

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #4

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
3. Úlohy na ďalšie stretnutie	3
4. Poznámky a odporúčania	3
4.1. Odporúčania od J.Zaťka:	3
4.2. Poznámky:	3

1. Základné informácie

Dátum: 19.10.2016
Miestnosť: 4.20
Čas: 11:00 – 14:00
Vedúci stretnutia: Bc. Jozef Zaťko
Zapisovateľka: Jozef Blažíček

Prítomný:

1. Bc. Jozef Zaťko
2. Bc. Jozef Blažíček
3. Bc. Ján Ďurica
4. Bc. Jakub Chalachán
5. Bc. Matúš Ivanoc
6. Bc. Maryna Kovalenko
7. Bc. Miloš Štefčák

2. Opis stretnutia

Stretnutie začalo predstavením členov tímu:

Ján Ďurica začal ako prví, opísal svoju úlohu hlavného manažéra, voľbu Jiri a nasadenie, vytvorenie metodiky vykazovania prác v Jire.

Jakub Chalachán – riziká a komunikácia, má na starosti vypracovanie metodík komunikácie a rizík. Tím ako komunikačné prostriedky používa: HipChat, Jira, Facebook. Identifikácia rizík a napísanie metodík.

Matúš Ivanoc – Manažér testovania, podpory a nasadzovania. Napísal a nasadil web. (Minuloročný tím zvykol aktualizovať dokumenty na webe raz za týždeň, pričom sa dokumenty dávali na jedno miesto). Má vypracovať Metodiku testovania a verziovania. Za úlohu má taktiež vychytať chyby na webe. (Minulý týždeň sa nasadzovala Jira, prechod z bezplatnej verzie na „classroom licenciou“)

Jozef Blažíček – dokumentovanie, má na starosti finálnu podobu dokumentov, vypracovanie metodiky na vytváranie dokumentov a šablón na vytváranie dokumentov.

Maryna Kovalenko – Manažérka plánovania. Vypravovala dve metodiky.

Miloš Štefčák – manažér kvality. Má na starosti napísať metodiku revízie kódu.

Bc. Jozef Zaťko nás upozornil že nemáme šprinty kompatibilné so stránkou prof. M. Bielikovej. Oneskorené ukončenie aktuálneho šprintu. Na budúcom stretnutí sa dohodneme ako zosynchronizovať šprinty s informáciami na stránke prof. Bielikovej.

Šprinty sa uzatvárajú na stretnutiach v stredu, v danom týždni.

„v 9-tom týždni (podľa rozvrhu stretnutí), najneskôr však 20.11.2016 odovzdanie dokumentácie po prvých troch šprintoch (vrátane celkového obrázku projektu) plus dokumentácia k riadeniu - elektronicky“ z webu prof. M. Bielikovej.

Webstránka:

Matúš Ivanoc opísal aktuálny stav webu (a chyby). Wiki sa zatiaľ nepodarilo nasadiť.

Bitbucket:

Pravá strana stola (pri oknách) má skúsenosti s verziovacími systémami.

Vytvorenie hlavnej vetvi tímu TP2016, následne sa z tejto vetvi budú vytvárať ďalšie na začiatku každého šprintu. Každá vetva funguje samostatne a komituje. Na konci sa to spojí s hlavnou vetvou (TP2016). Pozrieť a vypracovať dokumentáciu. Všetky staré vetvi po spojení vymazať. Udržiavať poriadok v tom.

Manažment: 10b (MIS / MSS) a 15b TP

Code review

Po naprogramovaní niečoho je potrebné aby to niekto skontroloval. Pre schválenie kódu, musia zbehnúť všetky testy.

Test je metóda s anotáciou @test. Ak test vyhodí chyby – neprešiel.

BitBucket pull request, niekto spraví niekomu kontrolu kódu.

Priebeh kontroly kódu:

1. Importovanie kódu
2. Vyskúšanie či zbehnú testy
3. Ako vyzerá kód
4. Kontrola správania robota.

Ak si kontrolór myslí že je to v poriadku, schváli, ak nie zamietne. Komentáre každého riadka. Automatické spojenie s hlavnou vetvou po akceptovaní.

Konflikty pri spájaní: dvaja členovia tímu pracovali na rovnakej časti kódu a zmenili rovnaké veci iným spôsobom.

Podľa vzoru minuloročného tímu sme si vytvorili dvojice na code review (dvojice sediace oproti sebe):

Jozef Blažiček & Matúš Ivanoc

Maryna Kovalenko & Jakub Chalachán

Ján Ďurica & Miloš Štefčák

Snažiť sa o minimum réžie, dokázať fingovať automaticky. Manažérske roli sú na to aby mal každý niečo na starosti a vedel koho sa opýtať v prípade problémov s vecami s danej oblasti. Aby členovia nemuseli dávať pozor / sledovať všetko, iba veci čo majú na starosti aby boli v poriadku. Dôraz na prakticky použiteľné roli, môžu sa časom meniť.

Úloha, task alebo story. Každé story spraviť odhad. Každé story je potrebné spraviť odhad

Navrhované odhady zložitosti:

Vytvorenie webu – 13

Metodika formálnych stretnutí – 1

Komítovane verzovanie – 13

Backlog

Metodika pridávania backlog

Do backlogu môže každý pridávať úlohy, na začiatku šprintu sa budú úlohy vyberať.

Implementácia zahŕňa dokumentáciu. Definovať čo pôjde do dokumentácie a čo pôjde na wiki.

Pozrieť správy prichádzajúce zo serveru (čo ako chodí, naprogramovať parser, dokumentovať): Jozef a Jakub. Odhad: 5 (zistenie), 5 (programovanie), 3 dokumentácia.

Samoštúdium: High skill, low skill, taktiky, plánovač taktík, test framework, analýza balíkov test framework, tím Bender dokumentácia.

3. Úlohy na ďalšie stretnutie

Názov úlohy	Termín	Zodpovedný
Plánovanie šprintov		Maryna Kovalenko
Bitbucket vytvorenie vetvi TP2016		
Analýza správ zo serveru		Jozef Blažíček, Jakub Chalachan

4. Poznámky a odporúčania

4.1. Odporúčania od J.Zaťka:

Dávať si pozor na webstránku, kľudne môže byť aj niečo viac (napr. video robota), pozrieť si stránky iných tímov.

Mať poriadok v Jire, musí byť 100% v poriadku.

Pridávať popisy k úlohám v Jire.

Na každú úlohu tvoriť testy

4.2. Poznámky:

Zahrnúť proces code review do jiry.

Vymyslieť ako menežovať work flow v jire (vymyslieť niečo rozumné).

Subtasks na ulohy pre každého člena.

Zaokruhlenie na hodiny.

Typy úloh, task, story bug, ...

Na začiatku ako budú vyzerajú ulohy.

Vykazovanie a zamenanie code review v jire (subtask).

Prenášanie úloh do nového šprintu, neprenášať zo šprintu do šprintu, vytváranie nových, ... V novom šrinte nová uloha s rovnakým názvom.

Neotvárať uzavreté, prepájať.

Vision preceptor ako funguje (simspark/wiki/Preceptors)