

Šprint 2

Trvanie: 11.10.2018 – 25.10.2018

Doručených Story Pointov: 23

Šprint sme venovali hlavne nastavovaniu vývojového prostredia, rozbehaniu existujúcich riešení u každého člena tímu – LuaInterface, LuaGraph. Návrh základnej architektúry nového riešenia a dokončovanie metodík potrebné pre vývoj. Identifikovali sme veľký počet úloh na ďalšie šprinty a vysvetlili sme si ich implementáciu, keďže pracujeme na prerábaní existujúceho riešenia.

Export úloh z TFS

9265	User Story	Navrhnutie základnej architektúry	Close d	5	Bc. Richard Galestok
9500	User Story	Vytvorenie code convention pre C++	Close d	1	Bc. Martin Redzepovic
8810	User Story	Vytvorenie code review metodiky	Close d	2	Bc. Jakub Lackanič
9263	User Story	Vytvorenie projektu	Close d	5	Bc. Jakub Lackanič
9267	User Story	Vytvorenie projektu na testovanie	Close d	3	Bc. Jakub Lackanič
9447	User Story	Analýza návratových typov medzi Lua a LuaInterface	Close d	2	Bc. Martin Redzepovic
9266	User Story	Nastavenie logovania	Close d	3	Bc. Richard Kubik
9338	User Story	Vytvorenie dokumentácie pre exportovanie C++ funkcií do C#	Close d	2	Bc. Daniel Kulbak