

Zápisnica č. 4

Zápis z priebehu konaného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 9.11.2005 16:55
- Prítomní:
 - **Ing. Marian Lekavý** – dozor
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Vladimír Krivuš** – vedúci stretnutia
 - **Bc. Peter Mešťaník**
 - **Bc. Peter Vojtek**
 - **Bc. Peter Židek**
 - **Bc. Ján Suchal** – zapisovateľ

Téma stretnutia

Špecifikácia požiadaviek, hrubý návrh architektúry.

Hlavné body stretnutia

1. Zistenie stavu doteraz zadaných úloh.
2. Diskusia ohľadom vytvorenej špecifikácie požiadaviek.
3. Brainstorming architektúry hráča/frameworku.
4. Pridelenie nových úloh.

Popis stretnutia

1. Úvodom stretnutia sa hodnotili predchádzajúce pridelené úlohy. Až na pretrvávajúci problém s inštaláciou linuxovej distribúcie v softvérovom štúdiu boli splnené v dostatočnej miere.
2. S Ing. Mariánom Lekavým sme rozobrali zatiaľ vytvorenú špecifikáciu požiadaviek. Navrhol nám do nej zaradiť predpokladaný plán projektu.
3. Najdlhšou časťou stretnutia bolo navrhnutie architektúry hráča/frameworku, ktorá sa zakončila úspešným vytvorením predbežného hrubého návrhu.
4. Po určení ďalšieho postupu a uvážení najbližších termínov boli pridelené nové úlohy.

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
3.1	všetci	Preštudovať analýzy tímov aj servera	Ukončené.
3.2	VK, AN, PV, PŽ, JS	Vytvoriť špecifikáciu požiadaviek na WriteBoarde na http://hazardteam.grouphub.com	špecifikácia je rozpracovaná.
3.3	PM	Vytvoriť finálnu podobu analýzy servera, ktorá sa bude môcť zaradiť do dokumentácie	Rozpracované.
3.4	VK	Vytvoriť finálnu verziu analýzy tímov	Analýza je hotová, je však potrebné upraviť obrázky.
1.3	PM	Skompilovať a spustiť server (lokálne v soft. štúdiu)	V dôsledku nespĺnenia úlohy 1.5 nebolo možné vyriešiť ani časť tejto úlohy na ňu naväzujúcej. Komplikácia beží u PM na virtuálnom stroji.
1.5	PM	Zabezpečiť nainštalovanie UNIX/LINUX v soft. Štúdiu	Operačný systém zatiaľ nebol v štúdiu nainštalovaný.

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
4.1	PŽ, JS, PV	Vytvoriť návrh architektúry hráča na Writeboarde	9.11.2005	16.11.2005
4.2	VK	Prihlásiť sa na mailing list RoboCupu zistiť najvhodnejšiu distribúciu linuxu na server.	9.11.2005	16.11.2005
4.3	AN	Zistiť podrobnosti o pravidlách 3D ligy. Komunikácia medzi hráčmi, typ komunikácie so serverom.	9.11.2005	16.11.2005

Vysvetlivky

- AN – Andrej Neczli
- ML – Marian Lekavý
- VK – Vladimír Krivuš
- PM – Peter Mešťaník
- JS – Ján Suchal
- PV – Peter Vojtek
- PŽ – Peter Židek