

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #2

Tím sixPack

Bc. Jozef Blažíček

Bc. Ján Ďurica

Bc. Jakub Chalachán

Bc. Matúš Ivanoc

Bc. Maryna Kovalenko

Bc. Miloš Štefčák

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2016/2017

Obsah

1. Základné informácie	1
2. Opis stretnutia	1
2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia	2
3. Úlohy na ďalšie stretnutie	2
4. Poznámky a odporúčania	2

1. Základné informácie

Dátum: 5.10.2016
Miestnosť: 4.20
Čas: 11:00 – 14:00
Vedúci stretnutia: Ing Ivan Kapustík
Zapisovateľka: Maryna Kovalenko

Prítomný:

1. Ing. Ivan Kapustík
2. Bc. Jozef Blažíček
3. Bc. Ján Ďurica
4. Bc. Jakub Chalachán
5. Bc. Matúš Ivanoc
6. Bc. Maryna Kovalenko
7. Bc. Miloš Štefčák

2. Opis stretnutia

Stretnutie sa konalo s účasťou členov minuloročného tímu Jozefom Zaťko a Danom Valocký.

1. Našli sme chybu v používateľskej príručke (správne URI https://bitbucket.org/robocup_tp09/agent/) a spustili sme projekt.
2. Vysvetlili sme si role minuloročného tímu. Zdefinovali a prideliť sme roly pre ZS.
3. Ukázali sme si štruktúru - 3 projekty a prešli sme aj dokumentáciu spolu. Trochu podrobnejšie sa hostia venovali vysvetleniu high skillov (postavenie sa hore, kde spadol, zrýchlenie, spomalenie a pod), keďže sa venovali tomu najviac. Každý high skill ma 3 časti: inicializing state, executing state, finalizing state.
4. Venovali sme sa identifikovaním existujúcich problémov. Niektoré z nich sú:
 - telo nepruží(hráč buď padne, a nevie kde sa potom nachádza)
 - keď hráč je úplne pri lopte výpočet polohy nie je presný
 - vykonávanie je nepresné
 - 0 moment point, ktorý bol implementovaný v diplomovej práci, nefunguje správne po prepísaní do tímového projektu
 - problém s prepínaním taktík
 - po t=300 nerobí hráč to, čo má • server zvláda maximálne hru 3 * 3

Rozdelenie manažérskych rolí

Manažérska rola	Člen tímu
Hlavný projektový manažér	Ján Ďurica
Manažér plánovania a úloh	Maryna Kovalenko
Manažér podpory vývoja, integrácie, testovania a nasadzovania	Matúš Ivanoc
Manažér kvality	Ján Ďurica
Manažér dokumentovania	Jozef Blažíček
Manažér rizík	Miloš Štefčák
Manažér komunikácie a správy dát	Jakub Chalachán

2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

#	Úloha	Stav
1	Výber prostriedku na komunikáciu	Splnené
2	Prečítanie minuloročnej dokumentácií	Splnené
3	Importovanie projektu	Čiastočne Splnené
4	Definovanie manažérskych rol	Čiastočne Splnené

3. Úlohy na ďalšie stretnutie

#	Úloha	Člen tímu
1	Porovnať starý a nový server 0.6.7 vs 0.6.10	Jozef Blažíček
2	Rozbehať server hráča	Všetci
3	Vytvoriť backlock, oboznámiť sa s hráčom	Všetci
4	Pozrieť si kapitolu Future work v dokumentácií	Všetci
5	Pozrieť si pluginy čo boli použité príloha C v dokumentácií	Všetci
6	Vytvorenie story a úloh v JIRE	Jakub Chalachán
7	Vymyslieť názvy šprintov	Všetci

4. Poznámky a odporúčania

- Pozor na verziovanie a mergovanie pred šprintami (je na to aj návod)
- Sumarizácia po každom šprinte (export z JIRE a td)
- Loguje sa veľa vecí, oplatí sa niektoré z nich dať preč
- Pozrieť BP a DP na Wiki
- Pozrieť si walk_turbo.xml (statické fázy)