

# Zápis zo stretnutia č. 6

<b>Miesto stretnutia:</b>	Jobsovo softvérové štúdio FIIT
<b>Čas stretnutia:</b>	3.11.2015 11:00-14:30
<b>Prítomní:</b>	Všetci
<b>Vedúca tímu:</b>	Alena Kovárová
<b>Vedúci:</b>	Ondrej Čerman
<b>Zapisovateľ:</b>	Gabriel Takács
<b>Overovateľ:</b>	Matúš Demko

---

## Priebeh stretnutia

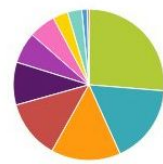
Product owner otestoval aktuálnu verziu aplikácie. Pripomienky:

- Nie všetky názvy vrstiev sú zmysluplné
- Po zmene vybraných vrstiev sa mapa opäť zmenší

Vedúci stretnutia zosumarizoval stav úloh, ktoré patria do aktuálneho šprintu:

- Všetky tasky zo šprintu máme hotové okrem tasku "Zobrazenie SVG", ktorý nebol akceptovaný, napriek tomu, že všetky sub-tasky boli splnené (chýbal jeden sub-task)
- Aktuálnu verziu aplikácie máme nasadenú na adrese:  
<http://team10-15.studenti.fiit.stuba.sk:9000>
- Boli sme pravdepodobne prijatí na TP Cup
- Zosumarizovali sme stav s deploymentom mobilnej aplikácie VirtualFIIT. Máme problém s podporou starých verzií Androidu (plugin, ktorý túto podporu zabezpečuje je príliš veľký)
- Zistili sme, že našu aplikáciu má nainštalovanú iba ~4% používateľov s verziou Androidu menšou ako 4.0. Nakoľko je to veľmi malé percento používateľov, rozhodli sme sa nepodporovať tieto staré verzie Androidu

CURRENT INSTALLS BY DEVICE ON OCT 31, 2015



	YOUR APP		
<input checked="" type="checkbox"/>	Android 4.4	138	26.29%
<input checked="" type="checkbox"/>	Android 5.1	89	16.95%
<input checked="" type="checkbox"/>	Android 5.0	78	14.86%
<input type="checkbox"/>	Android 4.1	66	12.57%
<input type="checkbox"/>	Android 4.2	48	9.14%
<input type="checkbox"/>	Android 4.3	35	6.67%
<input type="checkbox"/>	Android 4.0.3 - 4.0.4	30	5.71%
<input type="checkbox"/>	Android 6.0	17	3.24%
<input type="checkbox"/>	Android 2.3.3 - 2.3.7	16	3.05%
<input type="checkbox"/>	Android 2.2	6	1.14%
<input type="checkbox"/>	Others	2	0.38%

- Diskutovali sme o ďalšom postupe s aplikáciou. Pravdepodobne prejdeme na Open Floor Plan formát údajov.

Plán do ďalších šprintov:

- Spraviť vykresľovanie všetkých polygónov tak, aby boli priehľadné
- Chceme vyskúšať nástroj na code review v Bitbuckete

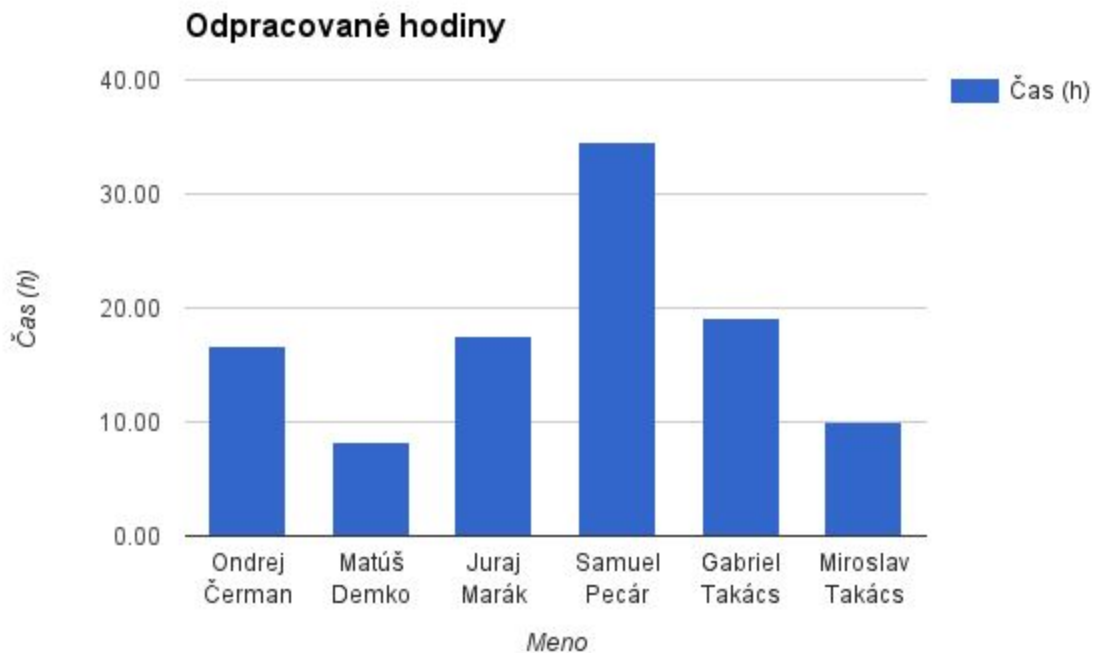
## Tabuľka úloh predchádzajúceho šprintu

Key	Summary	Status	Assignee	Original Estimate	Σ Time Spent
INDOORNAV-34	INDOORNAV-25 Konverzia JSON súboru do formátu zobraziteľného na FE	Done	Samuel Pecar	16	18.5
INDOORNAV-33	INDOORNAV-25 Filtrovanie údajov z načítaného súboru	Done	Juraj Marak	8	11
INDOORNAV-32	INDOORNAV-25 Zobrazenie zoznamu vrstiev	Done	Matus Demko	8	6.333333333333333
INDOORNAV-31	INDOORNAV-25 Načítanie obsahu súboru do aplikácie	Done	Samuel Pecar	8	9
INDOORNAV-30	INDOORNAV-25 Zobrazenie mapy ako svg	Done	Miroslav Takacs	32	17
INDOORNAV-29	INDOORNAV-25 Upload súboru	Done	Gabriel Takacs	8	13.333333333333333
INDOORNAV-28	INDOORNAV-25 Vytvorenie základného jadra modulu	Done	Samuel Pecar	8	6

INDOORNAV-27	INDOORNAV-25 Nasadenie prostredia na virtuálny server	Done	Ondrej Cerman	8	7.75
INDOORNAV-25	Zobrazenie mapy v editore	Done			

## Report odpracovaných hodín za predchádzajúci šprint

Meno	Ondrej Čerman	Matúš Demko	Juraj Marák	Samuel Pecár	Gabriel Takács	Miroslav Takács	Spolu
Čas (h)	16.58	8.33	17.50	34.50	19.17	10.00	106.08
Podiel (%)	15.63%	7.86%	16.50%	32.52%	18.07%	9.43%	100.00%



## Retrospektíva

<b>Pokračovať</b>	<b>Stop</b>	<b>Štart</b>
Slack, Jira, Bitbucket	Na stretnutiach riešiť iba veci,	Pridelovanie dvojíc na code

	ktoré sa týkajú celého tímu	review
Každý si bude nahadzovať sám odhady k taskom		Problémy so serverom bude riešiť Samo
		Podrobnejšie popisy taskov
		Zjednodušený návrh riešenia na stretnutí
		Logovať strávený čas vtedy, keď sme ho strávili
		K logovaným časom aj k taskom pridávať komentáre
		Prehadzovať tasky na tých ľudí, ktorí na tasku majú pokračovať
		Ukončenie dev práce a následný code review sa spraví v nedeľu večer pred koncom šprintu

## Vytváranie nového šprintu

Vytvoríme 2 nové user stories, na ktorých budeme v ďalšom šprinte pracovať:

1. Zobrazenie mapy v editore
  - V rámci tejto user story dokončíme veci, ktoré sme nestihli v predchádzajúcom šprinte
2. Umožnenie manipulácie s elementami
  - V tejto user story izolujeme JS funkcie z knižnice Open Floor Plan, ktoré následne implementujeme v našej aplikácii. Pomocou týchto funkcií budeme umožňovať manipuláciu objektov v mape.