

## Zápisnica zo stretnutia č. 11

<b>Dátum konania:</b>	8.12.2016
<b>Čas konania:</b>	11:00-14:00
<b>Miesto konania:</b>	FIIT 4.20
<b>Prítomní:</b>	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško Bc. Tomáš Repiský
<b>Zapisovateľ:</b>	Bc. Jozef Sitarčík

### Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu, ktorý zhodnotil ako sme si počas tohto šprintu počínali, a ako sa nám darilo pri riešení user stories. Samozrejme, že spomenul aj aké sú výsledky súčasného šprintu, a aké sú výstupy user stories. Ďalej pokračoval Adam, ktorý má na starosti testovanie a verziovanie, a zhodnocoval, ako v tíme napredujeme vo využívaní commitov, a ako sa nám darí robiť code review.

Ďalšou časťou stretnutia bola retrospektíva, ktorú robíme v scrumdesku vo forme start,stop,continue, avšak v tejto retrospektíve sme najprv začali zhodnocovaním, čo sme splnili z predchádzajúcich retrospektív, ako sa nám v tom darí, a že či to boli dobré definované či už start,stop alebo continue. Jedným zo start napríklad bolo, začať častejšie commitovať na github, hneď ako je nejaký výsledok, aby bolo možné čo najskôr zdieľať získané poznatky vrámci tímu. O to sme sa snažili a aj sa nám to podarilo, a zhodnotili sme, že to bolo správne rozhodnutie, keďže takým spôsobom nielenže môžeme skôr získať poznatky od iných členov tímu, ale zároveň tým o dosť sprehľadňujeme náš repozitár, a je sa v ňom ľahšie orientovať. Po takomto zhodnotení sme zároveň sa pokúsili doplniť ďalšie start,stop,continue, ktoré sme pridali do scrumdesku.

Po retrospektíve nasledovala debata s vedúcou projektu, či si stanoviť nasledujúci šprint ešte do Vianoc. Rozhodli sme sa, že áno, a preto po tejto debate nasledovalo plánovanie

nasledujúceho šprintu, pričom sme sa spolu s vedúcou rozprávali aká jej vízia, aby sme vedeli čo najlepšie zvoliť úlohy na nasledujúci šprint. Jej víziou bolo, aby sme dokázali výstupy nášho programu uchovať v databáze a následne navrhnuť rozhranie, ktoré neskôr implementujeme po debate so zákazníkom. Do šprintu sme taktiež vybrali naše vlastné interné user stories, pričom sme sa dohodli, že ich v scrumdesku od iných user stories odlíšime inou farbou, pričom sa rozhodlo pre farbu ružovú, avšak rozumný dôvod tohto rozhodnutia nebol zachytený.

Na záver ešte nasledoval planning poker, kde sme ohodnotili vybrané user stories na budúci šprint.