

Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

Téma stretnutia: Uzavretie tretieho šprintu, šprint review, plánovanie štvrtého šprintu

Dátum stretnutia: 16. 11. 2017

Miesto stretnutia: FEI STU B402

Prítomní:

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

Neprítomní:

- Vedúci tímu
 - Ing. Marek Lóderer

Zapisovateľ: Bc. Valentín Paulen

Program stretnutia:

- Úvodná 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 štvrtého šprintu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Šprint 3 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8857	[WEB] Definovať štruktúru vzdelávacích materiálov	J. J. Špuro, V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8863	[PC/VR] Refaktoring zdedeného zdrojového kódu	D. Pastierovič, D. Pavlenko, K. Koník	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (10% hotovo), presunutá do tretieho šprintu ¹
8862	[VUFORIA] Nájsť modely v primeranej cene, ktoré sa použijú (do 100 eur)	A. Nagy	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)

Poznámka: DOD = Definition of Done

¹ Počas riešenia tejto story sa zistilo, že obmedzenia školského virtuálneho stroja spôsobujú problémy pri vývoji a zároveň ohrozujú funkčnosť webovej stránky tímu. Z toho dôvodu sme sa rozhodli použiť na vývoj a testovanie podporných systémov našej aplikácie vlastný linuxový server, ktorého sprevádzkovanie však trvalo dlhšiu dobu a preto sa nepodarilo dokončiť túto story včas.

Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Informovali sme Product Ownera o zisteniach, že nie všetky geografické regióny sa dajú zobraziť pri použití aktuálnej implementácie (guľa s textúrou slúžiaca ako glóbus). Problém nastáva už pri priblížení na úroveň menšieho štátu. Napríklad pri scenári hľadania miest na Slovensku nie sú menšie mestá na mape vôbec viditeľné a scenár sa stáva takmer neriešiteľným. Preto by bolo vhodné pri určitom priblížení alebo pri určitom scenári vymeniť globálnu mapu za takú, ktorá síce zachytáva výrazne menšie územie, ale zachytáva ho vo vyššej kvalite. Na stretnutí sme diskutovali o možných riešeniach.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh v treťom šprinte. Ukázali sme zdrojové kódy, výstupy, testy (tam, kde to dávalo zmysel, hlavne pri refaktoringu) a dokumentáciu. Prezentovali sme fungovanie refaktorovaného kódu, implementáciu WebGL vrátane testov rôznych prehliadačov. Ukazovali sme vytvorenú štruktúru edukačnej webovej stránky (spolu s dokumentom o analýze súčasného stavu a implementačnými plánmi). Prezerali sme si nájdené 3D modely pre Vuforia a hľadali priestor pre ich zlepšenie. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a tretí šprint.
3. 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. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí podcenenie zložitosti dokumentácie a podcenenie časovej zložitosti jednej úlohy.
4. Plánovanie štvrtého 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. Boli vykonané drobné zmeny. 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 4 Backlog**

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (10% hotovo)	13 / 20h
8878	[AR] Analýza virtual buttonov pre Vuforiu + návrh použitia	K. Koník, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 24h
8877	[PC/VR] Návrh a overenie zobrazovania rôznych geografických regiónov	D. Pastierovič, J. J. Špuro	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	13 / 32h
8879	[PC/VR] Analyzovať post- processing	D. Pavlenko	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	3 / 12h
8881	[AR] Zvoliť krajiny a zo setu vybrať konkrétne modely pre študijné materiály	A. Nagy	16. 11. 2017	30. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	2 / 16h

Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	Namapovanie modelov pre Vuforiu na stránke		Feature

8803	Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8876	[PC/VR] Vytvorenie UI template		Feature
8801	Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8802	Definovanie a vytvorenie konektivity na API LRS za účelom uchovania herných údajov (skóre, čas, celkový čas, vyhnané levely, ocenenia a pod.)		Feature
8831	Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature