

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #14

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: 26.2.2018
Miestnosť: 4.26
Čas: 8:00 – 10:30
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Lukáš Rešutík
Prítomný:

Bc. Loureiro Ernest
Bc. Šimon Harvan
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Moravčík Marko
Bc. Richard Pintér
Bc. Rešutík Lukáš

2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 14. tímové stretnutie tímu BAREKO, zhodnocujúcu prácu vo Venezuelskom šprinte, spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa nezúčastnili Bc. Michal Bañas a Bc. Dávid Roba zo zdravotných dôvodov. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Lukáš Rešutík. Jednalo sa o prvé stretnutie v rámci Ekvádorského šprintu, kde sme sa primárne venovali plánovaniu tohto šprintu a hodnoteniu minulého.

Prvým bodom stretnutia bolo zhodnotenie user stories a taskov vo Venezuelskom šprinte. Nepodarilo sa nám úspešne skončiť dva user stories (Kalibrácia vnímania čiar Z, Kalman vytvorenie základov), pričom v nich zostali tasky zahrňujúce vytvorenie dokumentácie. Ernest predviedol implementovanú kalibráciu vnímania čiar na osi Z. Marko predviedol implementáciu základov Kalmana.

Druhým bodom stretnutia bolo zahrnutie nových user stories do nového šprintu, následne ich nataskovať a odhadnúť ich náročnosť a časové úsilie. Ing. Ivan Kapustík upozornil na neaktualizáciu webu, kde sú len úlohy za tri šprinty a chýbajú aj retrospektívy. Šimon vysvetlil chybu na link na wiki, ktorú bude možné odstrániť až na konci semestra. Na základe Rišovej práce sme pripravili nový task zaoberajúci sa úpravou návodov wiki, podľa jeho pripomienok. Taktiež sme sa rozhodli aktualizovať ciele nášho tímu (viacej špecifické). Pridali sme novú user stories zaoberajúcou sa vylepšením logovania testframeworku.

Súčasťou stretnutia bola diskusia zaoberajúca sa dôležitosťou pochopenia vektorovej geometrie a polárnych súradníc. Taktiež treba si naštudovať relatívnu a absolútnu pozíciu lopty. Taktiež ako pohyb reflektuje vnímanie lopty (rozdiel keď stojí vs keď sa hýbe).

Posledným krokom stretnutia bolo vykonanie retrospektívy a planning poker.

3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Ekvádorského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	SPLIT Kalibrácia vnímania čiar Z	US - 8
2	SPLIT Kalman vytvorenie základov	US - 8
3	Kalibrácia videnia lopty	US - 8

4	Kalman testovanie	US - 8
5	Dokumentácia a web	US - 1
6	Fix	US - 2
7	Custom gonio-funkctions testscript	T
8	Custom gonio-functions fix	T
9	Analýza nového riešenia	T
10	Dokument k maticiam pre kalman filter	T
11	Dopad rotácie kíbov na vnímanie lopty	T
12	Analýza efektivity implementácie zníženia dopadu rotácie	T
13	Zníženie dopadu rotácie na vnímanie lopty	T
14	Analýza efektivity implementácie	T
15	Definovanie konkrétnych hodnôt pre maticu	T
16	Spracovanie zaznamov o polohe lopty v pohybe	T
17	14. zázpisnica	T
18	15. zázpisnica	T
19	Retrospektíva 6. šprintu	T
20	Aktualizácia návodu na install podľa pripomienok RP	T
21	Brainstorming cieľov	T
22	Vytvorenie wiki-where to go	T
23	Doplnenie hotových úloh zo šprintov	T

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.