

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

# Zápisnica zo stretnutia #3

## 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 .....	1
3. Úlohy na ďalšie stretnutie .....	2
4. Poznámky a odporúčania .....	2

# 1. Základné informácie

Dátum: 12.10.2016  
Miestnosť: 4.20  
Čas: 11:00 – 13:10  
Vedúci stretnutia: Ján Ďurica  
Zapisovateľ: Ján Ďurica

Prítomný:

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

Hostia:

7. Ing. Peter Lacko, PhD.
8. Bc. Matej Kováč
9. Bc. Richard Pastorek
10. Martin Baláž
11. Peter Juek (v AIS-e však taký študent neexistuje)

## 2. Opis stretnutia

Toto stretnutie bolo bez nášho vedúceho, no krátko ho zastúpil pán Lacko, ktorý nás informoval o dôvode jeho neprítomnosti a povedal nám, na čo by sme sa mali zamerať, a to konkrétne, že si máme naplniť backlog. Tiež nám v skratke povedal, aby sme začali plánovať cez „planning poker“, o ktorom sme sa dozvedeli na Scrum paneloch konaných v piatok 7.10.2016. Po jeho odchode sme si spravili retrospektívu k 0. šprintu „Ohľadance s makom“. Na stretnutí sa tiež uskutočnilo hlasovanie o nový názov tímu, ktorým sa stal názov „**sixPack**“.

Ďalej sme sa tiež zamýšľali nad plánom úloh v nasledujúcich šprintoch, keďže sme ich nemali zadané od vedúceho projektu. Prešli sme si časť „Future Work“ z dokumentácie tímu Bender, ktorý na projekte pracoval minulý akademický rok. V nej sme identifikovali viacero aktivít, ktoré by sme mohli vykonať a zaradiť do najbližších šprintov:

- Implementovať minulo-ročné bakalárske a diplomové práce
- Prerobiť grafické používateľské rozhranie (GUI) u JIM-a
- Vylepšiť vyhodnocovanie polohy hráča pomocou vnímania čiar
- Aktualizovať Wiki stránku

### 2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

JIRA issue	Súhrn	Zodpovedný	Stav
FUTBAL3D-1	Rozbehanie projektu	Všetci	Splnené
FUTBAL3D-2	Zápisnica z 2. stretnutia	Maryna Kovalenko	Splnené

FUTBAL3D-3	Vytvoriť prezentačný web tímu	Matúš Ivanoc	Čiastočne splnené
FUTBAL3D-4	Vytvorenie názvov šprintov	Miloš Štefčák	Splnené
FUTBAL3D-5	Porovnanie serverov	Jozef Blažíček	Splnené
	Spustenie JIRA, vytvorenie šprintov, pridanie používateľov	Ján Ďurica	Splnené
	Vytvorenie story a úloh v JIRE	Ján Ďurica	Čiastočne splnené
	Pozrieť si kapitolu Future Work v dokumentácii	Všetci	Splnené
	Pozrieť si plugíny, čo boli použité prílohe C v dokumentácii	Všetci	Splnené
	Oboznámiť sa s hráčom	Všetci	Čiastočne splnené

### 3. Úlohy na ďalšie stretnutie

Názov úlohy	Termín	Zodpovedný
Spísať zápisnicu z tohto stretnutia	16.10.2016	Ján Ďurica
Napísať metodiku k priebehu formálnych stretnutí	26.10.2016	Maryna Kovalenko
Napísať metodiku k zápisom z formálnych stretnutí	26.10.2016	Maryna Kovalenko
Napísať metodiku komunikácie	26.10.2016	Jakub Chalachán
Napísať metodiku písania dokumentov	26.10.2016	Jozef Blažíček
Napísať metodiku testovania	26.10.2016	Matúš Ivanoc
Napísať metodiku code review	26.10.2016	Miloš Štefčák
Napísať metodiku vykazovania prác v JIRE	26.10.2016	Ján Ďurica
Zanalyzovať logiku projektu	26.10.2016	všetci

### 4. Poznámky a odporúčania

Zúčastnení členovia tímu Bender nám odporučili, aby sme kontaktovali študenta Erika Grmana ohľadom rozpoznávania polohy hráča vzhľadom na videné čiary na ihrisku, keďže sa tejto problematike venoval vo svojej diplomovej práci. Ďalej rozšírili naše vedomosti o projekte, keď vysvetľovali logiku agenta, čím viac menej zopakovali inštruktáž z minulého stretnutia, na ktorom vtedy neboli. Teraz sme už však po rozbehnutí projektu mali aj otázky, napr. v ktorej triede sa vyhodnocuje poloha hráča či prečo nepoužili aj oni rcserver3d verziu 0.6.10. Tiež nám poradili, že si máme pozrieť knižnicu RobocupMonitor a Roboviz.