

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
1	9. 10. 2008	Softvérové štúdio	15.00

Zúčastnení členovia	Bc. Juraj Ligočský Bc. Michal Hrubý Bc. Gabriel Pán Bc. Vladimír Oravec Bc. Ján Hric Bc. Marek Polák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	Bc. Marek Polák

Program stretnutia

Cieľom stretnutia bolo získanie predstavy o problematike, dohodnúť sa na prostriedkoch komunikácie a spolupráce v tíme a rozdeliť úlohy medzi jednotlivých členov.

1. Úvod do problematiky
2. Zápisnica
3. Určenie rol v tíme
4. Opis technológií
5. Analýza projektov z minulých rokov

Priebeh stretnutia

1. Úvod do problematiky

- IK ukázal členom tímu rozsah dokumentácie minuloročného tímu.
- IK opísal priebeh stretnutí, členovia tímu majú byť aktívni, pripravení diskutovať, hodnotiť a komunikovať.
- IK upozornil členov tímu na dodržiavanie termínov, pričom prečítal ich prehľad. Pri práci je nutné počítať s časovou rezervou, aby nenastal sklz pri nepredvídaných problémoch. Takisto pri implementácii je nutné mať vyhradený čas na testovanie a ladenie.

2. Zápisnica

- IK opísal proces tvorby zápisnice zo stretnutí.
- Zápis je nutné vyhotoviť do štvrtka večera a sprístupniť ho na webovej stránke projektu.
- Zapisovateľom je každý týždeň iný člen tímu, celkový počet zápisníc v zimnom semestri bude 10.
- Zápisnica má mať jednotný formát, je vhodné postupovať podľa šablóny.
- IK oboznámil členov tímu s jednotlivými časťami zápisnice, dôraz kládol na časti „Plnenie úloh“ a „Nové úlohy“.

3. Určenie rol v tíme

- IK navrhol voľbu vedúceho tímu, členovia sa predbežne dohodli na JL.
- JL ako vedúci bude zodpovedný za zostavenie plánu na semester, zadávanie úloh a ich rozdeľovanie.
- Tím má do budúceho stretnutia určiť osobu zodpovednú za dokumentáciu.

4. Opis technológií

- IK opísal architektúru hráča a pomocného softvéru. Vyslovil odporúčanie, aby

<p>sme v projekte pokračovali vylepšovaním vlastností existujúceho hráča a odstraňovaním chýb, namiesto stavby nového.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tím sa dohodol, že na komunikáciu bude používať prostriedky firmy Google: Groups + Code + Gmail. • GP sprevádzkuje na študentskom serveri systém na manažment projektov. • Pre tím bude vytvorená spoločná emailová adresa, ktorú odošleme aj IK.
<p>5. Analýza projektov z minulých rokov</p> <ul style="list-style-type: none"> • IK opísal súčasti, ktoré používal tím Jahodoví princovia. • Každý člen tímu dostal za úlohu analyzovať do budúceho týždňa jeden domáci a jeden zahraničný tím + tím minuloročných víťazov. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Z analýzy každého tímu je nutné vypracovať správu rozsahu 1 A4, ktorá bude zameraná na zaujímavé postupy, vylepšenia, stratégie. • V analýze a návrhu riešenia navrhol IK zamerať sa na témy: rozhodovanie hráča, nové schopnosti, zlepšenie brankára, komunikácia a spolupráca hráčov.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí

Žiadne úlohy neboli definované, keďže išlo o prvé stretnutie.

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
1.1	Určiť vedúceho tímu.	Všetci	10.10.2008
1.2	Vytvoriť webovú stránku tímu.	Polák	15.10.2008
1.3	Vytvoriť tímové konto na Google Groups.	Oravec	9.10.2008
1.4	Nainštalovať a spustiť systém na prideľovanie a správu úloh.	Pán	9.10.2008
1.5	Rozdeliť tímy jednotlivým členom na ich analýzu, vytvorenie zoznamu „meno – analyzovaný tím“ na Google Groups.	Ligocký	10.10.2008
1.6	Analyzovať tímy, vypracovať správu z analýzy.	Všetci	15.10.2008
1.7	Poslať emailový kontakt na náš tím IK.	Oravec	10.10.2008

Použité skratky:

JL	Bc. Juraj Ligocký
MH	Bc. Michal Hrubý
GP	Bc. Gabriel Pán
VO	Bc. Vladimír Oravec
JH	Bc. Ján Hric
MP	Bc. Marek Polák
IK	Ing. Ivan Kapustík