



Retrospektíva 1. šprintu

Ciele šprintu

- Vytvorenie metodík písania kódu a generovania dokumentácie
- Vytvorenie a nasadenie webovej stránky tímu
- Integrácia TFS a Unity
- Refaktoring kódu predchádzajúcej verzie simulátora
- Rešerš použitia dronov a ich senzorov

Čo išlo podľa našich predstáv

- Okrem rešerše použitia dronov a ich senzorov sa podarilo splniť všetky úlohy
- Komunikácia s vedúcim a komunikácia v tíme je na dobrej úrovni
- Kód Unity je dobre a prehľadne napísaný (4 *)
- Dôkladne sme preštudovali prostredie a funkciu TFS , vieme sa v ňom dobre orientovať (4*)
- Projekt sa pohybuje správnym smerom (3*)
- Webová stránka je urobená podľa templaty , ľahko sa editovala a neboli potrebné veľké zmeny (4*)
- Podarilo sa zohnať kávu a máme možnosť si každé ranné stretnutie spríjemniť , čo prispieva k výbornej nálade v tíme (5*)

Čo nešlo podľa našich predstáv

- Refaktoring kódu sa nedá urobiť počas jedného šprintu , je potrebné prácu rozdeliť medzi viacerých členov tímu z čoho plynie častejšie riešenie konfliktov pri spojovaní kódu (2*)
- Kód Unity nie je na TFS
- Problém zo serverom kde je uložená stránka , nešlo nainštalovať grafické rozhranie
- Metodiky nie sú vo finálnej verzii a bude ich potrebné počas stretnutí a počas šprintov meniť
- Rešerš správania a použitia senzorov nebol dostatočne pochopený
- Chýbajúce prostriedky v miestnosti určenej na tímové stretnutia (predlžovacia šnúra) , čo spôsobuje oddelenie členov tímu

Čo plánujeme zlepšiť v nadchádzajúcom šprinte

- Rozdelenie úlohy refaktoringu kódu na viacerých členov
- Doplnenie prostriedkov do miestnosti pre tímové stretnutia (predlžovacia šnúra)
- Vyriešiť problém s uložením a veziovaním Unity kódu
- Revidovanie tímových metodík (metodika písania kódu, metodika verziovania atď.)