

Zápisnica z tímového stretnutia č. 9 Šprint č. 4

Dátum: 28.11.2013
Čas: 12:00 – 17:00
Miesto: Jobsovo softvérové štúdio – tam kde sa každý prekrikuje a nič nefunguje
Účastníci
Vedúci projektu: Ing. Peter Lacko, PhD.
Členovia tímu: Bc. Ján Kalmár Bc. Juraj Petrík
 Bc. Juraj Vincúr Bc. Martin Tibenský
 Bc. Pavol Pidanič Bc. Radoslav Zápach

Vypracoval: Juraj Vincúr

Téma stretnutia:

Stretnutie č. 9 sa prevažne zamieravalo na navrhnutie finálnej podoby prototypu pre hru reversi s hracou plochou veľkosti 6x6. Počas tohto stretnutia sme taktiež zaviedli otvorené diskusie k možnostiam riešenia jednotlivých úloh, ktoré sme definovali.

Priebeh stretnutia:

- Zhodnotenie súčasného stavu.
- Identifikácia problému prázdnej Wiki.
- Poukázanie na nutnosť značkovania zdrojového kódu aplikácie Edax.
- Diskusia k blížiacim sa udalostiam a termínom (ScrumPanel, MSI riadenie).
- Zmena termínu budúceho stretnutia na 11:00.
- Identifikovanie výhod a nevýhod z hľadiska efektivity pri spúšťaní jednej aplikácie multithread-ovo, alebo viacerých nezávislých aplikácií paralelne.
- Zavedenie dodatočných diskusií k implementačným problémom zadaných úloh.
- Diskusia k asimilátoru a generátoru. Navrhnutie viacerých prístupov implementácie, zváženie kladov, záporov a zložitosti jednotlivých návrhov. Následné vyhodnotenie diskusie.

Zadané úlohy do budúca:

Úloha	Pridelená	Termín vypracovania
8x8 benchmark hĺbok	Juraj Vincúr	6.12.2013
Generátor pre Edax	Ján Kalmár	9.12.2013
Prezentácia na ScrumPanel	Pavol Pidanič	2.12.2013
CodeReview Edax 6x6	Všetci	9.12.2013
Asimilátor s postupným vyhodnocovaním a mazaním nepotrebných workunit-ov	Pavol Pidanič Juraj Petřík Radoslav Zápach	9.12.2013

Definovať action points	Všetci	5.12.2013
Identifikovať vhodný plugin do eclipse pre code review (jazyk C)	Martin Tibenský	6.12.2013

Revízia minulých úloh:

Úloha	Pridelená	Stav úlohy
Upraviť Edax pre veľkosť hracieho poľa 6×6	Juraj Vincúr	Rozpracovaná
Porovnať nároky C/C++ aplikácie oproti Java	Juraj Vincúr	Rozpracovaná
Napísať aplikáciu v C/C++ pre klientov	Ján Kalmár	Rozpracovaná
Vytvoriť štruktúru a napísať návody pre BOINC na wiki	Ján Kalmár	Rozpracovaná
Používateľská príručka – dokument	Martin Tibenský	Rozpracovaná
Prepísať aktuálny prototyp odstránením rekurzie	Juraj Petřík Radoslav Zápach	Rozpracovaná
Doplňanie unit testov pre prototyp	Pavol Pidanič	Rozpracovaná
Prispieť na wiki stránku	Všetci	Neprebieha
Implementovanie checkpoint-u pre klientské aplikácie	Úloha bude pridelená až po úprave aplikácie odstránením rekurzie	Neprebieha
Optimalizovať pamäťové nároky Java aplikácie	Úloha bude pridelená až po úprave aplikácie odstránením rekurzie	Neprebieha

Zhodnotenie stretnutia:

Zavedenie diskusií k zadaným úlohám sa osvedčilo. Členom tímu bolo hneď po stretnutí jasné akým spôsobom majú pri riešení úloh postupovať. Jedinou nevýhodou tohto prístupu je podstatné predĺženie stretnutí.