

Zápisnica zo stretnutia číslo 2

Inicializácia šprintu 1-1Z

Dátum: 9.10.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová
*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík
Richard Filipčík
Tomáš Melicher
Juraj Slavíček
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Tomáš Melicher
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Splnenie min. týždňových úloh

Na konci sprintu – retrospektíva.

Tomáš rozbehal server – všetkým treba zriadiť kontá. Vytvoril dokumenty a folder

Rišo pracuje na webe, problém s Jirou ohľadom licencie, existuje školská verzia, na najbližšom stretnutí budeme o tom rozprávať.

Janka nainštalovať prostredie, je to beta verzia – na prediskutovanie.

Juro založil google group.

Spoločné úlohy

User stories 20ks

Spätná väzba splnená úloha bez väčších problémov.

Diskusia

Párové programovanie.

~~Papierové prototypy.~~

Vyplniť lean canvas.

Zadefinovať používateľov (používateľ v teréne, vo webovom rozhraní...)

Rozhodnúť sa, na koho zamerať aplikáciu, aktivista alebo bežný pasívny človek. Rozdiel je v motivácii.

Early adopters – aktivisti

Vygenerovať podanie pre samosprávu na základe zozbieraných dát.

Plánovanie sprintu

Vyberú sa user stories, ktoré zvládneme. Hotové.

Hotové – zdefinovať si, čo to znamená.

User stories

1. Používateľ webového rozhrania – Domased si otvorí mapu mesta, uvidí všetky úlovky, aby mal prehľad, kde je mesto zamorené.
2. Domased uploadne fotku a zapichne marker, aby pridal nový úlovok – prispel k mapovaniu reklamy v meste.
3. Používateľ v teréne odfotí reklamu, aby pridal nový úlovok – prispel k mapovaniu reklamy v meste.

Čo znamená, že je niečo hotové:

1. Určiť pravidlá, ako commitovať do repozitára, ak sa niečo naprogramuje
2. Napísať unit testy k funkcionalite – všetky budú zelené
3. Prebehol code review
4. Hotovo.

Bugy

Ak vznikne nejaký bug, ale nie je to jeho chyba, tak treba vytvoriť task typu bug v Jire. Ten, koho sú to kompetencie to začne riešiť, ak to je rozsiahlejší problém a jeho riešenie ohrozí ďalšie úlohy, tak sa v ďalšom sprinte naplánuje riešenie bugu, ostatné veci sa posúvajú.

Na základe feedbacku diskusia o odozve pre používateľov

Budeme musieť vysvetliť používateľom účel projektu – primárne mapovať reklamy. Odozvu na úlovky vyriešiť iným spôsobom (pochvala, progress bar). Zavedenie hejtov – koľko ľudí hejtuje úlovok.

Nabudúce sa pobaviť o dokumentácii

Vyplývajúce úlohy

Evidovať si, koľko sme robili (pri všetkom, aj ako prisediaci) ku každej úlohe

Vysvetlivky:

* prisediaci človek, android Janka, web Juro
tučným písmom je uvádzaný zodpovedný človek

	Úloha	Kto
1	Vytvoriť prístupy na server	Tomáš
2	Rozbehať Jiru	Juro
3	Rozbehať GitHub a zintegrovať s vývojovým prostredím	Juro
4	Zosumarizovať feedback do odporúčaní.	Janka
5	Vytvorenie personas (prečítať si k tomu 1-2 články)	Juro
6	Vytvorenie webu	Rišo
7	Založiť knowledge base (na wiki) a vytvoriť štruktúru	Janka
8	Zaeiovanie úloh a user stories v Jire tasky majú mať opisy	User stories Tomáš + tasky každý svoje
9	Vytvoriť lean canvas	Juro
10	Vytvoriť dátový model	Rišo + všetci
11	Vytvorenie databázy	Rišo
12	Kostra serverovej časti + Rozhranie	Rišo Tomáš
13	Zobrazenie mapy s bodmi – reklamy	Tomáš *
14	Pridanie bodu do mapy – drag and drop	Tomáš *
15	Kostra android aplikácie	Šaňo Jaro *
16	Odfotiť obrázok	Šaňo Jaro *
17	Upload obrázka	Šaňo Jaro *
18	Offline režim aplikácie (pošle, keď je zapnutá a je online)	Šaňo Jaro *