

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 2, 842 16, Bratislava 4

Internet vecí v našich životoch [IoT]

Zápisnica zo 4. stretnutia tímu

Tím: č. 20
Pedagogický vedúci tímu: Ing. Tomáš Kováčik, PhD
Členovia tímu: Barbora Čelesová, Tomáš Koreň, Jakub Pullman, Michal Puškáš, Matúš Sosňak, Peter Štofaňák, Jozef Val'ko,
Akademický rok: 2017 / 2018

Téma stretnutia

Zhodnotenie priebehu 1. šprintu, návrh metodík a plánovanie 2. šprintu.

Opis stretnutia

1. Zhrnutie minulej prednášky.
2. Predstavenie dokumentu s metodikami a následná diskusia o nich. Vedúci nás upozornil, že metodiky majú byť jasne zadefinované ale do rozumnej hĺbky. Metodiky treba podrobnejšie rozpísať a pridať ich do dokumentu riadenia.
3. Každý z členov tímu porozprával o svojich úlohách za posledný týždeň a ako ich vyriešil.
4. Diskusia k úlohám a rozhodnutie o tom, že šprint bude trvať do polovice budúceho týždňa.
5. Barbora predstavila mock-upy stránky a nasledovala diskusia k nim. Diskutovalo sa o filtrovaní zobrazených dát, ale aj o vyhľadávaní.
6. Barbora vytvorila dokument finálnej dokumentácie, spracovala „Big-picture“ projektu a postupne tam bude pridávať jednotlivé časti.
7. Tomáš rozprával o svojej analýze včelárstva. Tím usúdil, že zistiť konkrétne hraničné hodnoty je veľmi ťažké. Pre každý záznam sa určia základné hraničné hodnoty, ale včelár si môže nastaviť vlastné hraničné hodnoty.
8. Tím pripomenul Petrovi, že termín odovzdania prihlášky na TP Cup sa blíži.
9. Diskusia k hardvéru projektu, zhodnotenie aktuálnych hodnôt z teplotného a vlhkostného senzora počas stretnutia.
10. Michal povedal o svojej implementácii stránky, o výbere frameworku a o základnom zobrazovaní dát z databázy. Stránka bude na Githube prístupná všetkým členom tímu.
11. Ohodnotenie jednotlivých User Stories z prvého šprintu.
12. Rozdelenie do konkrétnych dvojíc - Jakub s Tomášom, Matúš s Michalom a jednej trojice Jozef, Barbora a Peter pre účely code-review. Dvojice a trojica sa budú časom obmieňať.
13. Predbežný výber úloh do druhého šprintu. Následným brainstormingom vznikli nové User Stories a k nim príslušné úlohy.