

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

# Zápisnica zo stretnutia # 10

Tím sixPack

*Bc. Jozef Blažíček*

*Bc. Ján Ďurica*

*Bc. Jakub Chalachán*

*Bc. Matúš Ivanoc*

*Bc. Maryna Kovalenko*

*Bc. Miloš Štefčák*

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2016/2017

# Obsah

1. Základné informácie .....	1
2. Opis stretnutia .....	1
2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia .....	<b>Chyba! Záložka nie je definovaná.</b>
3. Úlohy do backlogu .....	2
4. Poznámky a odporúčania .....	2

# 1. Základné informácie

Dátum: 30.11.2016  
Miestnosť: 4.20  
Čas: 11:00 – 14:00  
Vedúci stretnutia: Ing. Marián Lekavý  
Zapisovateľka: Bc. Maryna Kovalenko

Prítomný:

1. Ing. Marián Lekavý
2. Ing. Ivan Kapustík
3. Bc. Jozef Blažíček
4. Bc. Ján Ďurica
5. Bc. Jakub Chalachán
6. Bc. Matúš Ivanoc
7. Bc. Maryna Kovalenko
8. Bc. Miloš Štefčák

## 2. Opis stretnutia

Ukázali sme si ako vyzerá wiki, pozreli sme jej štruktúru. Poznačili sme si niektoré veci ktoré musia byť ešte aktualizované. Skontrolovali sme stav splnenia úloh končiaceho šprintu. Hlavný projektový manažér zdôraznil, že úloha line2D a line3D nemá dokument na výstupe, preto Jozef ukázal screenshoty, kde je vidieť že všeobecne použitie line3D je lepšie, avšak je tam stále naklonenie, predpokladáme že kvôli tomu že sa nepočíta s nejakým uhlom predklonu hráča.

Pokračovali sme v diskusii o používaní histórie, Miloš a Janči sa k tomu vyjadrili, dozvedeli sme sa o tom že sa to nepoužíva nikde.

Došiel Ivan Kapustník, ukázali sme mu ako vyzerá vykresľovanie čiar, povedali sme mu nad čím pracujeme. Jozef predstavil nápad doplniť čiary brankoviska a kruhu (staticky). Jakub sa vyjadril k úlohe kategorizovania T, zhrnul to tým že nevieme poradiť v ktorom agent dostáva informáciu o čiarach, a máme tým pádom problém s kategorizovaním T vo všeobecnom prípade. (Avšak reálne T sa používajú iba ak nevidí nič iné, iba 2 čiary). Problém nevedenia ktorá čiara to je by sme mohli vyriešiť uložením poslednej spoľahlivej pozície kde agent bol vypočítaný pomocou vlajok. Ďalej sme pokračovali v diskusii o T, o pridání hráča\brankára ako Observera, čo bude posielať správu pre nevidiaceho hráča. Pozreli sme vytvorené testy. Na konci stretnutia sme naplánovali prácu v ďalšom šprinte. Pri ohodnotení úloh, všimli sme si duplicitu story pointov v úlohách predchádzajúcich šprintov. Povedali sme si že to musíme uviesť správne do retrospektívy, avšak v JIRE to nebudeme meniť.

### 3. Úlohy do ďalšieho šprintu

Súhrn	Zodpovedný	Story points
Sumarizácia šprintu 5	Jakub	
Sumarizácia šprintu 4 (s retrospektivou)	Miloš	
Globálna retrospektíva	Janči	
Dôvod prečo sme prešli na dokuwiki	Matúš	
SourceTree	Janči	
Export z jiry šprint 4	Maryna	
Export z jiry šprint 5	Maryna	
Kontrola dokumentov na riadenie	Janči	
Kontrola dokumentov na inžinierske dielo	Janči	
Dokončenie Sumarizácii šprintu 3	Matúš	
Doplnenie stĺpca story points šprint 2	Miloš	
Doplnenie stĺpca story points šprint 3	Matúš	
Úprava preberacieho protokolu	Jozef	
Záver čiar/WIKI	Jozef	
Aktualizácia stránky	Jakub	2
Dokončenie dokumentácie inžinierske dielo	Jozef	8
Dokončenie dokumentácie riadenia	Jozef	21
Kvalitatívne štandardy	Miloš	
Zápisnica 30.11	Maryna	
Zápisnica 7.12		

### 4. Poznámky a odporúčania

- Kontaktovať Jozefa Zaťka
- Nahrávať informácie bez diakritiky na wiki
- Vytvoriť priečinok na wiki Test: test ->add page ->uložiť
- Pozrieť si článok distance from point to line
- Pridať epic Web stránka tímu