

## Zápisnica zo stretnutia č. 3

**Dátum konania:** 13.10.2016

**Čas konania:** 11:00-14:00

**Miesto konania:** FIIT, učebňa 4.20

**Prítomní:** Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.  
Bc. Jakub Hagara  
Bc. Adam Rafajdus  
Bc. Martina Redajová  
Bc. Tomáš Repiský  
Bc. Jozef Sitarčík  
Bc. Martin Vaško

**Zapisovateľ:** Jozef Sitarčík

### Stav plnenia úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Spojazdnenie komunikačného nástroja Slack	Celý tím	OK
Spojazdnenie softvérového nástroja na manažment projektu	Celý tím	OK
Vytvorenie šablóny dokumentácie zápisníc	Jozef Sitarčík	OK
Inštalácia servera(keď bude dostupný) a účtov	Martin Vaško	OK
Vytvorenie web stránky tímu	Tomáš Repiský	OK

### Priebeh stretnutia:

Na začiatku sme rozobrali načrtnutý vzhľad web stránky tímu a schválili sme ju. Nasledoval dôležitý bod stretnutia, kde sme sa zhodli, že na manažment projektu nebudeme používať nástroj Redmine, keďže práca v ňom bola dosť ťažkopádna. Zhodli sme sa preto, že ho zmeníme, dokým je ešte skoro. Po krátkej debate sme sa zhodli pre iný nástroj a ním bol ScrumDesk. Spojazdnil sme ho a nahádzali sme tam vytvorené user stories, pričom sme ich už zadelili do jednotlivých epics. Najhlavnejším plánom dnešného stretnutia bolo planning

poker, teda ohodnotenie user stories, pričom sme sa dohodli, že ohodnotíme user stories patriace do prvého epicu. Pred začatím samotného planning poker-u sme sa však museli rozhodnúť a definovať programovacie prostredie a samotný programovací jazyk. Brali sme do úvahy najmä podporu knižníc a elasticsearch, ale aj osobné preferencie, alebo jednotlivé výhody a nevýhody daných programovacích jazykov. Výber programovacích jazykov sme nakoniec zúžili na dve, a to Ruby a Python, nakoniec sme si však zvolili Python, a logicky sme si vybrali potom programovacie prostredie PyCharm od JetBrains, ktorý si každý rozbehá na ubuntu. Zároveň pri riešení tejto otázky sme sa zhodli, že verzovanie a kód budeme zdieľať na repositári v githube a iné veci na Google Drive, napr. nejaké náčrty cez draw.io. Potom sme sa pustili na planning poker. Počas toho sme dopĺňovali popis user stories, pridávali úlohy k user stories a zadávali ohodnotenie – story points. Planning poker prebehol celkom hladko, keďže sme postupovali podľa nedávnej prednášky, ktorá bola naň zameraná.

### Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Softvérový nástroj na manažment projektu – zrušený nástroj Redmine, zvolený nový nástroj ScrumDesk.
- Hlavný programovací jazyk – Python
- Programovacie prostredie – PyCharm od JetBrains
- Repozitár – Github
- Úložisko/priečinok s rôznymi inými zdieľanými vecami – Google Drive
- User Stories patriace do prvého epicu - popísané a rozdelené na tasky, ohodnotené story pointami.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Nahodenie web stránky tímu na server	Martin Vaško	14.10.
Aktualizácia web stránky tímu	Tomáš Repiský	20.10.
Pridanie fotiek členov a kontakt	Celý tím	20.10.
Spojzdenie git repositára	Celý tím	20.10.
Príprava vývojového programovacieho prostredia a jeho návodu pre tím	Adam Rafajdus	20.10.
Spojzdenie vývojového programovacieho prostredia	Celý tím	20.10.