

# Retrospektíva – 1. šprint

Trvanie: 11. 10. – 25. 10. 2016

## Ciele šprintu

- Nastavenie softvérových nástrojov pre manažment v tíme a odporných vývojových nástrojov pre lepšiu komunikáciu v tíme (JIRA, Hipchat).
- Nastavenie repozitára na GitHubu s možnosťou Code Review a kontrolou Code style
- Nasadenie webového sídla na školský server.
- Analýza testovacích scenárov minuloročného tímového projektu
- Vytvorenie jednoduchého prototypu sekvenčného diagramu vo WebGL
- Stanovenie vývojového prostredia pre backend a frontend

## Čo sa nám podarilo/páčilo

- Nastavili sa potrebné nástroje pre komunikáciu a manažment úloh v tíme
- Analýza testovacích scenárov minuloročného tímového projektu
- Nastavili sa potrebné veci na GitHubu
- Nasadenie webového sídla na GitHub pages a školský server
- Bol vytvorený jednoduchý prototyp sekvenčného diagramu vo WebGL za účelom vyhodnotenie použiteľnosti danej technológie
- Bolo stanovené vývojové prostredie pre backend a databázu – PHP framework Laravel, PostgreSQL databáza

## Čo sa nám nepodarilo nepáčilo

- Problémy pri určení vývojového prostredia pre frontend (WebGL alebo CSS3D)
- Zdržanie vo vývoji v dôsledku zmeny prostredia z WebGL do CSS3D transformácií
- Problémy s nahodením webového sídla na školský server

## Čo plánujeme zlepšiť

- Komunikáciu v tíme – vytváranie miestností na Hipchate k daným úlohám
- Finálne definovanie vývojového prostredia frontendu – knižnica pre elementy sekvenčného diagramu /vytvorenie vlastných elementov pre diagram
- Vytvorenie dátového modelu zo metamodelu, ktorý je diagram tried
- Lepšie plnenie úloh – skôr ako tesne pred deadlineom a koncom šprintu