



Zápis zo stretnutia č. 2

Vedúci tímu: Ing. Polášek Ivan, PhD.	Dátum: 27.9.2016 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. Matej Víťaz

Téma stretnutia:

Zhodnotenie splnenia predchádzajúcich úloh a stanovenie ďalších úloh.

Predchádzajúce úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Status
1	Preštudovať predchádzajúce práce	Všetci	27.9.2016	✓
2	Zoznámiť sa s problematikou UML infrastructure, superstructure a metamodely	Všetci	27.9.2016	✓
3	Zvoliť si vedúceho	Všetci	27.9.2016	✓
4	Rozdeliť si funkcie členov tímu	Všetci	27.9.2016	✓
5	Založiť tímové e-mailové konto	Bc. Peter Zajac	27.9.2016	✓

Obsah Stretnutia:

1. Zvolili sme si vedúceho
2. Určili sme si jednotlivé funkcie členov tímu
3. Následne sme si stanovili nové úlohy.

Nové úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia
1	Rozbehať starý projekt	Bc. Lukáš Skala, Bc. Ľubomír Jesze	4.10.2016
2	Vytvoriť šablónu pre zápisnice	Bc. Lukáš Skala	4.10.2016
3	Spracovať prezentáciu o Class diagram metamodel	Bc. Matúš Gáspár	4.10.2016
4	Vytvoriť prvé dve zápisnice	Bc. Matej Víťaz	4.10.2016
5	Založiť webové sídlo	Bc. Peter Zajac	4.10.2016
6	Rozbor architektúry minulého tímového projektu	Bc. Ľubomír Jesze	4.10.2016
7	Spracovať prezentáciu o HTML, CSS, JS prezentácia	Bc. Matej Víťaz	4.10.2016
8	Preskúmať technologické možnosti	Bc. Matej Víťaz	4.10.2016
9	Spracovať prezentáciu o Activity diagram metamodel	Bc. Dominik Žilka	4.10.2016
10	Spracovať prezentáciu o Sequence diagram metamodel	Bc. Jakub Minárik	4.10.2016
11	Spracovať prezentáciu o Class diagram metamodel	Bc. Matúš Gáspár	4.10.2016
12	Naplánovať ďalšie šprinty	Bc. Matej Víťaz	4.10.2016
13	Preskúmať možnosti komunikačných nástrojov	Bc. Ľubomír Jesze	4.10.2016