

## Šprint 6

Trvanie: 20.02.2019 – 28.02.2019

Doručených Story Pointov: 16

Prvý šprint letného semestra sme venovali vývoju v Unity, základná funkcionálna označovania uzlov a hrán grafu, popisky uzlov a hrán, označovanie objektov na scéne a opravám chýb. Tento semester sme sa rozhodli prejsť na jednoduchšiu verziu agilného vývoja – Kanban, a zmenili sme nástroj na manažovanie projektu z TFS na GitLab, v ktorom sa nachádzajú aj repozitáre projektu. Nástroj nám ponúka jednoduchšiu organizáciu projektu a rovnako sme upravili mierku na estimovanie taskov na menšie hodnoty.

### Export úloh z GitLab

Task id	Name	Story Points	Assigned to	Type
3	Layouter – Fixovanie uzlov	3	Martin Redžepovič	User story
4	Graph loading – illegal byte sequence	1	Martin Redžepovič	Bug
6	Označovanie jedného uzla	2	Viera Maronová	User story
7	Označovanie viacerých uzlov	2	Richard Kubík	User story
10	Označenie hrany	2	Richard Kubík	User story
26	Pridanie obmedzení pre uzly	3	Martin Redžepovič	User story
15	Priblíženie kamery k uzlu	2	Richard Galeštok	User story