

STRETNUTIE 4

Dátum 18.10.2016
Čas 8:00 – 11:00
Miestnosť FIIT STU, 5.44

PRÍTOMNÍ

Členovia tímu

- Bc. Tomáš Čičman
- Bc. Dušan Drábik
- Bc. Patrik Kadlečík
- Bc. Mário Keszeli,
- Bc. Martin Mocko
- Bc. Lukáš Visokai
- Bc. Dušan Hatvani, zapisovateľ

Vedúci stretnutia: Ing. Viktor Šulák

STAV PLNENIA ÚLOH Z PREDCHÁDZAJÚCEHO STRETNUTIA

- Nasadiť webovú stránku tímu - splnené
- Vytvoriť metodiku písania kódu - splnené

STRUČNÝ PRIEBEH A VÝSLEDKY STRETNUTIA

- Revidovali sme splnené úlohy
- Definovali sme nové úlohy do aktuálneho šprintu
- Preberali sme metodiku tímového projektu
- Testovali sme pridelovanie a riešenie chýb pri úlohách
- Dokončili sme metodiku generovania dokumentácie

ÚLOHY DO ĎALŠIEHO STRETNUTIA

- Refaktoring Environmentu a Unity
- Rešerš senzorov a použitia dronov
- Zistiť možnosti integrácie Unity a TFS