

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: 26.3.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Richard Pintér
Prítomný:
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Moravčík Marko
Bc. Roba Dávid
Bc. Pintér Richard
Bc. Loureiro Ernest

2. Opis stretnutia

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

V úvode stretnutia sa ukazoval návod na používanie logu , ktorý bol spomínaný už na stretnutí týždeň pred tým.

Následne sa rozoberal task Marka Moravčíka, ktorý sa mu podarilo úspešne spraviť a bolo spomenuté, že by bolo vhodné tento úspech poznamenať na wiki pre budúce generácie.

Následne Dávid ukazoval nového kalmana, ktorého overoval cez grafy.

Potom sa Ernest pýtal na to, kto robil testframework leby by mal na toho človeka, nejaké otázky, no túto informáciu sa nám nepodarilo dopátrať.

Ernest potom ukazoval, čo si naštuoval o sférických súradniciach, zistili sme, rôzne informácie o tom, že mu chodí správa v stupňoch a následne si to prepočítava na radiány. Zistili sme, že hlava je v y-onovej súradnici 0. Po dlhej debate Ernest navrhol, že by bolo vhodné spraviť userstory na kontrolu súradníc.

Následne sme sa rozprávali o tasku zistenie výpočtu polohy podľa pevných bodov, tento task nebol úplne najšťastnejšie zvládnutý a dohodli sme sa, že v rámci takýchto úloh je potrebné vychádzať hlavne z kódu.

Ernest navrhol spraviť nejakú analýzu toho ako sa vyžívajú tie súradnice a následne treba spraviť kontrolu toho kde dochádza k zmene x a y.

Daniel skúšal vstávanie a zistil, že mu to v IntelliJ hádže exception, ktorú vie vyriešiť vypnutím konzoly s logovaním.

Pán Kapustík povedal, že rôzne bugy by bolo vhodné spisovať a následne ich do budúcnosti hodiť na wiki.

Následne sme riešili stretnutie na budúci týždeň, kedy by mohlo byť nakoľko cez ďalšie stretnutie má byť Veľká Noc. Dohodli sme sa na stretnutí 3.4. 2018 o 16:00.

Následne prebiehala retrospektíva, ktorú zapisoval Ernest.

Spravili sme plánovanie ďalšieho šprintu. Bavili sme sa o tom, že môže vzniknúť závislosť medzi vymenenými súradnicami a kalmanom. Tiež by, sme mali pozrieť v kóde kde sa vypočítava „Moja Poloha“, ktorá by mala byť inverziou toho čo „vidím“.

3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Čilského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	Fix invertovaných súradníc.	US - 8
2	Refactor testframeworku.	US - 5
3	Dokumentácia a web	US - 1
4	Ladenie kalmana na loptu.	US - 8
5	Oprava skákania brány.	T
6	Zistenie miesta implementácie rel->abs(fixné body)	T
7	Kontrola kde dochádza k zámene X/Y	T
8	Analýza využívania sférických súradníc.(rad. Vs deg.)	T
9	Fix zaseknutia Jima v testframeworku.	T
10	Zmena logiky funkcie.	T
11	18. Zápisnica.	T
12	Retrospektíva 8. sprintu.	T
13	Vytvorenie dalsej sekcie na nasom webe.	T
14	Zobieranie dokumentov pre sekciu nase dokumenty.	T
15	Testovanie matic	T
16	Porovnanie stareho kalmana s novym.	T
17	19. zápisnica.	T

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.