Zápisnica so stretnutia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Zápisnica č. 6 | Tím 14 | | 20.03.2012 |
| Čas: | | 10:00 – 13:00 | |
| Prítomní: | | *Ing. Marek Tomša*  *Bc. Máté Fejes*  *Bc. Ľuboš Gelányi*  *Bc. Ľuboš Masný*  *Bc. Juraj Mäsiar*  *Bc. Adam Mihalik*  *Bc. Dávid Pszota* | |
| Zapisovateľ: | | *Bc. Dávid Pszota* | |
| Téma: | | Kontrola priebehu šprintu 7-3LS | |

# Priebeh úloh počas šprintu 7-3LS

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Riešiteľ** | **Popis** | **Výsledok** | **Dátum zadania** | **Dátum ukončenia** |
| 1 | Máté Féjés | Obrázok architektúry na článok na itsrc. | Dokončené | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 2 | Dávid Pszota | Dokončí v repozitári projekt.  Online súboje. | Pracuje sa | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 3 | Máté Féjes | Build server a unit testy spojazdní. | Dokončené | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 4 | Ľuboš Gelányi | Vylepsenie hratelnosti (pauza, nastavenia a pod.) | Dokončené | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 5 | Ľuboš Gelányi | Analyza a navrh funkcionality GEO platforma + implementacia prototypu | Dokončené | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 6 | Ľuboš Gelányi | Analyza obrazoviek na lokalnom front end a pozadovanych dat (pre WS) | Pracuje sa | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 7 | David Pszota | Build server a unit testy | Dokončený | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 8 | Máté Féjes | WS na zaklade analyzy pozadovanych udajov | Pracuje sa | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 9 | Ľubo Masný | Doriešiť ten článok na itsrc.  Dokonči jeho AI.  Pridá sa k Adamovi vo vývoji Phone. | Pracuje sa | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 10 | Juraj Mäsiar | Urobiť čo najviac z novej neurónky a Dokoncit AI a A\* | Pracuje sa | 12.3.2011 | 19.3.2011 |
| 11 | Adam Mihalik | Dorobí architektúru takú aká je na androide na jeho phone 7. | Dokončený | 12.3.2011 | 19.3.2011 |

# Zápis zo stretnutia

* Mate:
  + Internet a lokalne veci, rozdelenie a synchronizacia – server bude „master“, Hibernate mane vyksusany, na server strane mame taktiez funkcnu databazu, mapovane objektov s relacnou databazou, treba este napisat manualne mapovanie.
  + Konta a internet? Multiplayer hry ako budu uploadnute na server ? Synchronizacia dat medzi serverom a mobilon nie je takmer dolozity, treba zamerat na ukazku.
* Ľubo M:
  + Neuronky – riaradenie hracov, ulozenie dat este neovereny, pozrieme nato
* Adam
  + WP: mutliplayer zatial nic, single player skoro funkcny,
* Dávid
  + Treba dokoncit maploader a jednoznacne oznacit, ktore hraci budu kde na mape, a aby mali textury...
  + Opravy GetFreePlayer() aby sa dalo nastavit texturu a hraca
* Lubo G.
  + Komplentny menu, bude robit noticikacie, hotovy system na spustenie mutliplayer.
* Juraj.
  + nove moduly: mapanlyzer a astar, vymeneni do jednej triedy, ktory je astaranalyzer. Neuronka tento tyzden, na zaklade LM
  + Evilbot: 3 urovne, neposuva krabice, enum.urovne: Hard as before, Medium=box destroyer, Easy=dummy random
* Adam:
  + skolenie Unit testov.
* **NEZABUDNUT: Stretko na Skype (stvrtok 20:00??)**

# Nové úlohy vyplývajúce zo stretnutia

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Riešiteľ** | **Popis** | **Dátum zadania** | **Dátum ukončenia** |
| 1 | Adam | WP: bomba vybuch, Multitouch, animacie | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 2 | Lubo M | Neuronky: ulozenie, WP: A\*, Evilbot, Dummy, Maploader | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 3 | Lubo M | Java: Neuronky: ulozenie | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 4 | David | WP: Hessian – prototyp | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 5 | David | Online game | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 6 | David | Maploader – zmeny pre multiplayer a onlinegame | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 7 | David | Build server: smartbomber, services | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 8 | Mate | Online services – see request... | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 9 | Lubo G | Napisat request, settings, gameover | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 10 | David, LuboG | Multiplayer settings | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 11 | Lubo G | Score system | 20.03.2012 | 27.3.2013 |
| 12 | All | UnitTest x2 | 20.03.2012 | 27.3.2013 |