

Témam stretnutia

Editačné funkcie sekvenčného diagramu, insert a delete

Dátum	17.3.2016
Miestnosť	3D Lab (FIIT STU)
Vyhodovil	Bc. Adam Kulíšek

Prítomní členovia:

Vedúci projektu	Ing. Ivan Polášek, PhD.		
Členovia tímu	Bc. Boris Buček	Bc. Matej Jenis	
	Bc. Patrik Kolek	Bc. Adam Kulíšek	
	Bc. Rami Mtier	Bc. Tomáš Hnojčík	
	Bc. Miro Šafárik		

Zhrnutie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Status	Points
1.	Vertikálny pohyb lifelines po vrstve	Matej Jenis, Tomáš Hnojčík	17.3.2016	In progress	1
2.	Pohyb lifelines po vrstve (vľavo-vpravo)	Matej Jenis, Tomáš Hnojčík	17.3.2016	In progress	3
3.	Vertikálny pohyb message po vrstve (hore/dole)	Adam Kulíšek, Rami Mtier	17.3.2016	In progress	5
5.	Zmena cieľa pre message	Adam Kulíšek, Rami Mtier	17.3.2016	TODO	1
4.	Vykreslovanie operandov pri kombinovaných fragmentoch	Boris Buček, Miro Šafárik, Patrik Kolek	17.3.2016	In progress	3
7.	Pohyb fragmentov po vrstve (hore/hole)	Boris Buček, Patrik Kolek, Miro Šafárik	17.3.2016	TODO	5
8.	Zápisnica zo stretnutia	Tomáš Hnojčík	10.3.2016	In progress	-

Priebeh stretnutia

V úvode stretnutia sme si ukázali riešenia jednotlivých používateľských príbehov. Čiary života a správy dokážeme presúvať po vrstve v rámci kontextu. Kombinované fragmenty vizuálne vieme naťahovať, no zatiaľ táto funkcia nie je prepojená s metamodelom. Určili sme si postup pre vytváranie a dopĺňanie insert a delete funkcií jednotlivých elementov. Ukázali sme si a vysvetlili si detailne spôsob, akým je potrebné odstrániť premenné z C++ Stack, Heap alebo Data blocku. Zhodnotili sme siedmy sprint pomocou retrospektív, zhodnotili sme klady a záporu tímovej práce. Zistili sme, že zvykneme používateľské príbehy podhodnocovať aj napriek tomu, že v hraničných prípadoch (5 bodov pre príbeh nám príde veľa a 3 zas málo)

prieľubne vždy väčší počet bodov. Preto sme sa rozhodli pri plánovacom pokri detailnejšie rozoberať problematiku konkrétnych príbehov, čo by nám v danom momente malo pomôcť rozšíriť spektrum problémových situácií, ktoré sa v priebehu riešenia príbehu môžu vyskytnúť, a tým vylepšiť pohľad jednotlivých členov na vec.

Rozvrhli sme si prácu na funkciách delete a insert a na túto tému sme taktiež viedli rozsiahlu diskusiu. Stanovili sme si príbehy, na ktorých chceme v ôsmom sprinte pracovať a štandardne pripravili tabuľu v nástroji Trello.

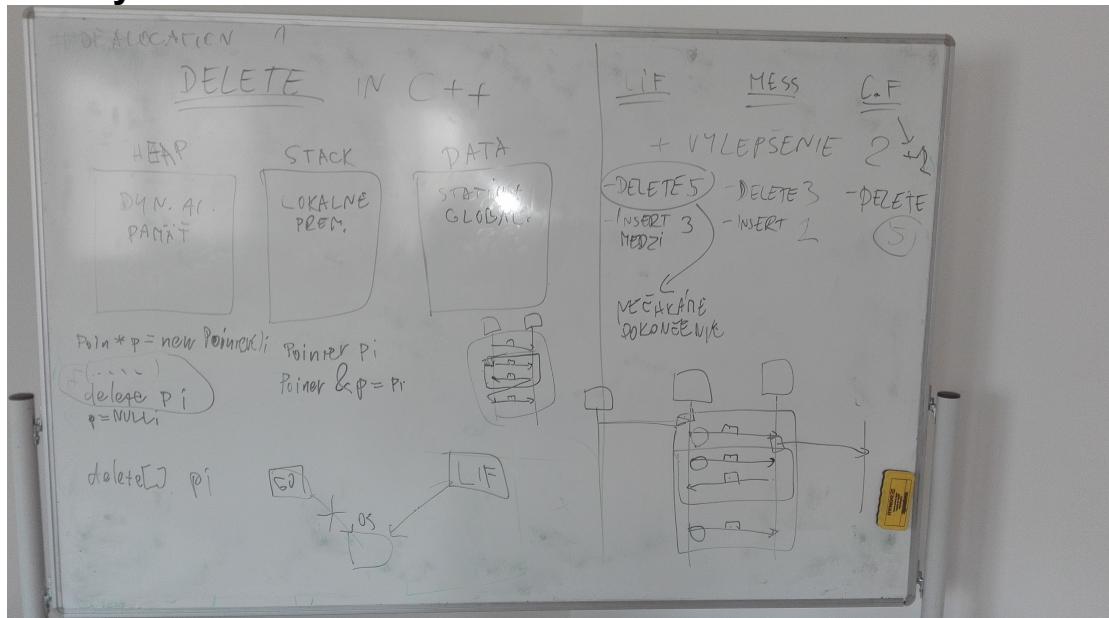
Posledné týždne sa nám prestáva páčiť práca v komunikačnom nástroji HipChat z dôvodu výskytu množstva bugov (vyhodenie člena tímu z miestnosti), alebo aj neúplným notifikáciám v rámci integrácií so službami Trello, či Bitbucket. Tie sú akoby stíšené, a teda v prípade výskytu nových príspevkov pochádzajúcich z integrovaných služieb v rámci miestnosti nie je používateľ o týchto príspevkoch vizuálne ani nijak inak notifikovaný, a teda musí aktivitu v rámci miestnosti pravidelne sledovať príchodom do miestnosti.

Zoznam úloh

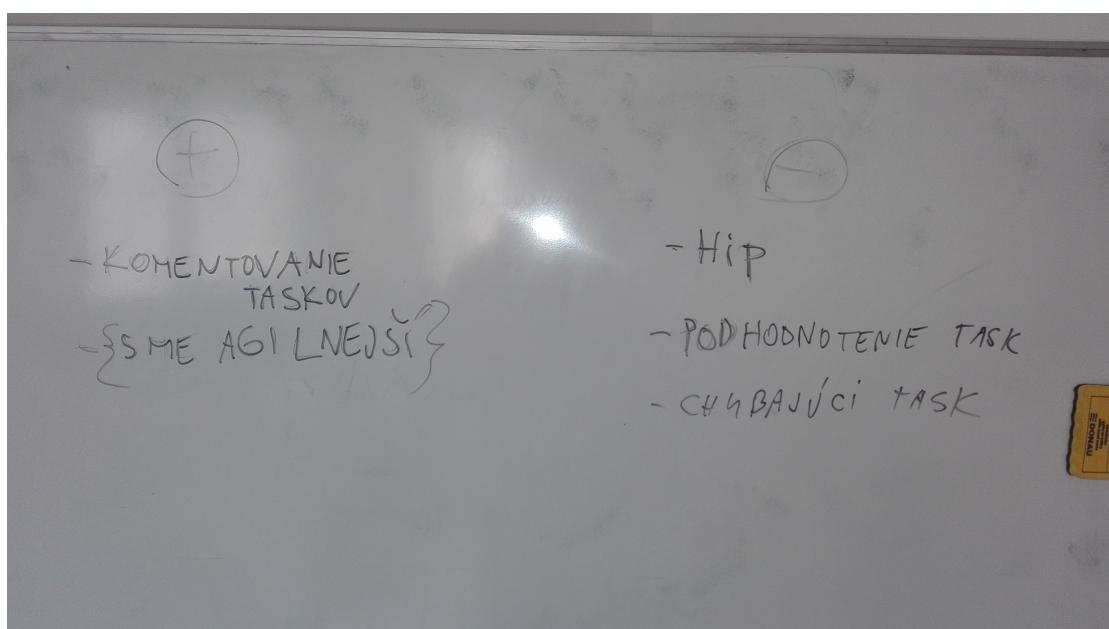
#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Status	Points
1.	Vertikálny pohyb lifelines po vrstve	Matej Jenis, Tomáš Hnojčík	17.3.2016	DONE	1
2.	Pohyb lifelines po vrstve (vľavo-vpravo)	Matej Jenis, Tomáš Hnojčík	17.3.2016	DONE	3
3.	Vertikálny pohyb message po vrstve (hore/dole)	Adam Kulíšek, Rami Mtier	17.3.2016	In progress	5
5.	Zmena cieľa pre message	Adam Kulíšek, Rami Mtier	17.3.2016	In progress	1
4.	Vykreslovanie operandov pri kombinovaných fragmentoch	Boris Buček, Miro Šafárik, Patrik Kolek	17.3.2016	DONE	3
7.	Pohyb fragmentov po vrstve (hore/hole)	Boris Buček, Patrik Kolek, Miro Šafárik	17.3.2016	TODO	5
8.	Zápisnica zo stretnutia	Tomáš Hnojčík	10.3.2016	DONE	-
9.	[Messages] Spísanie testovacích scenárov	Adam Kulíšek, Rami Mtier	31.3.2016	In progress	-
10.	Rozdelenie draw algoritmu v MessageAlgorithm			IDEAS	
11.	[Combined Fragments] Spísanie testovacích scenárov	Boris Buček, Patrik Kolek, Miro Šafárik	31.3.2016	TODO	-
12.	[Lifelines] Spísanie testovacích scenárov	Matej Jenis, Tomáš Hnojčík	31.3.2016	In progress	-

Tím 13

Prílohy:



Obr. 1 – Náčrt insert a delete operácií



Obr. 2 – Retrospektívne zhodnotenie práce na šprinte