

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #12

Tím BAREKO

Bc. Baňas Michal

Bc. Harvan Šimon

Bc. Loureiro Ernest

Bc. Lukáč Daniel

Bc. Moravčík Marko

Bc. Richard Pintér

Bc. Rešutík Lukáš

Bc. Roba Dávid

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt II

Obsah

1. Základné informácie	3
2. Opis stretnutia.....	3
3. User stories a tasky zaradené do šprintu	3
4. Poznámky	4

1. Základné informácie

Dátum: 15.1.2018
Miestnosť: 4.26
Čas: 8:00 – 10:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Lukáš Rešutík
Prítomný:

Bc. Baňas Michal
Bc. Loureiro Ernest
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Moravčík Marko
Bc. Richard Pintér
Bc. Rešutík Lukáš
Bc. Roba Dávid

2. Opis stretnutia

V štvrtok sa uskutočnilo 12. tímové stretnutie tímu BAREKO, prvé oficiálne v letnom semestri, spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa nezúčastnil Bc. Šimon Harvan. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Lukáš Rešutík. Jednalo sa o prvé stretnutie v rámci Venezuelského šprintu, kde sme sa primárne venovali plánovaniu tohto šprintu.

Prvým bodom stretnutia bolo zaradenie user stories do Venezuelského šprintu a následne k nim vytvoriť tasky. Do detailu sme si rozobrali testovanie kalamana na loptu. Najjednoduchšia je situácia, pri ktorej stojí hráč aj lopta. Horšími situáciami sú momenty keď hráč aj lopta sú v pohybe. Testovací framework umožňuje nasimulovať tieto situácie. Taktiež sme pripravili tasky zaoberajúce sa optimalizovaním čiar, ktoré hráč vidí v testframeworku. Ernesto navrhol spísanie návodu k ovládaniu Simsparku.

Druhým bodom stretnutia bol návrh urobiť poriadok vo vetvách v projekte. Ing. Ivan Kapustík prisľúbil, že si spätne pozrie dobrých študentov a na základe jeho výberu zvažíme, ktorá časť je vhodná na mergnutie. Taktiež nám poradil ako lepšie definovať ciele jednotlivých taskov v prípade kalmana.

Ďalším bodom bolo predstavenie nového člena tímu Bc. Richarda Pintéra. Predstavili sme mu projekt a vytvorili špeciálne tasky, ktoré ho rýchlejšie zaviažu do problematiky.

Na záver sme spravili planning poker k jednotlivým user stories a odhadli časovú náročnosť jednotlivých taskov. Zmenili sme referenčnú hodnotu user pointov k tasku, pretože pri user stories nám vychádzali vysoké čísla.

3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Venezuelského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	Kalibrácia vnímania čiar Z	US - 8
2	Kalman vytvorenie základov	US - 8
3	Školenie	US -2
4	Dokumentácia a web	US - 1
5	Parser pre hodnoty z akcelerometra v osi Z	T
6	Vytvorenie konšanty pre parser(Z) kvôli prepočítaniu čiar v hlavě	T

7	Analýza efektivity implementovaných zmien pre náklon v osi(Z)	T
8	Zistenie hodnot parametrov	T
9	Definovanie a implementacia matice	T
10	Dokument k maticiam pre kalman filter	T
11	Kontrola celého webu s jeho doplnením	T
12	12.zápisnica	T
13	13.zápisnica	T
14	Aktualizácia wiki	T
15	Stručný manuál na ovládanie simsparku	T
16	Zaškolovací meeting pre nového člena	T
17	Rozbehanie prostredia	T
18	Report získaných znalostí z predošlej práce	T
19	Naštudovanie dokumentácie a inžinierskeho diela zo ZS	T
20	Pridanie do tímových nástrojov	T

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.