

Tím 13

Téma stretnutia

Úvodné stretnutie, určenie úvodných úloh

Dátum	29.9.2015
Miestnosť	Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)
Vyhotovil	Bc. Rami Mtier

Prítomní členovia:

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

Zhrnutie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Status
1.	Určenie času stretávania	Všetci členovia tímu	21.9.2015	OK
2.	Vytvorenie emailovej skupiny	Adam Kulišek	25.9.2015	OK
3.	Predbežné určenie funkcií členov tímu	Všetci členovia tímu	29.9.2015	OK
4.	Štúdium stránky predmetu TP	Všetci členovia tímu	25.9.2015	OK
5.	Webová stránka	Adam Kulišek	25.9.2015	OK
6.	Analýza dostupných vývojových prostredí, frameworkov, jazykov, nástrojov pre manažment úloh a komunikačných kanálov.	Všetci členovia tímu	25.9.2015	Z časti splnené
7.	Určiť názov tímu, logo a plagát	Všetci členovia tímu	25.9.2015	OK
8.	Poslať email vedúcemu	Všetci členovia tímu	27.9.2015	OK

Priebeh stretnutia

Na druhom stretnutí sme zistili nezhody v komunikácii s vedúcim tímového projektu, ktoré sa rýchlo vyjasnili. Viedli sme spolu dialóg o povinnostiach a zatiaľ uskutočnenej práci. Vedúci práce nám ponúkol riešenia, ktoré by sme mohli vypracovať v rámci tímového projektu. Vyskytli sa viaceré alternatívy:

1. Zveľadenie aplikácie Mateja Jenisa z hľadiska kódu, funkcionality.
2. Implementácia nového 3D UML diagramu do už existujúcej architektúry a vybranie si dvoch funkcionalít z fragmentov, editovacích funkcií a animácií
3. Vytvorenie novej architektúry v jazykoch Python alebo Ruby a jednoduchej 3D UML aplikácie

Tím 13

Zvažovanými diagramami sa stali sekvenčný diagram, activity diagram a class diagram. S vedúcim práce sme sa dohodli na ďalšom postupe vo forme prezentovania bakalárskej práce Mateja Jenisa, ktorý má skúsenosti s 3D UML vývojom. Hlavným cieľom sa stalo delegovanie úloh v projekte a prezentácia, ktorá objasni 3D UML, nakoniec bude umiestnená aj na webovej stránke.

Zoznam úloh

1. Vytvorenie zápisnice pre prvé stretnutie.
2. Vytvorenie zápisnice pre druhé stretnutie.
3. Vytvorenie prezentácie o 3D UML
4. Vytvorenie šablóny zápisnice
5. Doplnenie fotiek členov a zápisníc na webovú stránku tímu
6. Analyzovať prostredia v Ruby a Python s grafickými knižnicami
7. Vytvoriť dvojice pre jednotlivé roly
8. Spustiť bakalársky projekt Mateja Jenisa
9. Poslať email vedúcemu s týmito bodmi