

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie šiesteho šprintu, šprint review, plánovanie siedmeho šprintu

**Dátum stretnutia:** 26. 02. 2018

**Miesto stretnutia:** FEI STU B402

### Prítomní:

- Vedúci tímu
  - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
  - Bc. Kristián Koník
  - Bc. Adrián Nagy
  - Bc. Dominik Pastierovič
  - Bc. Valentín Paulen
  - Bc. Dan Pavlenko
  - Bc. Ján Jakub Špuro

### Nepřítomní:

- Nikto

**Zapisovateľ:** Bc. Valentín Paulen

### Program stretnutia:

- Prezentácia projektu vyučujúcemu geografie, diskusia o projekte s vyučujúcim a s profesorom Podhradským
- Diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie siedmeho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 6 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8989	[VR] 360-stupnova kamera	A. Nagy	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (89% hotovo) <sup>1</sup>
8991	[PC] Testovanie studentov	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Uzavretá (DOD splnené)
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webovy obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	26. 02. 2018	Otvorená (90% hotovo) <sup>2</sup>

*Poznámka: DOD = Definition of Done*

---

<sup>1</sup> Príbeh nebol uzatvorený, pretože nebol korektne implementovaný modul na čítanie QR kódov. Taktiež API nasadená na serveri ešte nepodporovala prihlasovanie cez QR kódy

<sup>2</sup> Návrh prepínania medzi webom a hrou nebol dostatočne zdokumentovaný.

## Opis stretnutia:

1. Prezentácia projektu vyučujúcemu geografie: v úvode stretnutia sme odprezentovali aktuálny stav projektu, ako aj plán pokroku prítomnému vyučujúcemu geografie zo školy v Lamači. Pri prezentácii bol prítomný aj profesor Podhradský. Postupne sme ukázali fungovanie všetkých 4 častí projektu, hovorili sme o možnom prínose pre študentov aj pre vyučujúcich. Prijali sme spätnú väzbu od vyučujúceho. Stanovili sme si plán testovania na uvedenej škole.
2. Diskusia o pokroku: informovali sme vedúceho a externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Diskutovali sme o možnosti rozšíriť AR aplikáciu o zobrazovanie objektov na vodorovných povrchoch. Ďalej sme hovorili o potrebe zjednotiť AR a VR aplikáciu pre Android do jednej. Na záver sme sa bavili o tom, ako budeme prepínať obrazovky v aplikácii Globe a aké sú možnosti zobrazovania správnych odpovedí v teste.
3. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh zo šiesteho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a šiesty šprint.
4. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu.
5. Plánovanie siedmeho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. Potom sme postupne pridelovali stories do novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s externým vedúcim sme určili Definition of Done.

**Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:****Šprint 7 Backlog**

<b>ID</b>	<b>Názov</b>	<b>Členovia (Zodpovedný, ostatní)</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Očakávaný dátum ukončenia</b>	<b>Stav</b>	<b>Story Points / Odhad. čas</b>
8990	[AR] AR aplikacia pre mobil	K. Koník, V. Paulen	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 14h
8992	[WEB/PC] Prepojit aplikáciu a webovy obsah	J. J. Špuro	13. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 16h
9018	[AR/VR] Zlucenie AR a VR aplikacie	A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 10h
9019	[AR/VR] Vytvorenie menu pre AR/VR aplikáciu	D. Pavlenko	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	8 / 9h
9020	[AR/VR] Vyhladať a vložiť 360-stupňové video a modely pre Britániu, Francúzsko a Benelux	D. Pavlenko, A. Nagy	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	2 / 10h
9021	[WEB] Vytvorenie vzdelávacích materiálov na web pre VB, FR a Benelux (po slovensky)	J. J. Špuro, V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	3 / 15h
9022	[PC] Pohyb v teste dopredu a dozadu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	5 / 4h
9023	[PC] Zobrazenie odpovedí pre slepu mapu	D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	3 / 2h
9024	[PC] Vytvorenie nasaditeľnej verzie aplikácie Globe	K. Koník, D. Pastierovič	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	8 / 30h

9025	[API] Nasadenie API na verejny server	V. Paulen	26. 02. 2018	12. 03. 2018	Otvorená (0% hotovo)	1 / 7h
------	---------------------------------------	-----------	--------------	--------------	----------------------	--------

### Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovni (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature