zahájil stretnutie, vyjadril sa k vyriešeným úlohám v druhom šprinte
 - Marek zmienil, že jeho práca v druhom šprinte prebehla rýchlejšie ako to očakával, a rád by už jeho riešenie dopracoval do pôvodného programu; navrhuje spraviť už merge
 - vedúci sa vyjadril k zmenám, ktoré spravil v branch vetve – Matej sumarizoval, že na Linux ide bezproblémovo, Visual Studio kompilátor však mal problémy na Windows, tento problém sa riešil na stretnutí do veľkej miery: prilinkovanie libnoise knižnice je tým pádom aj úloha do šprintu
 - vedúci zároveň informoval tím, že problémy s PNG sa dajú riešiť v Qt ako resources
 - vedúci našiel ďalšiu chybu v pôvodnom riešení: program sa snaží pripojiť na databázu aj v prípade, keď by to už nemal robiť, navyše tá istá funkcia rieši načítanie grafu a pripájanie na databázu
 - ďalším problémom v budúcnosti môže byť neefektívny kód v programe; vybrať čo najviac include, pokiaľ možné – lepšie je používať preddeklarované premenné
 - refaktor kódu ako takého je tiež žiadúce, pokúsiť sa prepojiť program s viacerými dll a identifikovať nové podmoduly, následne ich aj tak zmeniť v kóde – všetky tieto nedostatky v programe však sú úlohy, ktoré si netreba dávať ako elitne prioritné, ale riešiť by sa mali

- ďalšie pripomienky k analýzám: ARToolkit je stále problematický, treba sa pozrieť aj na alternatívy, ale tam asi cesta nevedie, keďže niečo iné spojiť s osgART pôjde pravdepodobne ťažko.
- Ďalšie témy a plánovanie tretieho šprintu:
 - na základe predošlého šprintu a dávnejšie definovaných product backlogov sa identifikovali nové úlohy, tie boli znázornené aj na tabuli
 - keďže boli úlohy v druhom šprinte, ktoré potrebujú pokračovanie, nakoľko ich zložitosť presahuje možnosti dvojtýždňového šprintu, tie ostali s rovnakým pomenovaním aj v treťom šprinte
 - všetky úlohy boli ohodnotené metódou „planning poker“ a následne si každý vybral úlohu, ktorú bude riešiť v príslušnom šprinte.
- Retrospektíva po druhom šprinte:
 - tím sa sústredil hlavne na identifikáciu tých procesov (postupov), v ktorých by rád pokračoval, resp. ktoré by začal alebo zahodil, t.j. používala sa primárne technika podobná k *The Wheel*
 - tím sa dohodol, že by sa malo začať implementovať viac, hlavne sa koncentrovať na novovytvorené časti
 - SCRUM kartičky a ohodnocovanie používateľských príbehov (prípadne z toho vyvedených úloh, ktorých nie je v tomto projekte príliš veľa) tiež patrí do skupiny *start doing*
 - prestať by sa malo analýzou – priamo súvisí s tým, že sa hlavný dôraz kladie na implementáciu
 - pokračovať v stretávkach, resp. častejšie meetingy (*more of*)
 - podľa techniky *Mad, Sad, Glad* tím identifikoval progres v analýzach ako Glad, kým multiplatformový vývoj (jeho následkom je viacero testovaní) ako Sad.
- **Vyhodnotenie ostávajúcich úloh v druhom šprinte:**

ID	Popis úlohy	Riešiteľ	Termín začiatku	Termín ukončenia	Stav
2.1	Fixácia kompilačných chýb v predchádzajúcom programe, ktorý sa nachádza na GitHub	Dávid, Ján, Matej	22.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.3	Pokročilá analýza osgART, skúmanie využitia knižníc v existujúcom riešení	Marek, Matej	22.10.2013	05.11.2013	Dokončená

2.5	Rozpoznanie tváre	Marek	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.6	Globálny pohľad na program	Dávid	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.7	Analýza Kinectu a spolupracujúcich knižníc	Daniel, Patrik	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.8	Merge projektu v Git	Dávid, Matej	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.9	Analýza osgART	Ján, Martina	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.10	Úprava 3Dvisual pre novšie verzie knižníc	Ján	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.11	Prezentácia SCRUM (SCRUM panel)	Marek, Martina, Patrik	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.12	Spojenie analýz do dokumentácie	Daniel	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.13	Skompletizovanie Git metodiky	Matej	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená
2.14	Aktualizácia webstránky	Patrik	28.10.2013	05.11.2013	Dokončená

- **Úlohy do tretieho šprintu:**

ID	Popis úlohy	Riešiteľ	Termín začiatku	Termín ukončenia	Stav
3.1	osgART – prieskumné prototypovanie	Martina	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.2	Kinect – prieskumné prototypovanie	Daniel, Patrik	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.3	Import rozpoznania tváre do programu	Marek	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.4	Globálny pohľad na program	Dávid	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.5	Zmena pozadia v programe	Duško	05.11.2013	18.11.2013	Riešená

3.6	Import OpenCV do programu	Marek	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.7	Spôsob rozbitia programu na moduly	Matej	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.8	Úprava 3Dvisual pre novšie verzie knižníc	Ján	05.11.2013	18.11.2013	Riešená
3.9	Oprava libnoise	Dávid	05.11.2013	18.11.2013	Riešená

Zhodnotenie stretnutia:

Na stretnutí sme vyhodnotili výsledný stav po druhom šprinte, vykonali k nemu retrospektívu a naplánovali sme si tretí šprint už aj s rozdelenými úlohami.