

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #9

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. Poznámky a odporúčania	2

1. Základné informácie

Dátum:	23.11.2016
Miestnosť:	4.20
Čas:	11:00 – 13:30
Vedúci stretnutia:	Ing. Marián Lekavý, PhD.
Zapisovateľ:	Bc. Matúš Ivanoc

Prítomní:

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

2. Opis stretnutia

Na stretnutí chýbali Miloš Štefčák a väčšinu stretnutia aj Jakub Chalachán. Spoznali sme sa s Mariánom Lekavým, ktorý dočasne preberá úlohu vedúceho projektu po I. Kapustíkovi. Tiež za prítomnosti Jozefa Zaťka sme postupne predstavili aktuálny stav v projekte a aké sú naše ciele do konca semestra.

Ján Ďurica predstavil náš úlohový systém Jiru a aktuálny stav po prvom týždni 4. šprintu. Marián Lekavý sa pýtal na dlhodobé ciele projektu, tak sa diskusia preniesla na hlavnú tému stretnutia a teda orientáciu hráča podľa čiar na ihrisku. Jozef Blažíček s Marynou Kovalenko predviedli kategorizovanie videných čiar podľa koncových bodov ak sú videné hráčom. Záleží či hráč videl 1 koncový bod, alebo obidva body čiary alebo žiadne body. V testframeworku takto kategorizované čiary sú vykreslené rôznymi farbami. Kategorizácia čiar a údaje bodov čiar sú v stupňoch aj v radiánoch. Tento problém je vhodný kandidát na refaktorovanie v projekte.

Zhrnuli sme potom ciele na aktuálny semester: mať čiary a v istom stave ich identifikáciu a druhá časť aktualizáciu projektovej Wiki.

Pokračovalo sa hodnotením úlohy rozdeľovania ihriska na 5 oblastí - Ján Ďurica zreferoval progres, kde agent už vie v akej časti ihriska sa nachádza. Je zvláštne, že agent nemá identifikátor čiar, ak existujú identifikátory rohových bodov.

Progres na UNIT testoch je zatiaľ nulový. Po dvoch hodinách sa ukázal Jakub, kedy sa rozoberala Analýza fyzikálneho modelu agenta. Bol tam problém s údajmi o agentovi - jeho časti tela a kĺby, ktorých údaje neboli aktualizované. Je potrebné doplniť údaje o modeli agenta, zistiť, či sú zmenené. Dohodlo sa dopracovanie podľa lepších zdrojov. (dokumentácia tímu Bender).

Prebehla sa štruktúra wiki, ktorá sa rozdelí na niekoľko kategórií. Nový vedúci, Marián Lekavý, chce zatiaľ chce pôsobiť ako pozorovateľ. Zhodlo sa niekoľkých detailoch pre Wiki štruktúru

- doplniť navigačné menu do hornej lišty podľa úrovne v stromovej štruktúre – namespaces,
- doplniť tutoriálovú štruktúru pre nováčikov,
- doplniť last updated na jednotlivé stránky kvôli prehľadnosti,
- doplniť aktuálny link na aktuálny tím, aby bolo priame info v prípade otázok,
- pravidlá pre štýl písania na Wiki do backlogu,
- v niektorých analýzách tímov chýbajú prehľadové informácie o tom, na akých veciach tímy robili,
- otvorené problémy písať a udržiavať na Wiki pre budúce tímy.

Záver stretnutia sa niesol v atmosfére, že úlohy by sme mali do konca šprintu stíhať.

2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

JIRA issue	Súhrn	Zodpovedný	Stav
FUTBAL3D-80	Zápisnica z 8. stretnutia	Matúš Ivanoc	Splnené
FUTBAL3D-81	Zápisnica z 9. stretnutia	Matúš Ivanoc	Nesplnené
FUTBAL3D-83	Vytváranie Testov	Ján Ďurica	Nesplnené
FUTBAL3D-95	Porovnanie line2D a line3D	Jozef Blažiček	Nesplnené
FUTBAL3D-98	Zistenie, v ktorej štvrti ihriska sa nachádza agent	Ján Ďurica	Splnené
FUTBAL3D-107	Vytvorenie návodu na export/import z Wiki	Matúš Ivanoc	Nesplnené
FUTBAL3D-108	Zmena štruktúry Wiki	Jakub Chalachán	In progress
FUTBAL3D-109	Kategorizovanie čiar	Jozef Blažiček	Splnené
FUTBAL3D-112	Overenie čiar v T tvare	Jakub Chalachán	Nesplnené
FUTBAL3D-116	Wiki dokumentovanie práce tímu sixPack	Všetci	Nesplnené
FUTBAL3D-122	Plugin pre Wiki	Matúš Ivanoc	Splnené
FUTBAL3D-124	Wiki Analýza fyzikálneho modelu	Jakub Chalachán	Splnené
FUTBAL3D-127	Analýza používania histórie	Ján Ďurica	Splnené
FUTBAL3D-131-134	Code review	Matúš Ivanoc, Jakub Chalachán, Ján Ďurica	Nesplnené
FUTBAL3D-136	Aktualizácia webstránky	Jakub Chalachán	Splnené

3. Poznámky a odporúčania

- Do budúca sa pokúsiť zjednotiť prácu bakalárov a diplomantov pod spoločný repozitár a zjednotiť prácu na vyvíjaných častiach projektu.
- Mohla by sa takto predať niektorá práca ostatným študentom (bakalárom a diplomantom), ale je to na dohodu po tomto semestri.
- Je problém, kto by robil dohľad nad takou spoluprácou.
- Identifikované čiary potom by bolo dobré implementovať buď do testovania, alebo taktík.
- Zvážiť komunikáciu Jim <-> Testframework , čo sa má komu posilať.