

Zápis z 2. Stretnutia tímu č. 7

Dátum: 18.10.2012
Miestnosť: softvérové štúdio (KIVT, FEI-STU)
Prítomní:
Pedagóg : Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu: Bc. Peter Dulačka, Bc. Lukáš Loch, Bc. Matúš Michalko, Bc. Tomáš Filčák, Bc. Michal Lihocký, Bc. Marián Baňák, Bc. Marek Šurek

Stretnutie viedol: Marek Šurek

Zápis: Matúš Michalko

Zvolený nasledovný zapisovateľ: Michal Lihocký

Téma stretnutia

Zhodnotenie činností neoficiálneho nultého šprintu, formálny začiatok prvého šprintu, vytvorenie prvotného backlogu, rozdelenie úloh a odhad ich časových náročností do prvého oficiálneho šprintu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

1. Tomáš si pozrel možnosti spracovania grafiky pre mobilnú platformu Android s prihliadnutím na menšie rozmery zariadenia s cieľom maximalizácie používateľského komfortu a použiteľnosti aplikácie.
2. Marián naimplementoval zobrazenie Open street maps na mobilnom zariadení, pripravil knižnice potrebné pre prácu s lokálnou SQLite databázou a fotoaparátom zariadenia.
3. Peťo na Androide naimplementoval prvotné komunikačné moduly zabezpečujúce komunikáciu so serverom prostredníctvom REST API, našťudoval si a úspešne aplikoval prvé JUnit testy pre Android.
4. Matúš zariadil správnu konfiguráciu Jiry (z lokálneho riešenia sme nakoniec prešli na riešenie školské, kde odpadajú ťažkosti so získaním licencie), nakonfiguroval virtuálny server (inštalácia Fedory 17 bez grafického X-servera, správne nasadenie statického webu a dynamickej webovej aplikácie do prostredia Apache Httpd), konfigurácia firewallu, inštalácia a konfigurácia databázy Postgres, podieľal sa pri tvorbe layoutu statickej webovej aplikácie, nakonfiguroval a nasadil Yii framework, naimplementoval prvotné servisy poskytujúce REST API pre klientske zariadenia, navrhol a implementoval formát komunikácie založený na JSONe, vytvoril k tomu potrebnú technickú dokumentáciu popisujúcu tieto postupy a úspešné dopyty, implementoval registráciu a login na webovej stránke. Tiež vytvoril a nakonfiguroval mercurial repozitáre na bitbuckete umožňujúce verziovanie a branchovanie zdrojového kódu, zabezpečil potrebné prístupy ku všetkým službám pre ostatných členov. Tiež vytvoril možnosť automatického updatovania servera priamo z mercurial repozitára.
5. Michal vypracoval a nasadil prvú verziu nášho webového sídla, zkonsolidoval všetky dokumenty, pracoval na dokumentácii.
6. Lukáš rozpracoval príbehovú stranu nášho projektu. Predstavil prvotný náčrt obrazoviek, začal pracovať na prvotnej atmosfére a „feelingu“ hry. Tiež pracoval na dokumentácii.

7. Marek študoval možnosti použitia Open street maps, vytvoril prvotný plán, identifikoval približne 50 hrubších úloh, ktoré je nutné splniť do vydania prvého prototypu hry.
8. Report pedagogického vedúceho (Jakuba) – zabezpečil pre náš tím tablet, ktorý môžeme používať pri grafickom návrhu, zatiaľ však musí byť používaný v školskom prostredí, na jeho zapožičaní domov sa dohodneme neskôr podľa potreby.

Opis stretnutia

1. V úvode nám pedagogický vedúci (Jakub) pripomenul a odporučil tradičnú formu stretnutí, ktorú by sme v SCRUME mali dodržiavať – začneme reportom, kto čo spravil, s akými problémami bojoval a prípadne či potrebuje pomoc. Hneď za tým sa pozrieme na postoj zákazníka. Z toho vyplynie zadelenie nových úloh a vytvorenie časových odhadov ich riešení kartičkovou metódou.
2. Prebehol report prác minulého nultého šprintu, ktorý je spísaný v časti vyššie.
3. Identifikovali sa 2 základné koncepčné časti aplikácie, ktoré sú vzájomne len veľmi málo závislé:
 - A. Časť hľadania pokladov
 - B. Časť naháňania sa používateľmi
4. Z pohľadu zákazníka bolo rozhodnuté, že je potrebné začať časťou A. Hľadaním pokladov. Kým nebude vytvorený prototyp tejto časti, nebudeme zatiaľ naše úsilie sústreďovať aj na druhú časť.
5. Následne sme sa dohodli na spoločnom prístupe k zaznamenávaniu stráveného času na riešení jednotlivých úloh do Jiry. Projektový denník budeme používať pre zápis nápadov, myšlienok, prípadne aj časových odhadov, v prípade ak sa stretneme mimo počítačov. Primárne sa snažíme mať všetky časy v Jire, keďže štatistiky, ktoré nám tento systém poskytuje nám neskôr pomôžu v oblasti monitorovania, manažmentu rizík ako aj pri analýze vynaloženého úsilia. Forma zápisov v projektovom denníku by mala obsahovať 3 základné veci- dátum + kto a čo spravil. Je potrebné vybudovať si pravidelnú rutinu pri zapisovaní stráveného času na tímovom projekte, aby nám neskôr tieto cenné dáta nechýbali.
6. Pokračovali sme projektovým plánom vytvoreným Marekom. Prechádzali sme jednotlivými úlohami v chronologickom slede, pričom sme im prideliť časové odhady na základe individuálnych odhadov a vzájomnej dohody.

Úlohy, ktoré je potrebné riešiť v tomto šprinte sú všetky obsiahnuté v trakovacom systéme Jira, kde im bol podľa vzájomnej dohody nastavený časový odhad.

Ďalšie stretnutie sa uskutoční 25.10.2012, ktorého hlavným cieľom bude revízia stavu riešenia týchto úloh.

Prílohy:

1. Webové sídlo nášho tímu:
<http://team07-12.ucebne.fiit.stuba.sk>
2. REST servisy pre mobilnú aplikáciu
<http://team07-12.ucebne.fiit.stuba.sk/game/modul/akcia>
Dokumentácia sa nachádza vo wikipédii na bitbuckete:
<https://bitbucket.org/mmichalko/game-webapp/wiki/Home>
3. Webová časť hry

- <http://team07-12.ucebne.fiit.stuba.sk/game/>
4. Issue tracking systém s podporou agilnej metódy vývoja softvéru:
<http://jira.fiit.stuba.sk> - GCTEAM
 5. Repozitáre so zdrojovými kódmi
<https://bitbucket.org/mmichalko/game-mobileapp>
 - repozitár pre mobilnú aplikáciu<https://bitbucket.org/mmichalko/game-static-web/changesets>
 - repozitár pre naše webové sídlo<https://bitbucket.org/mmichalko/game-webapp>
 - Repozitár dynamickej webovej aplikácie spolu so servismi pre mobilného klienta