



Tímový projekt 2016/2017

Zápis zo stretnutia č. 3

Vedúci tímu: Ing. Polášek Ivan, PhD.	Dátum: 4.10.2016 11:00
Prítomní: Bc. Gáspár Matúš Bc. Jesze Ľubomír Bc. Minárik Jakub Bc. Skala Lukáš Bc. Víťaz Matej Bc. Zajac Peter Bc. Žilka Dominik	Čas: 11:00 – 14:00
	Miesto: 3D Lab (FIIT STU)
	Vypracoval: Bc. Lukáš Skala

Téma stretnutia:

Určenie cieľa projektu a rozobratie problematiky základných technológií

Predchádzajúce úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Status
1	Vytvoriť šablónu pre zápisnice	Bc. Lukáš Skala	✓
2	Spracovať prezentáciu o Class diagram metamodel	Bc. Matúš Gáspár	✓
3	Vytvoriť prvé dve zápisnice	Bc. Matej Víťaz	✓
4	Založiť webové sídlo	Bc. Peter Zajac	✓
5	Rozbor architektúry minulého tímového projektu	Bc. Ľubomír Jesze	✓
6	Spracovať prezentáciu o HTML, CSS, JS prezentácia	Bc. Matej Víťaz	✓
7	Preskúmať technologické možnosti	Bc. Matej Víťaz	✓

8	Spracovať prezentáciu o Activity diagram metamodel	Bc. Dominik Žilka	✓
9	Spracovať prezentáciu o Sequence diagram metamodel	Bc. Jakub Minárik	✓
10	Spracovať prezentáciu o Class diagram metamodel	Bc. Matúš Gáspár	✓
11	Naplánovať ďalšie šprinty	Bc. Matej Víťaz	✓
12	Preskúmať možnosti komunikačných nástrojov	Bc. Ľubomír Jesze	✓

Obsah Stretnutia:

1. Prostredníctvom prezentácií sme sa oboznámili so štruktúrou a podstatou jednotlivých metamodelov.
2. Zhodli sme sa, že v projekte budeme pracovať na sekvenčnom diagrame.
3. Ako dočasný nástroj pre manažment v tíme sme si zvolili Redmine s tým, že sme si rozdelili úlohy na testovanie (resp. vyskúšanie) aj iných nástrojov, ktoré by sme mohli potencionálne používať.
4. Začali sme sa zaoberať problematikou použitia technológií prostredníctvom ktorých budeme realizovať projekt a na základe toho sme si stanovili ďalšie úlohy. Konkrétne problematiku vkladania textu vo WebGL a výber databázy.
5. Stanovili sme si nové úlohy.

Nové úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia
1	Rozbehať a vyskúšať Jiru a Zenhub	Bc. Ľubomír Jesze	11.10.2016
2	Rozbehať a vyskúšať YouTrack	Bc. Peter Zajac	11.10.2016
3	Vytvoriť projekt v Redmine a nahodiť do neho úlohy	Bc. Lukáš Skala	11.10.2016
4	Zistiť mieru problémovosti s inputom textu vo WebGL	Bc. Ľubomír Jesze	11.10.2016
5	Určiť databázu ktorú použijeme v projekte	Bc. Jakub Minárik	11.10.2016
6	Spraviť prototyp 3D šípky	Bc. Matej Víťaz	11.10.2016
7	Spraviť zápisnicu	Bc. Lukáš Skala	11.10.2016
8	Pridať text a fotky členov tímu na webové sídlo	Bc. Peter Zajac Bc. Dominik Žilka	11.10.2016
9	Zabezpečiť prístup do hlavného repozitára	Bc. Matúš Gaspár	11.10.2016