

## Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

**Téma stretnutia:** Uzavretie štvrtého šprintu, šprint review, plánovanie piateho šprintu

**Dátum stretnutia:** 30. 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 piateho šprintu

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

### Šprint 4 Backlog

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

Poznámka: DOD = Definition of Done

## Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Diskutovali sme o možných zmenách v smerovaní projektu a hlavne v časti s virtuálnou realitou. Po vzájomnej diskusii s vedúcim sme dospeli k rozhodnutiu, že slepá mapa vo virtuálnej realite nie je až tak prínosná, keďže od určitého priblíženia nie je zakrivenie Zeme viditeľné. Preto sme sa rozhodli vyvíjať hru iba na PC platformu (ako webovú verziu alebo ako samostatnú aplikáciu). Do virtuálnej reality implementujeme zobrazovač Google Street View, prípadne zobrazovač 360-stupňových fotiek a videí súvisiacich s preberaným učivom z geografie.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh zo štvrtého šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Prezentovali sme výsledky analýzy virtuálnych tlačidiel vo Vuforii spolu s vybranými 3D modelmi. Informovali sme o stave systému Learning Locker a o priebehu implementácie zakúpeného Globe assetu do našej PC aplikácie. Ukázali sme použiteľné možnosti post-processingu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a štvrtý 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 príliš veľa zameraní v jednom šprinte.
4. Plánovanie piateho 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 5 Backlog**

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8893	[VR] Analýza a návrh Street View	A. Nagy, D. Pavlenko	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	8 / 25h
8894	[PC] Prispôbiť Globe asset	D. Pastierovič	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	13 / 16h
8895	[PC] Implementovať prístup k DB a LRS z Globe Unity aplikácie	V. Paulen	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 19h
8876	[PC] Implementácia UI template do Globe Unity aplikácie	K. Koník	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	2 / 21h
8896	[WEB] Implementácia používateľských účtov / profilov na webe (registrácia, prihlásenie, základné štatistiky)	J. J. Špuro	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 18h

**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 úrovní (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