

Referat af Vejledermøde #2

Gruppe 3

19.02.2016 - kl. 12:15

1 Fremmødte

- Tenna
- Mikkel
- Kasper
- Mia
- Pernille

2 Udeblevet med afbud

- Daniel
- Michael

3 Udeblevet uden afbud

- Ingen

4 Dagsorden

- Valg af mødeleder
 - Kasper
- Valg af referent
 - Pernille

- Godkendelse af referat fra forrige møde
 - Godkendt
- Opfølgning på aktionspunkter fra forrige møde
 - Projektformulering
 - Baggrund for valg. Argumenter for hvorfor vi vælger at lave en slikkanon. Referencer til om der er noget lignende på markedet. Avisartikler. Vi skal ikke lave noget der er lavet før.
 - Hvis der er nogen der har lavet det før så henvis til dette.
 - Man får en god fornemmelse af hvad det skal kunne. Skriv at det skal skrive på en embedded linuxplatform. Præmis for projektet.
 - Gerne alle præmisserne for projektet her.
 - Fint rigt billede. Scanningsapps - vektorgrafik.
 - Ret mange opgaver til HW i forhold til ikke så mange opgaver til SW.
 - Vild brugergrænseflade.
 - Små opgaver med godt defineret hvad SW-folk skal.
 - IKT'er på noget der nærmer sig HW.
 - Sørg for at opgaver ikke deles så hårdt op i HW og SW.
 - Begrund hvorfor det er et spil til to personer.
- Skal vi bruge *BÅDE* motor OG sensorer?
 - Det skal vi!
 - Kamera der kun er håndteret af IKT'er. Find målskiven med kamera.
 - motorstyring, PSoC med SPI og I2C.
 - snak med Rasmus fra mekanisk værksted om motor.
- Tjek af iterationstabel
 - Bekskrivelse for hvert sprint
 - Burn down chart
 - brug ikke for lang tid på at sætte timer på opgaver
 - brug evt. t-shirt-størrelser (S, M, L, XL)
- Tjek af sprint tidsplan
 - I det sidste sprint fokuseres på rapportskrivning.
- Opbygning af fælles og individuel logbog

- Fælles logbog i starten inden sprintstart.
- Husk at skrive individuel logbog hver eneste dag. Hvis man har læst referat fra sidste møde og det er det eneste man har lavet er det det, man skriver.
- Hvis vi arbejder i weekenden, så lav logbog. Hvis ikke så lad være. Det kan være en god ide at gøre det, så man holder rytmen.
- Scrum-master
 - Slå op, hvad en scrum-master er, så man kan svare på til eksamen hvad det er.
 - Kasper starter med at være scrummaster.
 - Skriv ind i logbogen, hvordan man vil være scrummaster i projektet.
- Gennemgang af tidsplan
 - Den er fin.
- Nye aktionspunkter til næste møde. Hvem gør hvad?
 - Liste med product backlog.
 - Bestem ting vi vil lave i dette sprint.
 - Få redmine til at virke.
 - Send liste med navne, studienummer, mail-adresse til Gunvor, så vi kan få licenser til scrum-værktøj.
- Tidspunkt for næste møde
 - Tirsdag d. 23. februar kl. 8.15.
 - Vi arbejder mandag med at finde opgaver til product backlog.
 - Mikkel og Pernille finder HW-opgaver.
 - Tenna, Mia, Daniel, Kasper, Michael finder SW-opgaver.
- Evt.
 -