

# Zápisnica tímu č. 4 CoolStoryBro – StoryTeller

Dátum a čas konania stretnutia: 29. 11. 2016 v čase 8:00 – 11:00

Miesto konania stretnutia: FIIT STU, miestnosť 3.28

Účastníci stretnutia: Ing. Karol Rástočný, PhD.

Bc. Jakub Ondik

Bc. Patrik Januška

Bc. Adam Neupauer

Bc. Martin Olejár

Bc. Miroslav Hurajt

Bc. Ondrej Hamara

Zapisovateľ zápisnice: Bc. Martin Olejár

## Priebeh stretnutia

V úvodnej časti stretnutia sme spísali retrospektívu minulého šprintu Heimdallr. V rámci retrospektívy sme si prebrali dôvody a príklady blokovania používateľských príbehov. Riešením je prebratie úlohy niekoho iného, ak ten riešiteľ úlohy nemá čas. Ďalším problémom je komunikácia, nedohodli sme sa na spoločnom stretnutí a nie je vhodné sa vyhovárať tým, že keďže som blokový iným, tak nič nemôžem robiť. Taktiež sme si prebrali, kto čo robil v minulom šprinte. Vedúci tímu zdôraznil, že všetok vynaložený čas na práci v TP treba vykazovať v TFS. Dôležitou poznámkou bolo, že úlohy šprintu majú byť hotové v danom šprinte, nie v nasledujúcom, ide o rovnaké odovzdanie ako z iných predmetov. Pre odstránenie problému konfliktov pri spájaní vetiev je odporúčané priebežne spájať vývojovú vetvu do pracovnej vetvy.

Vzhľadom na termíny odovzdaní z ostatných predmetov sme odhadli plán a hodnotu velocity pre nasledujúci šprint. Niektoré používateľské príbehy boli prenesené z predchádzajúceho šprintu a pridali sme si 2 ďalšie používateľské príbehy, ktoré už boli ohodnotené bodmi.

Ďalším bodom stretnutia bola diskusia o scenároch a skiciach. Diskutovali sme o tom, či skica môže mať viacero scenárov, a o spôsobe reprezentácie a vizualizácie scenárov ku skici, teda či hlavný scenár bude obsahovať alternatívne scenáre, alebo každý scenár bude osobitný. Došli sme k záveru, že skica bude mať viacero scenárov a ich vizualizácia bude riešená tak, že hlavný scenár bude obsahovať alternatívne scenáre.

Potom sme sa zahrali na roly analytika a vlastníka produktu pri určovaní požiadaviek pre proces prihlásenia sa do systému. Týmto sme si vyskúšali, že rola analytika nie je vôbec jednoduchá, a každý z nás si mohol odniesť ponaučenie pre lepšiu analýzu úloh v rámci používateľského príbehu, teda definovanie ich lepšieho opisu.

Spísali sme si postup pre scenár:

1. meno používateľského príbehu / scenára

2. poznámky
3. definovanie regiónov skice (= kontajnery)
4. samotný scenár
  - iba skicovanie alebo písanie
  - generovanie scenáru
  - vidieť scenár
  - upraviť scenár
  - akcie systému
  - zmena skice
  - ukladanie niečoho pred krok scenára

## Stav úloh z predchádzajúceho stretnutia

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Úprava dokumentácie podľa pokynov	Martin Olejár	Aktívne
Úprava obrázkov na stránke na klikateľné	Adam Neupauer	Aktívne

## Úlohy do ďalšieho stretnutia

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Zamyslieť sa nad úlohou analytika v projekte	Všetci	6. 12. 2016

## Úlohy na nasledujúci šprint prenesené z minulého šprintu

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Templaty pre notifikácie	Miroslav Hurajt	12. 12. 2016
Templaty na notifikáciu pozvania používateľa do projektu	Miroslav Hurajt	12. 12. 2016
Pridanie logovania pre jednotlivé AngularJS moduly	Martin Olejár	12. 12. 2016
Zaregistrovanie watchera pre prihláseného usera	Patrik Januška	12. 12. 2016
Návrh spôsobu perzistencie skice	Jakub Ondík	12. 12. 2016
Implementácia perzistencie skice	Jakub Ondík	12. 12. 2016
Registrácia resource pre skicu v AngularJS module	Martin Olejár	12. 12. 2016
CRUD REST endpointy	Martin Olejár	12. 12. 2016
REST endpoint na získanie skíc pre projekt	Patrik Januška	12. 12. 2016
Vytvorenie AngularJS metódy na získanie zoznamu skíc pre konkrétny projekt	Patrik Januška	12. 12. 2016
Vytvorenie dlaždicového panelu so skicami	Miroslav Hurajt	12. 12. 2016
Zobrazenie skice	Ondrej Hamara	12. 12. 2016

## Nové používateľské príbehy na nasledujúci šprint

Používateľský príbeh	Zodpovedná osoba	Termín
Možnosť pridať základné komponenty do skice	Miroslav Hurajt	12. 12. 2016
Pridanie vlastností pre komponent v skici	Adam Neupauer	12. 12. 2016