

Zápisnica zo stretnutia č.3

Téma stretnutia: Dátový model, „User stories“ a plánovanie prvého šprintu

Dátum: 11.10.2016

Čas: 08:00 – 11:00

Miestnosť: FIIT STU, 4.20

Prítomní:

- Ing. Ján Laštinec
- Bc. Matúš Jurika
- Bc. Milan Poliak
- Bc. Matej Gúraň
- Bc. Štefan Kadlic
- Bc. Matej Puk
- Bc. Norbert Danišik
- Bc. Roland Lang

Vedúci stretnutia: Milan Poliak

Priebeh stretnutia

- Zhodnotenie splnenia úloh z uplynulého týždňa – dobehli sme nesplnené úlohy z prvého stretnutia a splnili všetko, čo malo deadline do dnešného stretnutia. Zostali nám dve pokračujúce úlohy, ktoré zatiaľ neboli splnené.
- Po zhodnotení úloh Milan odprezentoval návrh dátového modelu, ku ktorému sme viedli diskusiu ohľadom jednotlivých elementov. Doplňili sme chýbajúce atribúty a popisy k nim v pripravenom dokumente.
- Postupne sme si začali definovať „User Stories“ v rámci ScrumDesk nástroju na základe poznatkov z poslednej prednášky a nápadov z minulotýždňových stretnutí.
- V tejto fáze návrhu bolo dôležité zadefinovať a ustanoviť presnú terminológiu ohľadom jednotlivých komponentov.
- Pridali sme úlohy ku „User stories“ a diskutovali sme o finálnom návrhu architektúry nášho systému.
- Plánovanie prvého šprintu pomocou metódy „Planning poker“.
- Dohodli sme sa na referenčnom „User story“, pomocou ktorého sme ohodnotili ostatné jednotky a priradili sme im dôležitosť a náročnosť.
- Určili sme si úlohy, ktoré sa budú riešiť v rámci prvého šprintu.

Pokračujúce úlohy

ID	Popis	Zodpovedný	Predpokladané ukončenie
2.5	Zadefinovanie metodík (dokum.,code review)	Všetci	18.10.2016
2.6	Kontaktovanie študenta pre získanie toolu na review Javascript kódu	Ján(vedúci tímu)	25.10.2016

Nové úlohy

ID	Popis	Zodpovedný	Predpokladané
----	-------	------------	---------------

			ukončenie
3.1	Doplnenie textov na webovej stránke	Noro	14.10.2016
3.2	Doladenie webovej stránky podľa požiadaviek predmetu	Matúš	14.10.2016
3.3	Aktualizácia serveru	Matej	14.10.2016
3.4	Zahájenie prvého šprintu a inicializácia projektu	Všetci	18.10.2016
3.5			
3.6			
3.7			
3.8			