

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #17

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	4
4. Poznámky	4

1. Základné informácie

Dátum: 12.3.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Michal Bañas
Prítomný:

Bc. Bañas Michal
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Harvan Šimon
Bc. Moravčík Marko
Bc. Rešutík Lukáš
Bc. Roba Dávid

2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 17. tímové stretnutie tímu BAREKO, spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa zúčastnili všetci členovia tímu. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Michal Bañas.

V úvode stretnutia nám Daniel ukázal zápisnicu. Následne Dávid retrospektívu. Zhodli sme sa, že Šimonovi treba povedať nech opraví retrospektívy Dávida a Daniela.

Lukáš nám ukázal, ako funguje jeho nový modul na logovanie do súboru, vysvetlil, že môžeme logovať do rozličných typov súborov v rôznych formátoch, pričom do návodu treba ešte dopísať, v akom adresári sa nachádza súbor.

Dávid a Marko vysvetlili, že sme spustili už nášho kalmana, problém s pridávaním hráča je pri vytváraní špeciálnych premenných, ktoré chceme otestovať. Namiesto cartesian súradníc vraciame 3d vector a to už hádže normálne hodnoty. Stále nám nechce ale pridať hráča cez test framework, nefungujú sety.

Šimon by mal nahádzať všetky úlohy na stránku.

Logovanie všetkých súradníc je v podstate overenie cez 4 matice a porovnanie s tým čo mal Michal minule a zistenie, čo dáva lepšie výsledky.

Daniel by chcel opraviť pokazené vstávanie hráča.

Trebalo by čím skôr otestovať, Lukášove logovanie do csv. súborov.

Daniel mal nápad či všetky dokumenty nedávame do wiki, či ich nedáme aspoň na našu stránku.

3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Čilského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	Modifikácia logu	US - 5
2	Kalman deep testing	US - 8
3	Fyzika	US - 8
4	Dokumentácia a web	US - 1
5	Úprava implementácie logovania do súboru	T
6	Implementácia logovania do csv a iných formátov	T
7	Návod na používanie nového logu	T
8	Fix nefunkčného pridania hráča cez TF	T
9	Zistenie lokalizácie impl. presných súradníc	T
10	Logovanie všetkých súradníc do súboru	T
11	Prevod relatívnych suradníc na absolútne (presna poloha)	T
12	Overenie nového kalmana cez grafy	T
13	Vytvorenie wiki-sekcie (fyzika)	T
14	Vysvetlenie polárnych súradníc	T
15	3D Vektorová analýza	T
16	Zistenie výpočtu polohy podľa pevných bodov	T
17	16. zapisnica	T
18	17. zapisnica	T
19	Retrospektiva 7. sprintu	T
20	Pridanie úloh z minulého šprintu a pridanie dokumentov na web	T

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.