

## Zápis 2. Stretnutia tímu č.4

**Dátum:** 9.10.2013

**Miestnosť:** Jobsovo softvérové štúdio

**Prítomní:** Vedúci: Ing. Ivan Kapustík  
Ing. Marián Lekavý, PhD.  
Študenti: Matej Bádál  
Vladimír Bošiak  
Igor Homola  
Martin Adámik  
Michal Petráš  
Michal Čerešňák  
Samule Benkovič

**Téma:** Začiatok prvého šprintu

**Vypracoval:** Michal Čerešňák

### Opis stretnutia:

- Prebehla kontrola úloh z minulého týždňa
- Kontrola ako sa komu podarilo nainštalovať hráča
  - Martin Adámik – Linux 12.04: server, monitor, agent – OK, Jim – chyby
  - Michal Čerešňák – Windows XP: server, monitor, agent – OK, hráč sa nepohybuje
  - Matej Bádál – Linux Mint: server, monitor – OK, Jim a RoboCupLibrary – chyby
  - Michal Petráš – Windows 7: server, monitor, agent – OK
  - Igor Homola – Windows 8: server – chyba  
Linux: server, monitor – OK, Eclipse – chyba
- Do budúceho týždňa odstrániť problémy s inštaláciou hráča
- K inštalácii hráča musí každý člen tímu vypracovať dokument obsahujúci
  - Problémy pri inštalácii
  - Riešenie problému
  - Použité nástroje a ich verzie (Java, Eclipse, ...) + typ operačného systému
- Ing. Marián Lekavý nám dodal nové zdrojové kódy
- Zápisy zo stretnutí treba dodávať na web do 24 hodín od stretnutia
- Pre ohodnocovanie náročnosti úlohy sme použili Planning poker cards
- Žiaden člen tímu nesmie mať na konci šprintu 0 bodov
- Úloha pre SCRUM Mastera
  - Na stretnutia mať vytlačený zoznam úloh s percentom splnenia + burndownchart graf

- Úloha 1. Šprintu
  - Dôkladne sa oboznámiť s hráčom
  - Naštudovať dokumentáciu a kód
  - Rozdeliť analýzu medzi členov tímu
  - Zistiť kde sa nachádzajú nastaviteľné časti hráča
  - Každý člen tímu musí vedieť zmeniť nejakú triviálnu vec v správaní hráča (napr. mávanie rukou)
  - Každý člen tímu musí napísať unittest na nejakú vybranú metódu
  - Usporiadať tímový brainstorming – vymyslieť nápady na druhý šprint a usporiadať ich do backlogu
  - Každá úloha musí byť zdokumentovaná
- Doplnková úloha 1. Šprintu
  - Oboznámiť sa s architektúrou svetových tímov
  - Analyzovať minimálne 7 tímov
- Výsledok 1. Šprintu
  - Vedieť čo máme k dispozícii a na čom ideme ďalej stavať

#### Predošlé úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
1	-nezadané	Rozdelenie úloh v tíme	Dokončené
2	-nezadané	Skúsiť si spustenie hráča	Prebieha
3	-nezadané	Určenie SCRUM Mastera	Dokončené
4	-nezadané	Založenie dokumentácie	Prebieha
5	-nezadané	Premyslieť čo by sme chceli (konkrétne) robiť	Prebieha
6	-nezadané	Určiť technológie pre komunikáciu a dokumentáciu	Dokončené

#### Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
7	Bádal, Homola	Spojzdniť tímový web	
8	všetci	Zaradenie úloh do backlogu	
9	všetci	Spojzdnenie hráča	
10	Benkovič	Vedenie analýzy kódu	
11	Bádal, Bošiak	Analýza kódu – Jim	
12	Čerešňák, Homola	Analýza kódu – RoboCupLibrary	
13	Petráš, Adámik	Analýza kódu – TestFramework	
14	všetci	Unit Test	
15	všetci	Zmena správania hráča	
16	všetci	Analýza svetových tímov	