

Zápisnica č. 02

Téma	Prezentácia minuloročného tímu. Identifikácia a rozdelenie úloh v šprinte č. 01
Miesto stretnutia	Softvérové štúdio (D07)
Dátum stretnutia	07.10.2010
Čas stretnutia	8:00 – 11:00
Prítomní	Ing. Marián Lekavý, PhD. Bc. Anton Balucha Bc. Peter Borga Bc. Tomáš Florek Bc. Adam Pagáč Bc. Eduard Pribula Bc. Maroš Unčík Bc. Miroslav Vasiľ
Zapisovateľ	Bc. Tomáš Florek
Overil	Bc. Maroš Unčík, Bc. Miroslav Vasiľ

Priebeh

1. Na začiatku stretnutia nám boli prezentované výsledky tímových projektov RoboCup 3D. Prednášateľ bol Bc. Ivanom Hujsi, člen minuloročného tímu Critical Error. Hlavné body prezentácie boli nasledovné:
 - Opis prostredia a modelu hráča
 - Ukážka práce s editorom pohybov
 - Ukážka fungovania hráča
2. Bc. Ivan Hujsi nám poskytol prezentáciu spolu s hráčom implementovaným v jazyku Java.
3. V skratke sme si pripomenuli metódu SCRUM. Zhodli sme sa na dvojtýždňových šprintoch. Dohodli sme sa, že každý týždeň reportujeme na stretnutiach naše úlohy a zároveň, že úloha je splnená, ak je preukázateľné, že je splnená.
4. Rozdelili sme si roly v tíme.
 - Vedúci tímu Bc. Miroslav Vasiľ
 - Zástupca vedúceho tímu: Bc. Tomáš Florek
 - Scrum master Bc. Anton Balucha

The A Team

- Vedúci vývoja Bc. Eduard Pribula
- Manažér plánovania Bc. Adam Pagáč
- Manažér kvality Bc. Maroš Unčík
- Manažér podporných činností Bc. Peter Borga
- Správa dokumentácie Bc. Miroslav Vasiľ
- Správa web stránky Bc. Adam Pagáč

5. Identifikovali sme vzájomnou diskúziou úlohy, ktoré je potrebné vykonať v prvom šprinte.
6. Pomocou plánovacieho pokru sme odhadli časovú náročnosť úloh prvého šprintu.
7. Pridelili sme si zodpovednosť za vykonanie úloh prvého šprintu.

Bilancia splnenia úloh z prvého stretnutia

ID	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín	Aktuálny stav
	Poznámky			
00.01	Určiť vedúceho a jeho zástupcu	Všetci	07.10.2010	Splnená
	- za vedúceho bol určený Bc. Miroslav Vasiľ			
00.02	Naštudovať prácu tímov z predchádzajúcich rokov	Všetci	07.10.2010	Splnená
	- každý člen tímu sa oboznámil so základnými informáciami o RoboCupe, ako aj o výsledkoch z minulých ročníkov			
00.03	Naštudovať metódu SCRUM	Všetci	07.10.2010	Splnená
00.04	Určiť človeka na kontrolu termínov	Všetci	07.10.2010	Splnená
	- dohľad nad termínmi zabezpečuje Bc. Maroš Unčík			
00.05	Vytvoriť plagát tímu	Všetci	07.10.2010	Splnená
	- plagát vytvoril Bc. Adam Pagáč			
00.06	Vymyslieť názov tímu	Všetci	21.10.2010	Splnená
	- názov tímu je The A Team			

The A Team

Sprint BackLog

ID	Riešiteľ	Popis	Odhadovaná časová náročnosť	Dátum zadania	Termín
01.01	Bc. Adam Pagáč	Vytvoríť stránku tímu	5h	07.10.2010	21.10.2010
01.02	Bc. Anton Balucha	Nástroje pre podporu projektu	5h	07.10.2010	21.10.2010
01.03	Bc. Miroslav Vasiľ	Vytvoríť základnú kostru dokumentácie	2h	07.10.2010	21.10.2010
01.04	Bc. Peter Borgia Bc. Tomáš Florek	Analýza fakultných hráčov	13h	07.10.2010	21.10.2010
01.05	Bc. Maroš Unčík Bc. Miroslav Vasiľ	Analýza zahraničných hráčov	13h	07.10.2010	21.10.2010
01.06	Bc. Eduard Pribula	Zanalyzovať fungovanie systému a pravidiel RoboCup-u	5h	07.10.2010	21.10.2010
01.07	Všetci	Inštalácia serveru, editoru pohybov a hráča(každý člen tímu iného)	20h	07.10.2010	21.10.2010
01.08	Všetci	Vyskúšanie si vytvorenie a editáciu pohybu hráča	7h	07.10.2010	21.10.2010
01.09	Všetci	Výber hráča, z ktorého tím bude vychádzať	8h	07.10.2010	21.10.2010