

Tím 13

Téma stretnutia

Špecifikácia projektu

Dátum	3.11.2015
Miestnosť	Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)
Vyhotovil	Bc. Rami Mtier

Prítomní členovia:

Vedúci projektu	Ing. Ivan Polášek, PhD.	
Členovia tímu	Bc. Boris Buček	Bc. Tomáš Hnojčík
	Bc. Matej Jenis	Bc. Patrik Kolek
	Bc. Adam Kulíšek	Bc. Rami Mtier

Zhrnutie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Status
1.	Rozpoznať čo sa deje v metódach aktivity diagramu	Všetci členovia tímu	3.11.2015	Z časti splnené
2.	Preštudovať kompetencie rolí, ktoré sú každému pridelené	Všetci členovia tímu	30.10.2015	OK
3.	Štúdium Activity Diagram branche	Všetci členovia tímu	3.11.2015	Z časti splnené
4.	Rozhodnúť kde pridať wrapper (Ogre, potom WebGL,...)	Všetci členovia tímu	25.9.2015	Z časti splnené
5.	Vytvoriť Dokumentáciu k riadeniu vývoja	Rami Mtier	3.11.2015	Z časti splnené

Priebeh stretnutia

Na stretnutí sme si s vedúcim projektu ujasnili smer ktorým sa chceme venovať a ujasnili rozdelenie práce do dvoch semestrov. Cieľom dvoch semestrov bude tri prototypy spojiť do funkčného výsledku. Prvý semester sa budeme zaoberať transformáciou bakalárskeho projektu Mateja Jenisa ,čo predstavuje prototyp 3D sekvenčného diagramu, do výstupu z tímového projektu 3D UML z roku 2014/2015, čo je projekt s funkčným activity 3D diagramom. Odkonzultovali sme špecifikáciu projektového backlog-u, určili akým štýlom bude stavaný a špecifikovali user stories, Prediskutovali sme postup práce s repositárom, gitom a trelom, aby správne odrážal priebeh SCRUM-u Určili sme si tiež ďalší postup pri analýze projektu Z konzultácie a celého stretnutia sme sa venovali nasledujúcim bodom:

1. Retrospektíva – vyšpecifikovali sme nejasnosti v určovaní taskov a komunikácií a managementu, zohľadňovali sme v retrospektíve aj riziká
2. Vytvorili sme produktový backlog

Tím 13

3. Vytvorili sme jednotlivé user stories a ohodnotili sme ich. Ako referenčnú hodnotu sme použili prácu, ktorú sme vynaložili na rozbehnutie troch prototypov aplikácie
4. Určili sme si úlohy na jeden šprint – 18 story pointov, ktoré budeme vykonávať nasledujúce dva týždne:
 - Zobrazenie prostredia prázdnej scény – 2 story pointov
 - Dotvorenie používateľského menu - 3 story pointov
 - Vkládanie elementov do scény - 13 story pointovVkládanie elementov má vysoký počet story pointov, ale nevedeli sme to korektne rozdeliť na menšie časti.
5. Určili si ďalší postup pri analýze projektu

Zoznam úloh

1. Vytvorenie zápisnice zo stretnutia stretnutie.
2. Vytvorenie repozitára a master branchu
3. Modifikácia postupov v trelle pre lepšie potreby SCRUM-u
4. Dotvorenie analýzy projektu
5. Splnenie aspoň 5 story pointov