

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #5

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	2
3. Úlohy na ďalšie stretnutie	2
4. Poznámky a odporúčania	2

1. Základné informácie

Dátum:	26.10.2016
Miestnosť:	4.20
Čas:	11:00 – 15:00
Vedúci stretnutia:	Bc. Jozef Zaťko
Zapisovateľ:	Bc. Jakub Chalachán

Prítomní:

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

Toto stretnutie bolo opäť bez p. Kapustíka, viedol ho p. Zaťko. Na začiatku sme sa bavili o metodikách, ktoré mal každý z nás napísať. Dozvedeli sme sa, že sme nemuseli písať ich finálnu podobu, ale že sa ešte môžu zmeniť. Následne sme si ich začali prechádzať a každý z nás si zapisoval, čo treba doplniť do metodiky, ktorú písal. Popri čítaní metodík sme sa dohodli na procese odovzdávania súborov a zatváranie taskov. Konkrétne:

1. Každá úloha, ku ktorej vznikne nejaký súbor, tak je potrebné nahráť tento súbor do príslušného tasku/story/epicu do Jiry, vo formáte DOCX, ak sa jedná o dokument. Pomenovacia konvencia je XY_názov_súboru.docx, pričom XY je číslo úlohy v Jire a názov súboru je stručný popis úlohy. Ak je úloha hotová, tak je daná do stavu Resolved.
2. Následne daná osoba, ktorá súbor nahrala, upozorní Jána Ďuricu, aby spravil kontrolu gramatiky a štýlu dokumentu. Po kontrole a opravení chýb vytvorí PDF verziu daného dokumentu a nahrá do Google Drive.

Metodika commitovania a metodika testovania ešte nebola napísaná, pretože Matúš mal problém s Wiki a s CSS na webe. V prípade metodiky code review je potrebné zmeniť, kto mergeje kód. V metodike práce s Jirou, je potrebné doplniť pomenovacie konvencie. V metodike komunikácie je potrebné doplniť, že každý nahráva svoje súbory sám, že každý môže odpísať zo svojho súkromného e-mailu, avšak musí vždy dať do kópie tímový e-mail. V metodike dokumentovania je potrebné doplniť pomenovacie konvencie a ako sa budú riešiť konflikty pri štruktúre dokumentov. Dohodli sme sa, že štruktúru dokumentu určí tím pred odovzdaním spoločne. Prešli sme si metodiku zápisu z formálnych stretnutí spolu so šablónou, ktorú je možné nájsť na Jire alebo na HipChate. Zvyšné metodiky boli v poriadku.

Potom sme boli upozornení, že máme neaktuálnu stránku, je treba doplniť veci ako plán, stav plnenia úloh a iné, podľa webu predmetu tímového projektu. Taktiež je potrebné rozbehať starú Wiki. Okrem toho sme dostali za úlohu sa spýtať na cvičení z MSI, či používame správnu hierarchiu stories, taskov a subtaskov v Jire. Následne sme sa dostali k odprezentovaniu úlohy, ktorá sa týkala analýzy čiar, o ktorých nám server posielala informácie. Podrobnejšie informácie je možné nájsť v dokumente v príslušnom tasku. Počas tejto prezentácie k nám prišli ďalší dvaja členovia minuloročného tímu Bender, menovite: Bc. Matej Kováč a Bc. Richard Pastorek. Rozoberali sme s nimi analýzu čiar, rôzne možnosti ich využitia, ale aj problémy, ktoré sa môžu vyskytnúť v konkrétnych situáciách, napr. keď sa

hráč pozerá smerom na tribúnu a nevidí rohové body, ani body bránky. Zároveň sa identifikáciou čiar dá zamedziť vybehnutiu hráča z ihriska. Dobře by bolo vedieť vykresliť čiary, ako ich vidí Jim do TestFrameworku, konkrétne do grafického zobrazenia ihriska. Treba pohľadať ako zobrazenie čiar a ich výpočet riešia zahraničné tímy a nechať sa inšpirovať. Prešli sme si sčasti kód, aby sme vedeli, kde hľadať a doplniť jednotlivé veci k úlohám:

- Vykresľovanie čiar – GameView.java
- ArrayList objektov čiar – ParserData.java, WorldModel.java
- Spracovávanie čiar – Parser.java

Následne dvaja členovia minuloročného tímu odišli na obed, spolu s čím sme si uzavreli dočasne tému čiar. Potom sme sa dohadovali, že by bolo dobré vytvoriť kvalitatívne štandardy, skúsiť rozbehať automatické testovanie (Bamboo). Matúšovi sa podarilo medzičasom sfunkčniť CSS na webe. Po tejto dobrej správe sme sa dohodli, že ďalší šprint musí trvať jeden týždeň, aby sme do 9 týždňa vedeli zdokumentovať 3 šprinty. Následne nám product owner (Bc. Jozef Zaťko) povedal predstavy, čo by sa malo spraviť do ukončenia nasledujúceho šprintu. Jednalo sa hlavne o zachytenie a spracovanie informácií o čiarach zo servera, následné prepočítanie uhlov a vzdialeností na konkrétne body a ich zobrazenie do TestFrameworku. Taktiež je potrebné dopísať chýbajúce metodiky, ako aj sfunkčniť stránku, Wiki a nahrať aktuálny obsah. Ku koncu formálneho stretnutia sme mali stručnú retrospektívu končiaceho šprintu (viac informácií v dokumente o šprinte) a následne sme šli na obed.

2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

JIRA issue	Súhrn	Zodpovedný	Stav
21	Plánovanie šprintov	Maryna Kovalenko	Splnené
-	Bitbucket vytvorenie vetvy TP2016	Matúš Ivanoc	Splnené
24	Analýza správ zo serveru	Jozef Blažíček	Splnené
22	Analýza správ o polohe hráča zo servera	Jozef Blažíček	Splnené
23	Analýza správ zo serveru	Jakub Chalachán	Splnené
25	Analýza správ o polohe hráča zo servera	Jakub Chalachán	Splnené

3. Úlohy na ďalšie stretnutie

Názov úlohy	Termín	Zodpovedný
Metodika testovania		Matúš Ivanoc
Metodika commitovania a verziovania		Matúš Ivanoc
Vykresľovanie čiar		Jakub Chalachán, Matúš Ivanoc
Prepočítanie relatívnej pozície z parseru		Miloš Štefčák, Ján Ďurica
Rozšírenie parseru		Maryna Kovalenko, Jozef Blažíček

4. Poznámky a odporúčania

Odpoveď na otázku k MSI: Zvolili sme si zlú hierarchiu. Je potrebné začínať od epicov, ktoré sú následne delené na stories (nemusia mať medzi sebou priamu súvislosť) a stories na jednotlivé tasky.