



# HIERARCHICKÁ WIKI S PRÁVAMI

(TÍMOVÝ PROJEKT)

Autori: Bc. **Miroslav Kacera**  
Bc. **Petra Majzúnová**  
Bc. **Martin Repta**  
Bc. **Miroslav Soha**  
Bc. **Peter Študent**  
Bc. **Ján Tóth**

---

Vedúci tímu: **Ing. Ján Suchal**  
Tím: **AttackHere (č.10)**  
Študijný program: **Softvérové inžinierstvo a Informačné systémy**  
Školský rok: **2009/2010**

---

## OBSAH

|  |      |
|--|------|
| Úvod.....                                  | VI   |
| Ponuka .....                               | VII  |
| Členovia tímu .....                        | VII  |
| Bc. Miroslav Kacera .....                  | VII  |
| Bc. Petra Majzúnová .....                  | VII  |
| Bc. Martin Repta .....                     | VII  |
| Bc. Miroslav Soha .....                    | VII  |
| Bc. Peter Študent .....                    | VIII |
| Bc. Ján Tóth .....                         | VIII |
| Motivácia .....                            | IX   |
| Koncepcia riešenia .....                   | IX   |
| Zoradenie všetkých tém podľa priority..... | X    |
| Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu ..... | XI   |
| Úlohy členov tímu .....                    | XII  |
| Manažérske úlohy.....                      | XII  |
| Role v procese SCRUM.....                  | XII  |
| Dlhodobé úlohy.....                        | XII  |
| Štábna kultúra.....                        | XIII |
| Adresárová štruktúra .....                 | XIII |
| Konvencie pre názvoslovie.....             | XIII |
| Štruktúra zdrojového kódu .....            | XIII |
| Práca s databázou .....                    | XIII |
| Architektúra MVC .....                     | XIII |
| Model.....                                 | XIII |
| View .....                                 | XIV  |
| Controller .....                           | XIV  |
| Helper .....                               | XIV  |
| RDoc.....                                  | XIV  |

|   |       |
|---|-------|
| Lokalizácia.....  | XIV   |
| Metodika – prehliadky kódu .....                                      | XV    |
| Roly zodpovednosti.....   | XV    |
| Procesy.....  | XV    |
| Implementácia úlohy .....   | XV    |
| Vykonávanie prehliadky.....   | XVI   |
| Vykonanie zmien v kóde .....  | XVI   |
| Odovzdanie opraveného kódu.....                                       | XVI   |
| Metodika - manažment verzií zdrojového kódu .....                     | XVII  |
| Úvod.....   | XVII  |
| Najčastejšie použité pojmy .....                                      | XVII  |
| Dedikácia metodiky .....  | XVII  |
| Vymedzenie rolí a zodpovedností pri práci s repositárom .....         | XVII  |
| Najčastejšie operácie pri práci s verzovacím systémom Git .....       | XVII  |
| Topológia úložiska.....   | XVII  |
| Organizácia vetiev projektu .....                                     | XVIII |
| Zaznamenanie zmien do repositára.....                                 | XVIII |
| Spôsob pomenovania commitov .....                                     | XVIII |
| Zaradenie zaznamenávaných zmien do jednotlivých vetiev.....           | XVIII |
| Využitie nástroja GitGui pri správe repositárov zdrojových kódov..... | XIX   |
| Pridanie projektu do repositára.....                                  | XIX   |
| Vytvorenie novej vetvy .....  | XX    |
| Synchronizácia pracovnej vetvy s master vetvou .....                  | XXI   |
| Zmeny a zlučovanie commitov .....                                     | XXI   |
| Zlúčenie dvoch vetiev .....   | XXII  |
| Nahratie (push) vetvy repositára na vzdialený server .....            | XXII  |
| Stiahnutie zmien (pull) zo vzdialeného repositára.....                | XXIII |
| Metodika – Správa úloh v projekte.....                                | XXIII |
| Úvod.....   | XXIII |

|  |        |
|--|--------|
| Definícia pojmov .....   | XXIII  |
| Backlog.....   | XXIII  |
| Šprint.....  | XXIII  |
| Zadávatel' .....   | XXIII  |
| Roly procesu správy úloh .....                                       | XXIV   |
| Proces správy úloh .....   | XXIV   |
| Definovanie užívateľských prípadov použitia .....                    | XXIV   |
| Výber užívateľských prípadov použitia pre realizáciu v šprinte ..... | XXV    |
| Plánovacie stretnutie šprintu.....                                   | XXV    |
| Denný Scrum meeting.....   | XXV    |
| Hodnotiace stretnutie šprintu .....                                  | XXVI   |
| Evidencia úloh v systéme Redmine.....                                | XXVI   |
| Definovanie užívateľských prípadov použitia .....                    | XXVI   |
| Plánovacie stretnutie šprintu.....                                   | XXVII  |
| Denný Scrum meeting.....   | XXVIII |
| Hodnotiace stretnutie šprintu .....                                  | XXVIII |
| Analýza a model priebežného riešenia .....                           | XXIX   |
| Úvod.....  | XXIX   |
| Konceptualizácia .....   | XXIX   |
| Požiadavky na systém .....   | XXIX   |
| Typy používateľov .....  | XXX    |
| Prípady použitia .....   | XXXII  |
| Manažment prístupu používateľov.....                                 | XXXII  |
| Manažment stránok.....   | XXXIII |
| Vytvorenie stránky .....   | XXXIV  |
| Editovanie stránky .....   | XXXV   |
| Manažment revízií stránok .....                                      | XXXVI  |
| Manažment skupín .....   | XXXVI  |
| Vytvorenie skupiny a manažment členov skupín.....                    | XXXVII |

|                                      |         |
|--------------------------------------|---------|
| Architektúra systému .....           | XXXVII  |
| Stavové Diagramy .....               | XXXVIII |
| Časť stránky .....                   | XXXVIII |
| Používateľ .....                     | XXXIX   |
| Používateľské práva na stránku ..... | XXXIX   |
| Správanie systému .....              | XL      |
| Vytvorenie stránky .....             | XL      |
| Manažovanie histórie stránok .....   | XLI     |
| Dátový model .....                   | XLII    |
| Zoznam príloh .....                  | XLIII   |

## ÚVOD

Tento dokument predstavuje dokumentáciu riadenia k tímovému projektu „Hierarchická wiki s právmi“ realizovaného tímom číslo 10. Projekt je vyvíjaný pomocou agilnej metodiky SCRUM, pričom vývoj je rozdelený do dvojtýždňových šprintov. Obsah predkladaného dokumentu tvorí ponuka k realizovanému projektu, informácie o členoch tímu a ich úlohách v rámci tímu a štábna kultúra. Prílohu dokumentu tvoria zápisnice zo stretnutí tímu.

## PONUKA

## ČLENOVIA TÍMU

### BC. MIROSLAV KACERA

Absolvoval som bakalárske štúdium na FIIT, STU v Bratislave v odbore Informatika. Moja bakalárska téma bola zameraná na rozhranie človek-stroj, kde som pracoval s vnorenými systémami. Momentálne pracujem už vyše dvoch rokov vo firme Orange, kde som vyvíjal podpornú aplikáciu na testovanie dátových služieb mobilných zariadení. Znalosti a technológie: C/C++, MFC, Java, Assembler, HTML, CSS, SQL, Grafické nástroje a nástroje na spracovanie videa, Windows Mobile SDK

### BC. PETRA MAJZÚNOVÁ

Bakalárske štúdium som absolvovala na FIIT, STU v Bratislave v odbore Informatika. Mám ročnú skúsenosť s vývojom webových aplikácií pod platformou .NET (ASP .NET, C#, MSSQL, AJAX). Druhým rokom sa venujem databázovým technológiám, konkrétne vývoju aplikácií v jazyku PL SQL, v rámci projektov pre Orange. Ďalej mám skúsenosti s databázou Mysql a Postgree SQL. Zaoberám sa tvorbou webových aplikácií. Napr. Vývoj stránky tt.elsa.sk a mnoho iných projektov, kde uplatňujem svoje znalosti s technológiami PHP, HTML, CSS, Javascript, AJAX a XML.

### BC. MARTIN REPTA

Bakalárske štúdium som absolvoval na FIT VUT v Brne, kde som mal možnosť, za tri roky štúdia, sa stretnúť a programovať v jazykoch Assembler, C, C++, Lisp, Prolog, Java, OpenGL, VHDL, paralelné programovanie v jazyku pm2 a vyskúšať si prácu s databázovými systémami MySql, MSSQL a vo väčšej miere Oracle. Vo voľnom čase sa zaoberám webovými technológiami, s ktorými som začal už na strednej škole, od HTML, CSS, XHTML, PHP, Javascript a ASP.NET v ktorom som vytvoril taktiež svoju bakalársku prácu - Genealogický informáčný systém pre generovanie a správu rodokmeňov. Počas štúdia v Brne som externe pracoval pre firmu CZ Online Webdesign.

### BC. MIROSLAV SOHA

Som absolventom bakalárskeho programu Informatika na FIIT, STU v Bratislave. Svoju bakalársku tému som vypracoval na tému „Rozdeľovanie práce pomocou multiagentových systémov“. Mám skúsenosti s organizovaním väčších skupín ľudí nakoľko som sa podieľal na príprave viacerých stretnutí, programov a výročí v spolupráci s LKS (Liptovské kultúrne stredisko). Momentálne pracujem pre firmu Alcatel-Lucent Bratislava. Znalosti a technológie: C, C++, Java, HTML, CSS, PHP, MySQL, Dizajn (Photoshop, Corel)

---

## BC. PETER ŠTUDENT

Bakalárske štúdium som úspešne absolvoval na FIIT, STU v Bratislave. V minulosti som svojimi článkami z oblasti IT pravidelne prispieval do viacerých médií ako sú napríklad denník SME, ITnews.sk alebo disk.sk. Už viac ako rok pôsobím popri škole ako vedúci vývojového tímu v rádiu Impuls, kde spoločne so svojim tímom a s využitím agilnej metodiky SCRUM vyvíjam moderné webové aplikácie (osobné financie, CMS, sociálna sieť a iné). Z oblasti technológií sa v súčasnosti zameriavam predovšetkým na jazyk Ruby v spojitosti s frameworkom Ruby on Rails a databázou MySQL. Mám prax s vývojom aplikácií v jazykoch Java, C#, PHP, Prolog a LISP. Momentálne sa vo svojom voľnom čase zamýšľam nad problematikou crowdsourcingu a lokálneho vyhľadávania.

---

## BC. JÁN TÓTH

Absolvent bakalárskeho štúdia v odbore Informatika na FIIT, STU v Bratislave. Počas svojho štúdia získal dobré znalosti programovacích jazykov Java, C/C++ a prehĺbil svoje vedomosti o XML, XPath, XSLT, HTML, CSS a SQL. Dobre ovláda prácu s vývojovými prostrediami MS Visual Studio a Eclipse. Vo svojej bakalárskej práci - Aplikácia pre vytváranie elektronického podpisu vo formáte XAdES sa venoval tejto problematike. V zamestnaní, kde pracuje od leta 2009, sa zoznámil s platformou .NET a programovacím jazykom C#.



## MOTIVÁCIA

Publikačné systémy Wiki sa veľmi rýchlo stali fenoménom súčasnej doby najmä kvôli ich jednoduchosti pri publikovaní a slobode autorského prejavu. Táto technológia je ešte mladá, a preto je priestor pre jej vylepšenie takmer nevyčerpatelný. Akademické využitie je obmedzené práve koncepciou voľného prístupu k editovaniu článkov, nakoľko takéto príspevky nemôžu byť považované za akademicky relevantné. Preto je nutné evidovať tvorbu článkov a zaznamenávať ich zmeny.

Zadanie tohto projektu nás prinútilo sa zamyslieť nad správou a obmedzením prístupových práv užívateľov tvoriacich obsah. Inšpiráciou pri koncipovaní tohto riešenia je reálna organizácia vysokoškolskej výučby, na ktorej sa okrem pedagógov a ich znalostí podieľajú aj študenti svojimi prácami. Správne nastavenie a koncipovanie takýchto pravidiel v konečnom dôsledku povedie k rapídному skvalitneniu výučby nielen na našej fakulte.

Vysporiadať sa s meniacimi sa požiadavkami na realizáciu tohto projektu nebude jednoduché, avšak jednoduché riešenie nemusí mať želaný efekt pre náš rozvoj a benefit pre fakultu. Nebojíme sa prijať náročný výzvy, ktoré nás dovedú ku kvalitnejšiemu riešeniu. Zvolená kombinácia technológií SCRUM a RUBY je pre nás veľkým lákadlom a taktiež možnosťou ako uplatniť a rozšíriť naše vedomosti.

Nadviazanie na predchádzajúcu prácu na tomto projekte je dobrým odrazovým mostíkom pre vytvorenie riešenia, ktoré má potenciál stať sa celo-fakultným systémom využívaným ako študentmi, tak aj pedagógmi. Účasť na tvorbe tohto systému môže byť veľmi cennou skúsenosťou prispievajúcou k nášmu odbornému rozvoju.

## KONCEPCIA RIEŠENIA

Funkcionalitu a koncepciu jej rozdelenia na menšie celky môžeme zhrnúť do nasledujúcich bodov:

1. umožniť autorovi spravovať prístupové práva k svojho príspevku a to nielen na
2. najvrchnejšej úrovni
3. umožniť administrátorovi modifikovať prístupové práva
4. vytvorenie notifikačného systému novo pridaných príspevkov pre používateľom
5. definované skupiny
6. rozšírené fulltextové vyhľadávanie vo všetkých článkoch
7. emailový konferenčný systém s prepojením na notifikačný systém
8. možnosť jednoduchého zálohovania systému pre administrátora portálu
9. vytvorenie sekcie „Moje články“
10. možnosť sledovania histórie zmien v článkoch
11. automatické ukladanie článkov s možnosťou obnovenia predchádzajúcich verzií
12. možnosť exportu článkov do zvoleného formátu
13. zobrazovanie novovytvorených alebo upravených článkov na hlavnej stránke

## ZORADENIE VŠETKÝCH TÉM PODĽA PRIORITY

| Poradové číslo | Názov témy   |
|----------------|--|
| 1              | Portál pre časopis (Časopis)   |
| 2              | Mobilný cestovný poriadok pre iPhone (Mobilný Poriadok)                                    |
| 3              | Hierarchická wiki s právami (Wiki)   |
| 4              | Digitálne mapy (Digmapy)   |
| 5              | Informačný systém stredných škôl (SS IS)   |
| 6              | Web 2.0 v knižniciach alebo od OPACu k portálu (DLPortál)                                  |
| 7              | Dizajn s použitím obohatenej reality (ARDizajn)  |
| 8              | Webový portál pre zdravotne postihnutých občanov (ZŤP Portál)                              |
| 9              | Webové stránky pre cestovnú kanceláriu (Cestovka)  |
| 10             | Podpora kontroly plagiarizmu (Plagiarizmus)  |
| 11             | Evidencia publikačnej činnosti (EPCA) (EPCA)   |
| 12             | Textový editor obohatený o grafické prvky (Editor)   |
| 13             | RoboCup tretí rozmer (RoboCup 3D)  |
| 14             | Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov - druhý pokus :) (Sociálne siete) |
| 15             | Elastické komunikačné centrum (EKCentrum)  |
| 16             | Knižnica (Knižnica)  |
| 17             | Automatizovaná podpora predmetu z oblasti programovania (DSAPodpora)                       |
| 18             | Virtuálna FIIT (VFIIT)   |
| 19             | Grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch (Dokumenty)                           |
| 20             | Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)                             |
| 21             | Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)  |
| 22             | Imagine Cup 2010: Game Design (IC Game Design)   |

AKTUÁLNY ROZVRH VŠETKÝCH ČLENOV TÍMU

|                |                      | 7:00-7:50       | 8:00-8:50       | 9:00-         | 10:00- | 11:00-          | 12:00- | 13:00- | 14:00-          | 15:00-              | 16:00- | 17:00- | 18:00- | 19:00- | 20:00-          |
|----------------|----------------------|-----------------|-----------------|---------------|--------|-----------------|--------|--------|-----------------|---------------------|--------|--------|--------|--------|-----------------|
|                | Peter Študent        |                 |                 |               |        |                 |        |        | OOANS           | TP                  |        | VSS    |        |        |                 |
|                | Kacera Miroslav      |                 | Preferovany cas |               |        |                 | PDbT   |        | Zaklady krypto. | TP                  |        | VISS   |        |        |                 |
| <b>Pondel</b>  | Majzúnová Petra      |                 |                 |               |        |                 |        |        | OOANS           | TP                  |        | VSS    |        |        |                 |
|                | Repta Martin         |                 | Rehabilitacia   |               |        |                 |        |        | Zaklady krypto. | TP                  |        | VISS   |        |        |                 |
|                | Soha Miroslav        |                 |                 |               |        |                 |        |        | Zaklady krypto. | TP                  |        | VISS   |        |        |                 |
|                | Tóth Ján             |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 | TP                  |        | VSS    |        |        |                 |
|                | Peter Študent        |                 |                 | ZS            |        |                 |        |        |                 | MPSIS               |        | MPSIS  |        | MPSIS  |                 |
|                | Kacera Miroslav      |                 |                 |               |        | Preferovany cas |        |        |                 | MPSIS               |        | MPSIS  |        | MPSIS  |                 |
| <b>Utorok</b>  | Majzúnová Petra      | Kodovanie       |                 |               |        |                 |        |        |                 | MPSIS               |        | MPSIS  |        | MPSIS  |                 |
|                | Repta Martin         |                 | Rehabilitacia   |               |        |                 |        |        |                 | MPSIS               |        | MPSIS  |        | MPSIS  |                 |
|                | Soha Miroslav        |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 | MPSIS               |        | MPSIS  |        | MPSIS  |                 |
|                | Tóth Ján             |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 | MPSIS               |        | MPSIS  |        | MPSIS  |                 |
|                | Peter Študent        |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Kacera Miroslav      |                 |                 |               |        | PeWe            |        |        |                 |                     |        |        |        |        | Preferovany cas |
| <b>Streda</b>  | Majzúnová Petra      |                 |                 |               |        |                 |        | Tanec  |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Repta Martin         |                 | Rehabilitacia   |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Soha Miroslav        |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Tóth Ján             |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 | DD                  |        | DD     |        |        |                 |
|                | Peter Študent        |                 |                 |               |        |                 |        |        | ASS             |                     | OANS   |        |        | ZS     |                 |
|                | Kacera Miroslav      | Zaklady krypto. |                 |               |        | Preferovany cas |        |        | PDbT            | Arch. inf. systemov |        |        |        |        |                 |
| <b>Štvrtok</b> | Majzúnová Petra      | Kodovanie       |                 |               |        |                 |        |        | ASS             | OANS                |        |        |        | Tanec  |                 |
|                | Repta Martin         | Zaklady krypto. |                 | Rehabilitacia |        |                 |        |        | PDbT            | Arch. inf. systemov |        |        |        |        |                 |
|                | Soha Miroslav        | Zaklady krypto. |                 |               |        |                 |        |        | PDbT            | Arch. inf. systemov |        |        |        |        |                 |
|                | Tóth Ján             |                 |                 |               |        |                 |        |        | ASS             |                     | OANS   |        |        | OOANS  |                 |
|                | Peter Študent        |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Kacera Miroslav      |                 |                 | PDbT          |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
| <b>Piatok</b>  | Majzúnová Petra      |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Repta Martin         |                 |                 | PDbT          |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Soha Miroslav        |                 |                 | PDbT          |        |                 |        |        |                 | Tanec               |        |        |        |        |                 |
|                | Tóth Ján             |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
| <b>Legend</b>  | Prednáška            |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Cvičenie             |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |
|                | Mimoškolská aktivita |                 |                 |               |        |                 |        |        |                 |                     |        |        |        |        |                 |

## ÚLOHY ČLENOV TÍMU

### MANAŽÉRSKE ÚLOHY

- Bc. Miroslav Kacera manažér monitorovania
- Bc. Petra Majzúnová manažér dokumentácie
- Bc. Martin Repta manažér testovania a kvality
- Bc. Miroslav Soha manažér plánovania
- Bc. Peter Študent projektový manažér
- Bc. Ján Tóth manažér rizík a bezpečnosti

### ROLE V PROCESE SCRUM

- Bc. Miroslav Kacera člen tímu
- Bc. Petra Majzúnová člen tímu
- Bc. Martin Repta člen tímu
- Bc. Miroslav Soha člen tímu
- Bc. Peter Študent vedúci SCRUM
- Bc. Ján Tóth člen tímu
- Ing. Ján Suchal zadávateľ projektu

### DLHODOBÉ ÚLOHY

- Bc. Miroslav Kacera programátor, tester, návrhár
- Bc. Petra Majzúnová programátor, správca webového sídla
- Bc. Martin Repta programátor, návrhár, tester
- Bc. Miroslav Soha programátor, dokumentarista
- Bc. Peter Študent programátor, zabezpečenie podporných prostriedkov
- Bc. Ján Tóth programátor, návrhár, tester

## ŠTÁBNA KULTÚRA

### ADRESÁROVÁ ŠTRUKTÚRA

Projekt využívajú štandardnú adresárovú štruktúru definovanú frameworkom Ruby on Rails.

### KONVENCIE PRE NÁZVOSLOVIE

- Názvy tried, metód, stĺpcov v DB a premenných musia byť uvedené výhradne v anglickom jazyku
- Všetky názvy by mali byť krátke ale hlavne zmysluplné. Názvy musia byť zvolené tak, aby bol zrejmý obsah pri premenných, resp. činnosť pri metódach. Zmysluplné názvy musia byť bezpodmienečne uvedené
- Lokálne premenné – prvé písmeno malé, viacslovné názvy oddelené podtržítkom, tzv. snake case zápis (server\_item)
- Konštanty – všetky písmená veľké, viacslovné názvy oddelené podtržítkom (CONSTANT)
- Názov tabuľky v databáze – podstatné meno v množnom čísle, malými písmenami (orders)
- Názvy stĺpcov v tabuľke – podstatné meno, jednotné číslo, malými písmenami (id)

### ŠTRUKTÚRA ZDROJOVÉHO KÓDU

- Odsadenie jednotlivých riadkov musí zodpovedať vnoreniu blokov kódu v rámci logickej štruktúry aplikácie. Jednej úrovni vnorenia zodpovedajú **vždy a len 2 medzery**.
- Na každom riadku by sa mal nachádzať len jeden príkaz, pričom riadok by nemal presahovať obvyklú šírku obrazovky (max. 80 znakov).
- Za čiarkou v kóde nasleduje medzera.
- Taktiež za začiatkom a pred koncom kučeravých zátvoriek patrí medzera
- Jednotlivé **logické celky** kódu je potrebné **oddeľovať** minimálne jedným prázdny riadkom.
- Príkaz, ktorý obsahuje návratovú hodnotu metódy musí byť oddelený od predošlého kódu prázdny riadkom
- **Zložitejšie časti** kódu ako sú pokročilé algoritmy alebo dátové štruktúry musia obsahovať **komentár** priamo v zdrojovom kóde - komentár by pritom nemal priamo duplikovať činnosť kódu, ale objasňovať použitý postup.
- Je vhodné komentovať celé logické celky kódu a to pred ich začiatkom

### PRÁCA S DATABÁZOU

- Vytváranie ako aj zmeny databázovej štruktúry musia byť realizované prostredníctvom migrácií. Priame úpravy v databáze nie sú prípustné.
- Preferuje sa využívanie štandardných metód obsiahnutých v ActiveRecord pred písaním vlastných SQL dotazov.

### ARCHITEKTÚRA MVC

#### MODEL

Model slúži na reprezentáciu aplikačných dát (typicky umiestnených v databáze) a definuje pravidlá na manipuláciu s nimi. Z toho vyplýva, že základná aplikačná logika by mala byť umiestnená iba v modeloch. Operácie s dátami by mali byť definované výhradne v modeloch a nie v controlleroch a už vôbec nie vo views/helperoch. Z prostredia controllera sa volá len čisto metóda s parametrami z príslušného modelu, ktorý vykoná potrebnú manipuláciu s dátami.

---

## VIEW

Views by nemali obsahovať žiadnu zložitú logiku. Ich náplňou je výhradne formátovať výstupné dáta a vytvárať vstupné formuláre.

---

## CONTROLLER

Úlohou controllera je prepojenie medzi modelom a views. Controller by mal byť napísaný tak, aby napĺňal architektonický princíp REST. V prípade používania scaffoldu je nevyhnutné controller očistiť od nabytočných metód.

---

## HELPER

Helper by mal obsahovať len krátke časti kódu, ktoré typicky pomáhajú pri formátovaní vo views.

## RDOC

V rámci zdrojového kódu sa komentáre uvádzajú v takej podobe, aby z nich bolo možné následne vygenerovať dokumentáciu. Na generovanie dokumentácie sa používa RDoc.

## LOKALIZÁCIA

Na lokalizáciu aplikácií sa využíva integrovaná podpora lokalizácie priamo v Rails. Lokalizácia spočíva vo volaní metódy t vo views s parametrom, ktorý definuje, ktorá reťazec sa má použiť. Samotné lokalizácie sa nachádzajú v adresári config/locales v súbore formátu YML, ktorý nesie ako názov skratku jazyka.

Priamo v zdrojovom kóde aplikácií sa nesmú počas celého vývoja vyskytovať žiadne texty zadané na pevno - všetky texty musia byť vložené cez lokalizačnú metódu.

Lokalizačný súbor by mal mať nasledujúcu štruktúru:

- na najvyššej úrovni je špecifikovaný jazyk lokalizácie. Jazyk je definovaný kódom podľa [normy ISO 639-1](#) (sk - slovenčina, cs - čeština, ...)
- na ďalšej úrovni sú špecifikované všeobecné slovné spojenia používané naprieč aplikáciou bez ohľadu na modul (napr. ďalej, späť, dátum, ...)
- na rovnakej úrovni sú zadefinované jednotlivé moduly aplikácie
- pod jednotlivými modulmi sú najprv uvedené preklady textových reťazcov spoločné a špecifické pre celý model (napr. header: Správy)
- na ďalšej úrovni pod modulmi sa nachádzajú názvy controllerov
- ak modul obsahuje len jeden controller, môže sa táto úroveň v preklade vynechať a prejsť priamo o úroveň nižšie
- pod controllerami sa nachádzajú jednotlivé akcie a k nim príslušné preklady
- na konci súboru sa nachádza definícia a špecifikácia lokalizácie číselných, dátumových a časových dát.
- pre konštanty pod ktorými sa daný textový reťazec vyskytuje je potrebné voliť **názvy v angličtine**, pričom musia byť dostatočne **výstižné**.

### ROLY ZODPOVEDNOSTI

| Rola              | Zodpovednosť   |
|-------------------|--|
| Programátor       | - implementovať zadané úlohy<br>- opraviť kód z prehliadok   |
| Dokumentarista    | - dokumentovať priebeh jednotlivých etáp vývoja<br>- spisovať zápisnice zo stretnutí                                     |
| Projektový vedúci | - riadiť celý proces tvorby softvérového systému<br>- plánovanie termínov pre jednotlivé etapy<br>- vykonávať prehliadky |

Tabuľka 1: Roly zodpovednosti v procesoch prehliadky kódu

### PROCESY

| Proces | Názov                     |
|--------|---------------------------|
| 1.     | Implementácia úlohy       |
| 2.     | Vykonávanie prehliadky    |
| 3.     | Zmeny v kóde              |
| 4.     | Odobranie opraveného kódu |

Tabuľka 2: Procesy prehliadok kódu

### IMPLEMENTÁCIA ÚLOHY

**Vstupy:** úlohy

**Výstupy:** zdrojový kód

**Zodpovednosť:** programátor

Požadovaný výstup od programátora musí spĺňať nasledovné kritériá:

1. Programátor by mal vždy do najbližšieho stretnutia tímu implementovať aspoň minimálnu časť úlohy,
2. Ak je stretnutie na konci šprintu, mala by byť implementovaná celá úloha,
3. V prípade, že je úloha dokončená, programátor by mal vytvoriť testy, na overenie správnej funkčnosti vytvoreného kódu, v opačnom prípade nemôže byť úloha akceptovaná.

---

## VYKONÁVANIE PREHLIADKY

**Vstupy:** kód

**Výstupy:** kód, pripomienky ku kódu, zápisnica zo stretnutia

**Zodpovednosť:** projektový vedúci

Proces vykonávania prehliadky prebieha na každom stretnutí tímu počas priebehu šprintu. Mimo týchto stretnutí môžu taktiež prebiehať prehliadky kódu napríklad pomocou emailovej komunikácie (záleží na dohode s projektovým vedúcim). V druhom prípade, je potrebné, aby programátor nahral vytvorený kód do spoločného repozitára (`git@github.com:hidden/bonsai.git`), aby si ho mohol projektový vedúci vykonávajúci prehliadku kódu prezrieť a spísať pripomienky.

Postup pri kontrole kódu:

1. Programátor oboznámi projektového vedúceho o tom, čo naprogramoval, ukáže a vysvetlí kód,
2. Vedúci projektu skontroluje kód, v rámci ktorého:
  - a. Vhodnosť zvoleného spôsobu riešenia danej úlohy (prítom hodnotí napr. efektívnosť)
  - b. Kontroluje základné programátorské konvencie
  - c. Princípy dodržania OOP, MCV,...
  - d. Funkčnosť testov,
  - e. Môže navrhnúť zmeny v kóde, ktoré sa môžu týkať zmien metód, celkovej filozofie riešenia daného problému.
3. Programátor môže vykonať potrebné zmeny ešte počas stretnutia,
4. Zo stretnutí, kde sa vykonávajú prehliadky kódu dokumentarista spíše zápisnicu,
5. Okrem vytvorenej zápisnice zo stretnutia by si mal programátor zapísať všetky pripomienky, návrhy ku kódu, aby mohol správne opraviť nedostatky.

---

## VYKONANIE ZMIEN V KÓDE

**Vstupy:** kód

**Výstupy:** zmenený kód

**Zodpovednosť:** programátor

Programátor musí vykonať všetky zmeny a návrhy, ktoré prekonzultoval s projektovým vedúcim. Projektový vedúci akceptuje úlohu len v prípade, že programátor vykoná všetky zmeny, ktoré boli počas stretnutí a prehliadok kódu prediskutované a ich vypracovanie bolo vyžadované.

---

## ODOVZDANIE OPRAVENÉHO KÓDU

**Vstupy:** opravený kód

**Výstupy:** uložený kód v repozitári

**Zodpovednosť:** programátor

Zmenený a opravený kód musí programátor nahrať do repozitára (`git@github.com:hidden/bonsai.git`) do ukončenia šprintu, aby mohla byť úloha považovaná za úspešne vyriešenú.



## METODIKA - MANAŽMENT VERZIÍ ZDROJOVÉHO KÓDU

### ÚVOD

Účelom tejto metodiky je definovať postupy práce s repozitárom zdrojových kódov. Čitateľovi poskytuje informácie o najčastejších procesoch súvisiacich so správou verzií. Podrobnejšie je opísaný spôsob práce s jednotlivými vetvami a tvorba commitov.

### NAJČASTEJŠIE POUŽITÉ POJMY

- *repozitár* – centrálné úložisko verzií zdrojových kódov
- *branch* – vetva úložiska
- *klon* – lokálna kópia synchronizovaná s adresárom umiestneným v repozitári
- *merge* – proces spájania funkcionality dvoch vetiev
- *commit* - potvrdenie zmien do repozitára

### DEDIKÁCIA METODIKY

Táto metodika je primárne určená pre programátorov pracujúcich s repozitárom prípadne ich správcov. Popisuje postupnosť základných operácií pri práci s repozitárom ako i spôsoby vytvárania nových vetiev a pomenovania nových verzií zdrojových kódov.

### VYMEDZENIE ROLÍ A ZODPOVEDNOSTÍ PRI PRÁCI S REPOZITÁROM

| Rola               | Zodpovednosť   |
|--------------------|--|
| programátor        | pracuje na pridelenom projekte a zaznamenáva zmeny do repozitára |
| správca repozitára | vytvára nové a spravuje existujúce repozitáre                    |
| manažér kvality    | zodpovedá za kontrolu kvality práce a funkčnosti testov          |

### NAJČASTEJŠIE OPERÁCIE PRI PRÁCI S VERZOVACÍM SYSTÉMOM GIT

- *init* – vytvorenie nového repozitára
- *branch* – vytvorenie novej vetvy
- *clone* – vytvorenie lokálnej kópie z existujúcej vetvy
- *commit* – potvrdenie lokálnych zmien do úložiska
- *merge* – spojenie funkcionality rozličných vetiev
- *push* – nahratie zmien do repozitára
- *pull* – stiahnutie zmien z repozitára

### TOPOLÓGIA ÚLOŽISKA

Topológia úložiska zdrojových kódov je hierarchicky organizovaná do stromovej adresárovej štruktúry. Vzdialený repozitár je uložený na serveri *github.com*, ku ktorému majú všetci programátori a členovia vývojového tímu prístup. Repozitár obsahuje viacero adresárov, ktoré prislúchajú jednotlivým projektom, prípadne modulom daného projektu, kde adresár modulu je v takomto prípade podradeným adresárom daného projektu.

---

## ORGANIZÁCIA VETIEV PROJEKTU

Každý projekt obsahuje jednu hlavnú vetvu *Master*, ktorá obsahuje aktuálnu a stabilnú verziu zdrojových kódov. Všetci programátori si vytvárajú svoj vlastný *klon*, z ktorého pri vývoji vychádzajú.

Pre každú úlohu (*issue*) je vytvorená nová pracovná vetva pomenovaná typicky názvom riešenej úlohy. Pre jej vytvorenie je potrebné požiadať správcu repozitára, ktorým je *Bc. Peter Študent*. Do tejto vetvy programátor zaznamenáva všetky zmeny viažuce sa k jemu pridelenéj úlohe.

## ZAZNAMENANIE ZMIEN DO REPOZITÁRA

Všetci vývojári si pred začatím novej časti úlohy vždy spravia *klon* aktuálnej verzie *Master* vetvy daného projektu. Všetky zmeny zaznamenávajú najskôr do svojich lokálnych *klonov*. Je dôležité časté lokálne *commitovanie* kvôli ucelenosti zdrojového kódu. Pre zverejnenie je potrebné zmeny odoslať do repozitára.

---

## SPÔSOB POMENOVANIA COMMITOV

Pomenovanie nových verzií sa riadi internými pravidlami.

---

### NOVÉ VERZIE

Každá nová verzia je pomenovaná v anglickom jazyku, kde prvou časťou je číslo *issue* a ďalšou popis vykonaných zmien vzhľadom k predchádzajúcej verzii. Nové verzie obsahujú opravy chýb predchádzajúcich verzií, alebo vylepšenia v akejkolvek oblasti, vrátane funkčnosti, výkonu a použiteľnosti, bez možnosti návratu späť.

---

### POMENOVANIE OPRAVNÝCH VERZIÍ

Opravné verzie sú označované podobne ako nové verzie, odlišujú sa tým, že obsahujú popis stavu *fixed*. Za ním nasleduje popis opravy v anglickom jazyku vzťahujúcej sa k predošlej verzii.

---

## ZARADENIE ZAZNAMENÁVANÝCH ZMIEN DO JEDNOTLIVÝCH VETIEV

Pri publikovaní lokálnych zmien sa zaradenie do vetiev daného projektu riadi internými pravidlami. Pre zlúčenie lokálnych zmien s konkrétnou vetvou je potrebné vykonať operáciu *merge*.

---

### MASTER

*Master* vetva sa používa výhradne k uchovávaniu otestovanej a plne funkčnej verzie zdrojových súborov projektu. Pred vykonaním *merge* pracovnej vetvy s vetvou *Master* je potrebné aby výsledky všetkých testov boli zelené. Overenie funkčnosti testov je možno vykonať na serveri *runcoderun.com*, na ktorý majú všetci programátori prístup.

---

### PRACOVNÉ VETVY

Každá pracovná vetva obsahuje aktuálnu verziu viažucu sa k danej *issue*, ku ktorej bola vytvorená. Je dôležité časté odosielanie lokálnych zmien i kvôli informovanosti ostatných členov tímu. Pracovná vetva sa používa na publikovanie zmien novej funkcionality ako aj opravnej, v prípade že:

- je v dobrom stave a neobsahuje známe chyby
- je vhodná na použitie pri ďalšom vývoji

Každá nová funkcionálna alebo zmena funkcionality sa testuje v tejto vetve. Primárne slúži na odhalenie a odladenie všetkých chýb ešte predtým, ako sa vykoná *merge* s vetvou *Master*.

## VYUŽITIE NÁSTROJA GITGUI PRI SPRÁVE REPOZITÁROV ZDROJOVÝCH KÓDOV

V tejto kapitole sú popísané postupy využitia nástroja GitGui pri správe repozitárov verzií zdrojových kódov verzovacieho systému Git z pohľadu programátora alebo správcu repozitára.

### PRIDANIE PROJEKTU DO REPOZITÁRA

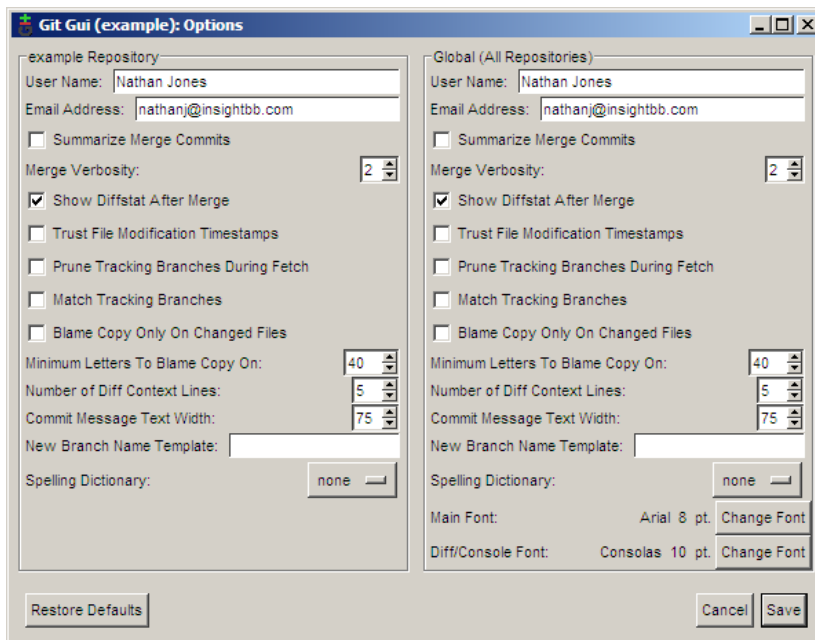
|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Vstup      | vytvorený repozitár               |
| Výstup     | projekt sprístupnený v repozitári |
| Zodpovedný | správca repozitára                |

Pred sprístupnením projektu ostatným používateľom je potrebné nakopírovať zdrojové súbory do priečinka repozitára.

Ešte pred vykonaním operácie *Commit* je potrebné nastaviť konfiguračné nastavenia repozitára v hornom menu, voľbou *Edit* → *Options*.

V ľavej časti dialógového okna je možné zvoliť nastavenia o mene a emailovej adrese zakladateľa repozitára. Tieto nastavenia budú použité iba pre konkrétne vytváraný repozitár.

V pravej časti sa nachádzajú globálne konfiguračné nastavenia, ktoré budú platiť na všetky repozitáre vytvorené v budúcnosti.



Obr. 1 Konfiguračné nastavenia repozitára

Potvrdením voľby *Save* sú nastavenia uložené a je možné pokračovať v dokončení pridania projektu do repozitára.

Po označení všetkých súborov a zvolení možnosti v hornom menu pod voľbou *Commit* → *Stage to Commit* sa vykoná *commit* novo pridaných súborov.

Túto operáciu možno realizovať konzolovým príkazom

`git add .`

ktorý automaticky zahrnie všetky súbory v danom adresári, alebo

`git add <nazov>`, ktorý pridá iba súbor s konkrétnym názvom.

---

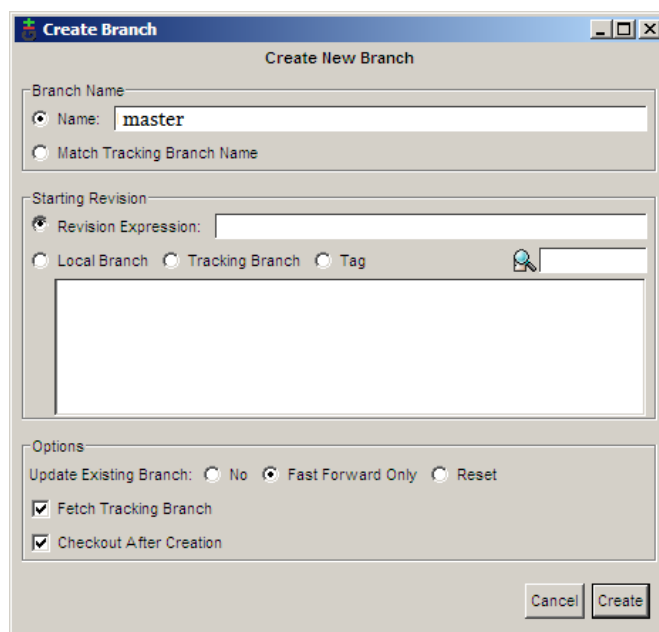
## VYTVORENIE NOVEJ VETVY

---

|            |                     |
|------------|---------------------|
| Vstup      | vytvorený repozitár |
| Výstup     | nová vetva          |
| Zodpovedný | správca repozitára  |

---

Nová vetva sa vytvorí kliknutím na voľbu *Branch -> Create* v hornom menu. Je potrebné zadať názov novej vetvy (napr. *Master*, ak bude hlavnou vetvou).



Obr. 2 Vytvorenie novej vetvy

Vetva sa vytvorí po kliknutí na tlačidlo *Create*.

Alternatívou postupnosti týchto krokov je príkaz `git branch <nazov>`, ktorým je možné založiť novú vetvu s požadovaným názvom.

---

## SYNCHRONIZÁCIA PRACOVNEJ VETVY S MASTER VETVOU

---

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Vstup</b>      | <b>pracovná vetva a vetva master umiestnená na vzdialenom serveri</b> |
| <b>Výstup</b>     | pracovná vetva zosynchronizovaná s vetvou master                      |
| <b>Zodpovedný</b> | programátor   |

---

Pred vykonaním zlúčenia (merge) pracovnej vetvy s master vetvou je potrebné vykonať synchronizáciu (rebase) všetkých *commitov*. Túto operáciu je možné vykonať v pracovnej vetve priamo z príkazovej riadky použitím príkazu:

**git rebase master**

---

## ZMENY A ZLUČOVANIE COMMITOV

---

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Vstup</b>      | <b>pracovná vetva obsahujúca niekoľko commitov</b> |
| <b>Výstup</b>     | odstránené alebo zlúčené commity                   |
| <b>Zodpovedný</b> | programátor  |

---

V prípade potreby zlúčenia niekoľkých commitov prípadne zmazania je nutné tak vykonať ešte pred vykonaním merge. Túto operáciu je možné vykonať v danej vetve použitím príkazu:

**git rebase -i HEAD^<pocet posledných commitov, ktoré zlučujeme>**

Po zadaní tohoto príkazu sa otvorí editor s výpisom *commitov*, kde je u každého možno špecifikovať či sa má:

- ponechať - **pick** (nie je potrebné vykonať žiadne zmeny)
- zmazať - (v tomto prípade je potrebné zmazať daný riadok)
- zlúčiť - **squash** (v tomto prípade sa daný commit zlúči s commitom uvedeným o riadok vyššie)

Po vykonaní potrebných zmien a uložení, je možné vykonať operáciu merge.

---

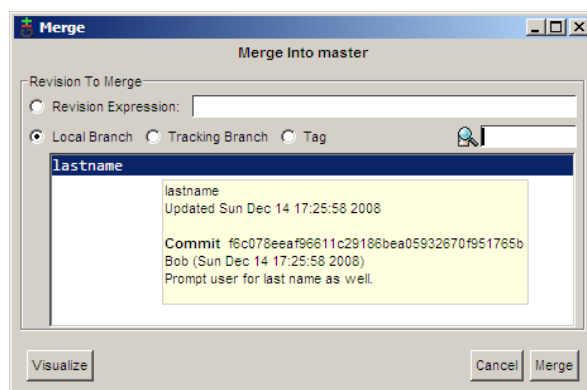
## ZLÚČENIE DVOCH VETIEV

---

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Vstup</b>      | dve vetvy                                     |
| <b>Výstup</b>     | spojenie funkcionality dvoch vetiev do jednej |
| <b>Zodpovedný</b> | správca repozitára                            |

---

Spojenie funkcionality dvoch vetiev do jednej sa vykoná kliknutím na voľbu *Merge* -> *Local Merge* v hornom paneli menu. V dialógovom okne je potrebné zo zoznamu vetiev vybrať tú, z ktorej sa budú zmeny aplikovať a kliknúť na tlačidlo *Merge*.



Obr. 3 Zlúčenie vetvy lastname s vetvou master

Túto operáciu možno alternatívne realizovať zadaním príkazov:

`git checkout <cieľova vetva>` a `git merge <zdrojova vetva>`.

---

## NAHRANIE (PUSH) VETVY REPOZITÁRA NA VZDIALENÝ SERVER

---

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Vstup</b>      | repozitár umiestnený na lokálnom pc                       |
| <b>Výstup</b>     | kópia vetvy daného repozitára na vzdialenom serveri zmien |
| <b>Zodpovedný</b> | programátor   |

---

Pred vykonaním operácie **push** je potrebné mať na niektorom serveri typu *github.com* založený účet. Autentifikácia prebieha pomocou *ssh* kľúča. Pri problémoch s autentifikáciou, alebo založením účta sa obráťte na vedúceho vývojového tímu, ktorým je *Ing. Ján Suchal*.

Operácia **push** sa vyvolá kliknutím na voľbu *Remote* -> *Push* z ponuky horného panela nástroja GitGui. Po zvolení vetvy z ponuky *Source Branches* a vyplnení adresy cieľového umiestnenia v časti *Arbitrary URL* bude po kliknutí na tlačidlo *Push* operácia dokončená.

Pre ušetrenie času a zrýchlenie procesu odosielania na vzdialený server, je možné jeho adresu pridať do konfiguračného súboru. Táto adresa bude potom automaticky predvyplnená v časti *Arbitrary URL*.

Táto konfigurácia sa nastavuje priamo z príkazovej riadky spustením príkazu:

`git remote add github <adresa vzdialeneho repozitara>`

---

## STIAHNUTIE ZMIEN (PULL) ZO VZDIALENÉHO REPOZITÁRA

---

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Vstup</b>      | repozitár umiestnený na vzdialenom serveri    |
| <b>Výstup</b>     | kópia repozitára na lokálnom pc serveri zmien |
| <b>Zodpovedný</b> | programátor                                   |

---

Podmienkou pre vykonanie operácie **pull** je prídanie správnej cesty do konfiguračného súboru. To je možné vykonať priamo z príkazovej riadky:

```
git remote add github <adresa vzdialeneho repozitara>
```

Vytvorenie lokálnej kópie zdrojových súborov umiestnených v repozitári na vzdialenom serveri sa vykoná z menu v časti *Remote* → *Fetch*.

## METODIKA – SPRÁVA ÚLOH V PROJEKTE

### ÚVOD

Tento dokument sa zaoberá problematikou riadenia a evidencie úloh. V nasledujúcich kapitolách sú špecifikované procesy riadenia úloh ako aj s nimi súvisiace roly osôb zúčastnených na tvorbe softvérového projektu za použitia agilnej metódy Scrum. Cieľom tejto metodiky je navrhnúť množinu podmienok, postupov a obmedzení, ktoré majú za úlohu zvýšiť efektívnosť a transparentnosť práce. Tento dokument je určený programátorom, vedúcim a spolupracovníkom pracujúcim v rámci tímového projektu v akademickom roku 2009/2010.

### DEFINÍCIA POJMOV

---

#### BACKLOG

Jeden zo základných prvkov používaných pri metóde Scrum. Slúži ako zásobník pre úlohy, ktoré sú zahrnuté do projektu ale ešte neboli priradené do spracovania (Product backlog) alebo úlohy spracovávané a aktuálnom šprinte (Sprint backlog).

---

#### ŠPRINT

Pevne stanovené časové obdobie, počas ktorého by mal vývojový tím dokončiť všetky úlohy definované v aktuálnom *sprint backlog-u*.

---

#### ZADÁVATEĽ

Zadávateľ (eng. Product owner) je členom tímu zodpovedným za tlmočenie požiadaviek samotného zákazníka. Jeho úlohy v projekte sú popísané nižšie (viď *Roly procesu návrhu*)

## ROLY PROCESU SPRÁVY ÚLOH

| Rola         |                   | Popis   |
|--------------|-------------------|---|
| Zadávateľ    | <b>Požiadavky</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Znalosť metódy Scrum</li><li>• Znalosť dekompozičných princípov</li></ul>   |
|              | <b>Úlohy</b>      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pochopenie a formulácia požiadaviek zákazníka</li><li>• Písanie užívateľských prípadov použitia (user story)</li><li>• Prioritizácia existujúcich prípadov použitia</li><li>• Priebežná kontrola smerovania vývojového tímu</li></ul> |
| Scrum master | <b>Požiadavky</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Znalosť metódy Scrum</li><li>• Výborná znalosť použitého programovacieho jazyka a realizovanej problematiky</li></ul>   |
|              | <b>Úlohy</b>      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Odstraňovanie konceptuálnych alebo implementačných prekážok pri realizácii jednotlivých úloh v šprinte</li><li>• Sprostredkovanie informácií medzi tímom a okolím</li><li>• Dohľad nad dodržiavaním pripraveného plánu</li></ul>      |
| Programátor  | <b>Požiadavky</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Znalosť metódy Scrum</li><li>• Znalosť používaného programovacieho jazyka.</li></ul>  |
|              | <b>Úlohy</b>      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizácia úloh pridelených v rámci šprintu</li><li>• Prezentovanie priebežných výsledkov práce</li></ul>   |

## PROCES SPRÁVY ÚLOH

### DEFINOVANIE UŽÍVATEĽSKÝCH PRÍPADOV POUŽITIA

*Vstup:* **POŽIADAVKY UŽÍVATEĽA NA APLIKÁCIU**

*Výstup:* **ŠTRUKTÚROVANÉ PRÍPADY POUŽITIA APLIKÁCIE**

*Zodpovedná osoba:* **ZADÁVATEĽ**

Zadávateľ na základe konzultácie s používateľmi aplikácie špecifikuje jednotlivé prípady použitia. Takto špecifikované prípady použitia musia vytvárať ucelenú koncepciu funkcionality, ktorú má vyvíjaná aplikácia realizovať. Každý prípad použitia musí byť koncipovaný vo forme uceleného prípadu, ktorý vychádza z realizovaných častí systému a preto s nimi nemôže byť v rozpore. Takto navrhnuté prípady použitia sú následne pripojené do *product backlog-u*, odkiaľ sa neskôr vyberajú na implementáciu do jednotlivých šprintov.



---

## VÝBER UŽÍVATEĽSKÝCH PRÍPADOV POUŽITIA PRE REALIZÁCIU V ŠPRINTE

*Vstup:* **ŠTRUKTÚROVANÉ PRÍPADY POUŽITIA APLIKÁCIE (PRODUCT BACKLOG)**

*Výstup:* **VYBRANÉ PRÍPADY POUŽITIA PRE REALIZÁCIU**

*Zodpovedná osoba:* **ZADÁVATEĽ , SCRUM MASTER**

Z *product backlog-u* sa vyberajú tie prípady použitia, ktoré majú najvyššiu prioritu od zadávateľa. Počet užívateľských prípadov použitia je limitovaný veľkosťou a skúsenosťami vývojového tímu. Faktorom pre výber prípadov použitia je okrem priority aj ich návaznosť na realizovanú funkcionálnosť tak, aby sa v obmedzenom čase realizovala čo najväčšia časť požadovanej funkcionality.

---

## PLÁNOVACIE STRETNUTIE ŠPRINTU

*Vstup:* **VYBRANÉ PRÍPADY POUŽITIA PRE REALIZÁCIU**

*Výstup:* **MNOŽINY PRIDELENÝCH ÚLOH PRE JEDNOTLIVÝCH ČLENOV TÍMU**

*Zodpovedná osoba:* **SCRUM MASTER, TÍM**

Náplňou plánovacieho stretnutia pred začatím šprintu je rozdelenie a ohodnotenie jednotlivých vybraných prípadov použitia určených pre daný šprint. Každý prípad použitia sa rozdelí na úlohy a následne členovia vývojového tímu ohodnotia každú úlohu samostatne časom a úsilím potrebným na jej realizáciu. Toto hodnotenie sa premietne do počtu *scrum bodov*, ktoré sú formálnym zobrazením náročnosti úlohy. Ohodnotenú úlohu sa burzovým princípom prerozdedia medzi členov vývojového tímu a následne sa tieto množiny zaznačia do systému správy úloh.

---

## DENNÝ SCRUM MEETING

*Vstup:* **MNOŽINY AKTUÁLNE PRIDELENÝCH ÚLOH PRE JEDNOTLIVÝCH ČLENOV TÍMU**

*Výstup:* **UPRAVENÝ STAV PRIDELENÝCH ÚLOH**

*Zodpovedná osoba:* **SCRUM MASTER, TÍM**

Toto stretnutie slúži na priebežné informovanie členov vývojového tímu o postupe pri realizácii zadaných úloh. Náplňou tohto stretnutia je aby členovia tímu podali základné informácie o svojom postupe, problémoch a plánoch na najbližšie obdobie. Postup v realizácii ako aj vzniknuté problémy je nutné zaznačiť do systému správy úloh. Toto stretnutie nezahŕňa kontrolu kódu ani iné prvky softvérového procesu, má čisto informačný význam. Po skočení tohto stretnutia v prípade potreby sú realizované konzultácie medzi členmi tímu avšak už bez formálneho vedenia (*Scrum of scrums*).

## HODNOTIACE STRETNUTIE ŠPRINTU

*Vstup: ÚLOHY PRIDLENÉ NA REALIZÁCIU V AKTUÁLNOH ŠPRINTE*

*Výstup: HODNOTIACA SPRÁVA*

*Zodpovedná osoba: SCRUM MASTER, TÍM, ZADÁVATEĽ*

Úlohou tohto stretnutia je zhodnotiť výsledky dosiahnuté v aktuálnom šprinte. Podkladom sú úlohy pridelené k aktuálnemu šprintu. O ich splnení alebo nespĺnení rozhoduje zadávateľ. Úlohy, ktoré splnili definované podmienky sú prezentované užívateľom a po ich akceptácii sú priradené do systému správy úloh ako uzavreté. Nespĺnené úlohy automaticky prechádzajú do nasledujúceho šprintu. Po ukončení hodnotiaceho stretnutia je realizované *scrum retrospective* stretnutie.

## EVIDENCIA ÚLOH V SYSTÉME REDMINE

V tejto časti sú zadefinované záväzné postupy pre evidenciu úloh v systéme Redmine. V prípade nejasností alebo problémov pri spracovaní, kontaktuje administrátora systému (*Ján Suchal, jan.suchal@stuba.sk*)

## DEFINOVANIE UŽÍVATEĽSKÝCH PRÍPADOV POUŽITIA

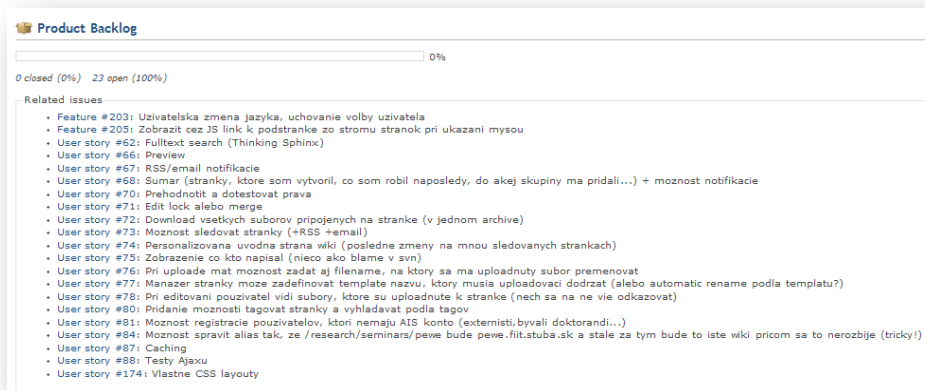
Užívateľský prípad použitia definovaný podľa pravidiel popísaných vyššie je nutné zaznačiť do systému, aby bolo možné spravovať tento scenár v ďalších etapách. Pre jeho pridanie so systémom sa použije formulár *new issue* nasledovne:

The screenshot shows the 'New issue' form in Redmine. The 'Tracker' dropdown menu is highlighted with a red box and set to 'Bug'. Other fields include Subject, Description, Status (New), Priority (Normal), Assigned to, Target version, Start date (2009-11-13), Due date, Estimated time, % Done (0%), and a list of Watchers.

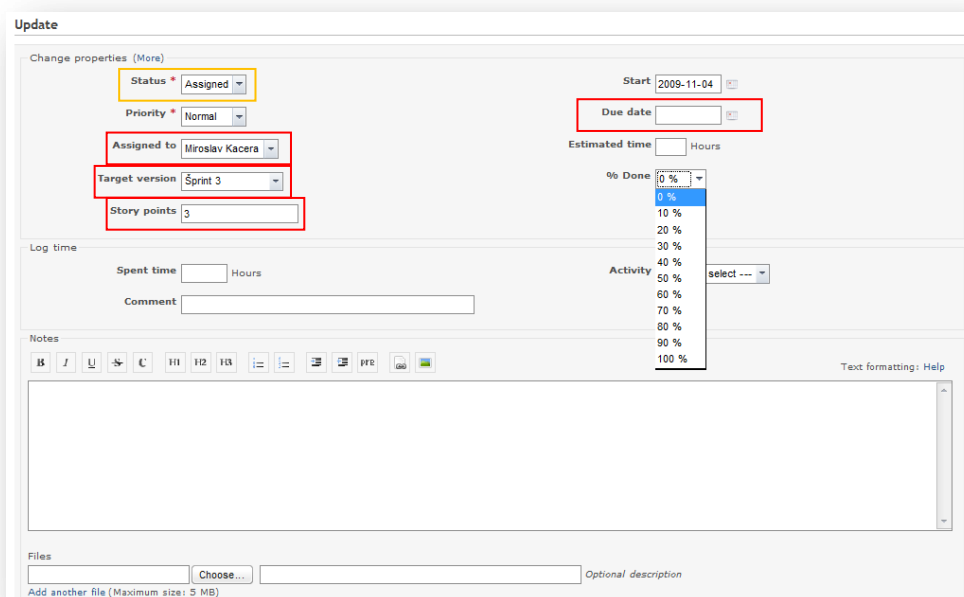
1. *Tracker* sa vyplní hodnotou *user story* (resp. *bug* pre popis chyby systému)
2. *Subject* a *Description* sa vyplní názvom a popisom v tak ako bolo špecifikované pri analýze problémov a možností systému (intuitívny popis pre programátorov)
3. *Status* sa nastaví na *New* keďže definovaný prípad použitia ešte nebol priradený k šprintu
4. Ostatné polia ostanú nevyplnené, tieto polia sa budú postupne vyplňať v priebehu realizácie

## PLÁNOVACIE STRETNUTIE ŠPRINTU

Prvým krokom plánovacieho stretnutia je výber prípadov použitia, ktoré budú rozpracované v plánovanom šprinte. Tieto prípady sa vyberajú z *product backlog-u*.



Vybraným prípadom použitia je potrebné aktualizovať informačné údaje nasledovne:



1. Status sa zmení na *Assigned*
2. Priradený šprint sa nastaví na aktuálne rozvrhovaný šprint
3. Dátum ukončenia je nastavený na dátum ukončenia priradeného šprintu
4. Priradený programátor ako aj počet SCRUM bodov sú priradené na základe záverov plánovacieho stretnutia
5. Percentuálna hodnota ukončenia je nastavená na 0%

## DENNÝ SCRUM MEETING

Počas denného *scrum meeting-u* každý z členov vývojového tímu okrem slovného vyjadrenia postupu a problémov, s ktorými sa stretol vyjadrí svoj postup aj percentuálne a to podľa nasledovného kľúča:

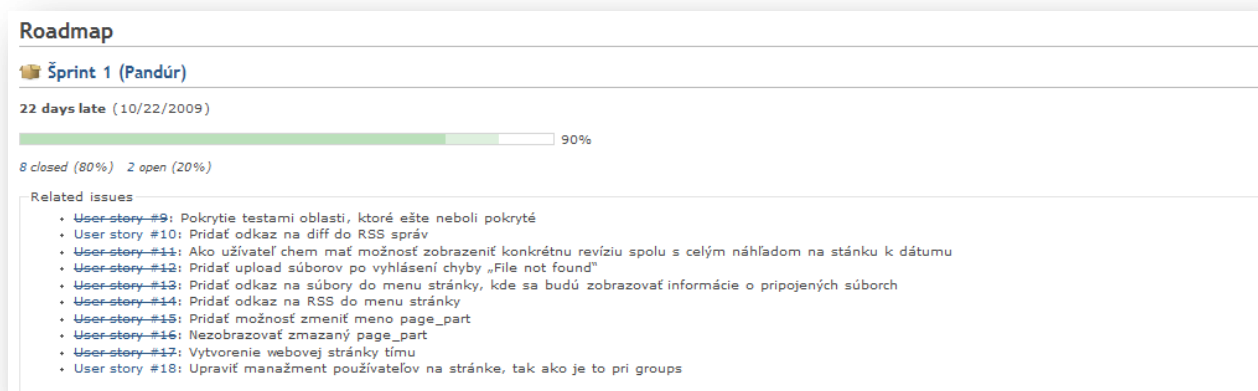
1. 0-20% za naštudovanie danej problematiky riešenia
2. 20-40% za kvalitu pokrytia danej úlohy testovacími scenármi
3. 40-85% za funkcionality po úplnom pokrytí úlohy testovacími scenármi (percentuálny nárast sa vyhodnocuje ako pomerná časť realizovanej a celkovej funkcionality danej úlohy)
4. 85-100% za integráciu a záverečné otestovanie vytvorenej funkcionality v kontexte celého systému

Tieto hodnoty musia byť po skončení denného *scrum meeting-u* zanesené do systému (zodpovedný programátor). Po dosiahnutí 100% sa *status* realizovanej úlohy zmení na hodnotu *resolved* (zodpovedný programátor).

Zistené problémy spôsobené predchádzajúcou implementáciou systému sa pridajú do systému ako nové úlohy s hodnotou *tracker* nastavenou ako *bug* a najvyššou prioritou.

## HODNOTIACE STRETNUTIE ŠPRINTU

Hodnotiace stretnutie uzatvára každý šprint. Odovzdané úlohy musia prejsť schválením zadávateľa. Na prezentáciu úloh sú automaticky zaradené úlohy so 100% splnením. Na prezentáciu je možné zaradiť aj úlohy a mierou splnenia nad 85% po predchádzajúcom zhodnotení *scrum master-om* a *zadávateľom*.



Zadávateľom schválená úloha je zapísaná do systému ako *closed* a následne je odstránená z aktívnych úloh.

V prípade, že úloha bola schválená zadávateľom a má menej ako 100%, tak sa do poznámky zapíše dôvod jej prijatia a zdokumentujú sa časti, ktoré neboli implementované alebo dotestované pre prípad neskoršieho výskytu problémov. Potom už s touto úlohou pracujeme ako so 100% naplnenou v stave *closed*.

### ÚVOD

Formát wikipédie, ako voľne šíriteľnej internetovej encyklopédie, je už vo svete celkom známy. Dovoľuje komukoľvek vytvoriť vlastnú encyklopédiu, ktorej články môžu všetci návštevníci bez obmedzenia čítať, upravovať, či vymazávať. Navyše umožňuje pojmové prepojenie článkov formou fulltextu, čím prispieva k sprehľadneniu vyhľadávania v aplikácií.

Kvôli svojej flexibilita a bez potreby manažmentu používateľov, je využívaný v mnohých oblastiach. Čo je na druhej strane výhodou, nemusí platiť za každej situácie. Mnohé články, dotýkajúce sa odborných tém, nie sú uznané ako relevantné, práve preto, že nie je možné určiť ich autorov, prípadne editorov. Navyše fakt, že nechceme aby niektoré články, boli zdieľané určitými skupinami ľudí, robí klasický formát wikipédie nepoužiteľným nie len v akademickom prostredí.

Medzi nedostatky, ktoré sme identifikovali pri vytváraní súčasnej verzie wiki riešenia patria:

1. **Nedostatočný manažment práv** – v klasickej wikipédii nie sú vôbec riešené. Všetky vložené informácie sú kolektívnym vlastníctvom návštevníkov, defacto používateľov internetu
2. **Prepojenie článkov** – okrem fulltextu, neexistuje žiadne kontextové, či inak organizované prepojenie článkov.
3. **Podpora členenia obsahu príspevkov** - možnosť rozčleňovať stránky na samostatné oddelene editovateľné časti
4. **Podpora verziovania** - zobrazenie histórie a správa zmien jednotlivých článkov

Cieľom bolo vytvoriť formát encyklopédie, použiteľnej v akademickom prostredí, ktorý bude rešpektovať autorstvo, a dovoľí vytvárať každému používateľovi nielen verejne prístupné články, ale aj články s obmedzením prístupu pre skupiny používateľov.

Na základe toho sú v systéme zahrnuté :

1. Stromová schéma stránok, umožňujúca dedenie práv, k jednotlivým položkám
2. Schéma skupín užívateľov a ich práv k prislúchajúcim článkom
3. Zobrazenie histórie a zmien a možnosť vrátiť dokument na pôvodnú verziu
4. Stránky sú rozdelené na jednotlivé časti, page party

### KONCEPTUALIZÁCIA

V nasledujúcej kapitole sú popísané prípady použitia, ktoré vznikli na základe analýzy vstupných požiadaviek

#### POŽIADAVKY NA SYSTÉM

| ID požiadavky | Opis požiadavky   |
|---------------|---|
| RQ001         | Umožniť používateľovi vytvárať, editovať a manažovať stránky s jednoduchým obsahom  |
| RQ002         | Jednotlivé stránky by mali byť v štruktúrovanej návaznosti, podľa ktorej by sa mal používateľ vedieť zorientovať v sieti všetkých stránok |

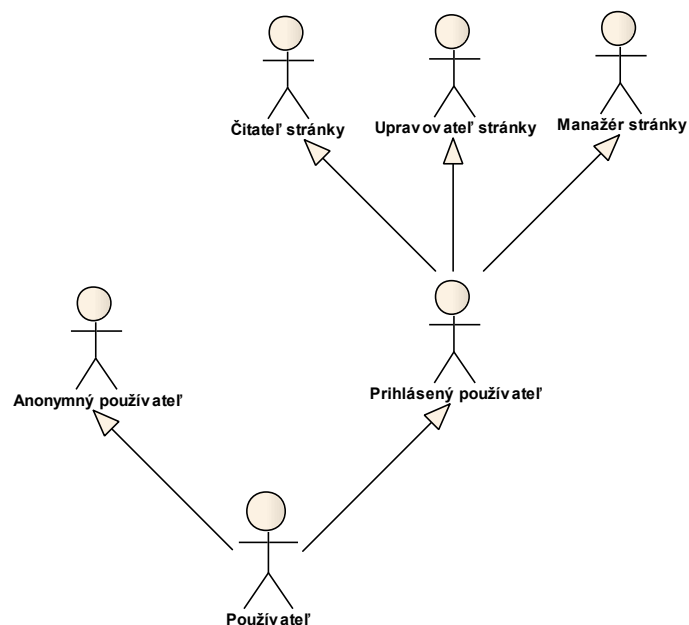
|       |   |
|-------|---|
| RQ003 | Manažment riadenia prístupov, ktorý by povolil skupinám používateľov vidieť, pridávať, upravovať a manažovať jednotlivé stránky.            |
| RQ004 | Možnosť automatického prenášania práv používateľov zo stránky na podstránku   |
| RQ004 | Možnosť vytvárania verejných stránok  |
| RQ005 | Manažment skupín, možnosť manažovať jednotlivých členov skupín. Vytvárať a rušiť skupiny.   |
| RQ006 | Riadenie príloh k stránkam, ako sú obrázky, dokumenty, mediálne súbory,...  |
| RQ006 | Rozčlenenie stránok na samostatne pridávané časti.  |
| RQ007 | Vhodné zobrazenie údajov na stránke, zvýraznenie syntaxe, zobrazenie príloh, možnosť výberu dizajnu   |
| RQ008 | Dashboard – zoznam zmien na stránkach patriacich skupinám, ktorých členom je prihlásený používateľ, prípadne, ktoré má označené za obľúbené |
| RQ009 | Zobrazenie histórie zmien stránky s možnosťou návratu a revertnutia na konkrétnu revíziu  |

## TYPY POUŽÍVATEĽOV

V tabuľke rolí je zoznam základných typov používateľov. Nasledujúce roly sú skôr orientačné. V rámci systému, môže používateľ zastávať aj viacero rolí naraz.

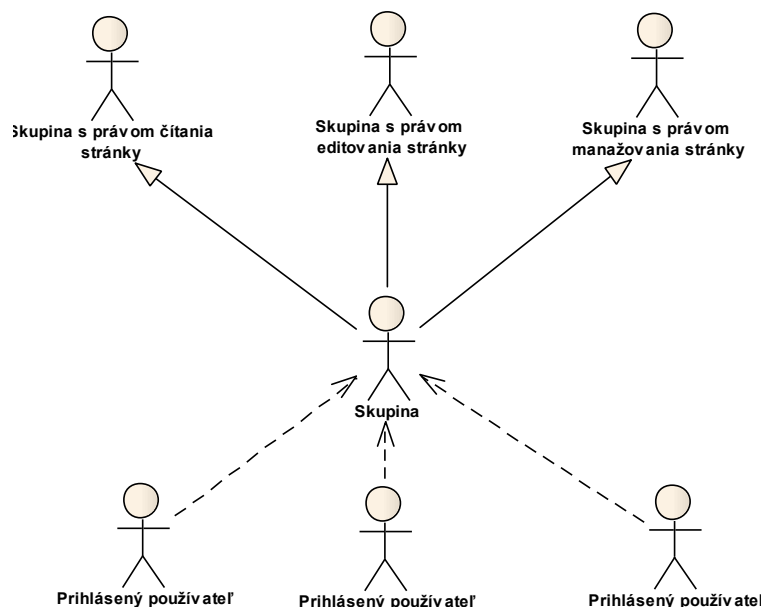
| ID používateľa | Názov                 | Opis   |
|----------------|-----------------------|--|
| ACT001         | Anonymný používateľ   | Má univerzálny prístup k wiki, Nemá právo ani vytvárať, ani manažovať a vidí len verejné stránky. Nevidí skupiny, ani používateľov. Nemá právo pridávať prílohy k stránkam.  |
| ACT002         | Prihlásený používateľ | Podľa práv ktoré mu boli pridelené, buď jemu samotnému alebo v rámci skupiny, môže vidieť aj editovať neverejné príspevky. Podľa jemu pridelených práv, vidí, edituje, prípadne manažuje skupiny používateľov, ktorým patrí. Má právo pridávať prílohy k stránkam. |

|        |                 |  |
|--------|-----------------|--|
| ACT003 | Manažér stránky | Manažuje viditeľnosť, editovateľnosť stránok jednotlivým používateľom. Manažérom sa môže stať prihlásený používateľ vytvorením samotnej stránky, prípadne tým, že mu, prípadne skupine kam patrí, iný manažér prideli práva. |
| ACT004 | Editor stránky  | Môže upravovať obsah zobrazenej stránky.   |
| ACT005 | Čitateľ stránky | Môže prezerať stránku.   |
| ACT006 | Skupina         | Používateľ môže patriť skupine, pričom práva nastavené skupine, sa vzťahujú automaticky na neho.   |



Obr. 1 Charakteristika používateľov systému

Pri prvom vstupe na stránku, pred samotným prihlásením vystupuje používateľ v roly anonymného. Po prihlásení, podľa toho, aké práva má na stránku na ktorej sa nachádza, ju môže prezerať, editovať, manažovať.



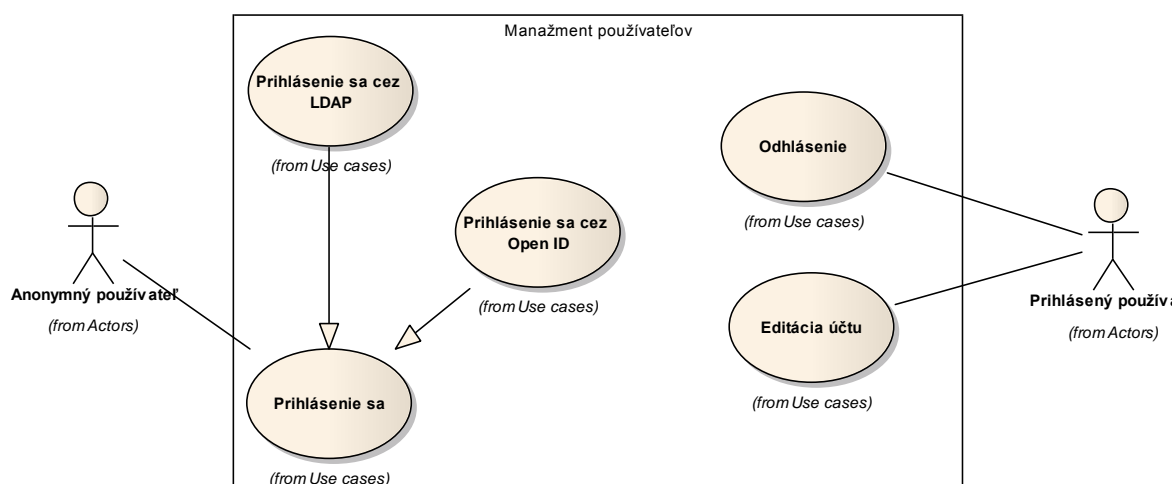
Obr. 2 Charakteristika používateľských skupín systému

Skupina je špeciálny prípad role. Tvorí ju množina používateľov s rovnakými právami pre jednotlivé stránky.

## PRÍPADY POUŽITIA

V nasledujúcej kapitole sú rozpísané jednotlivé prípady použitia systému, vytvorené na základe vstupných požiadaviek.

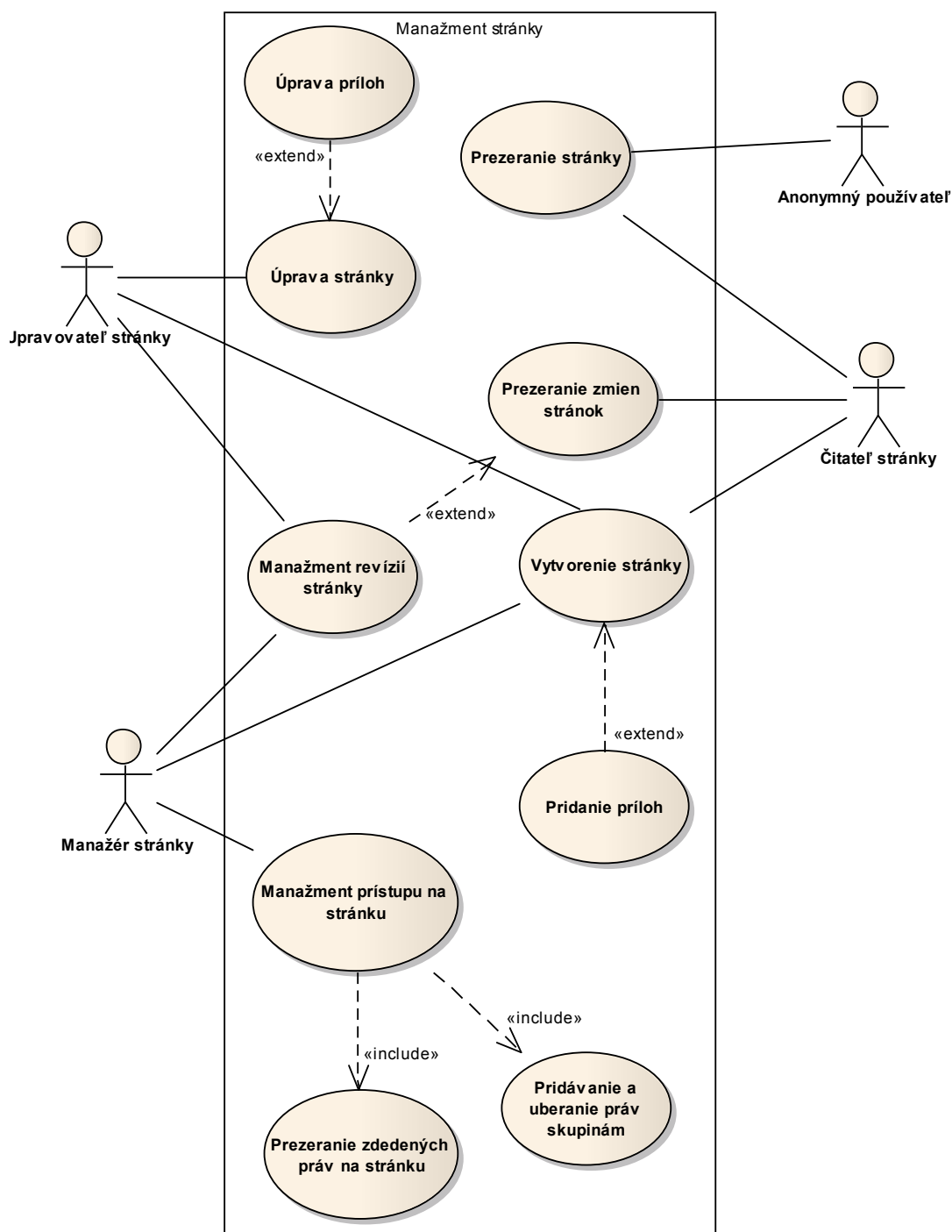
## MANAŽMENT PRÍSTUPU POUŽÍVATEĽOV



Obr. 3 Manažment prístupu používateľov

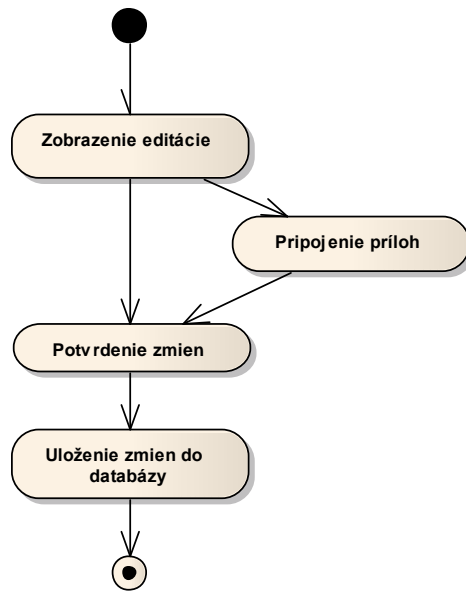
Manažment používateľov popisuje prihlásenie do systému, odhlásenie a editáciu účtu. Registrácia samotných užívateľov nie predmetom požiadaviek z dôvodu získavania dát zo zdrojov, ktoré sú manažované externe.





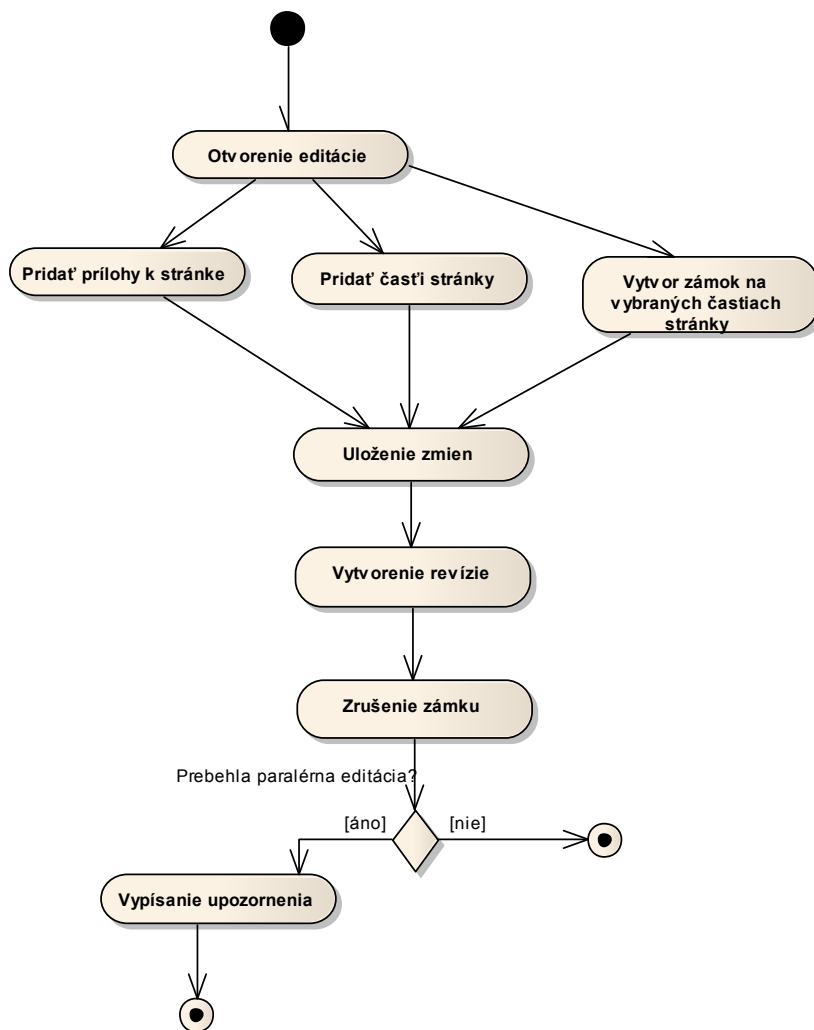
Obr. 4 Manažment stránok

Prípád použitia popisuje jednotlivé možnosti správy stránok systému. Bod prezeranie stránok je trochu nejednoznačný. Pokiaľ stránky nie sú verejné - public, ani anonymný užívateľ si ich nemôže prezrieť.



Obr. 5 Vytvorenie stránky

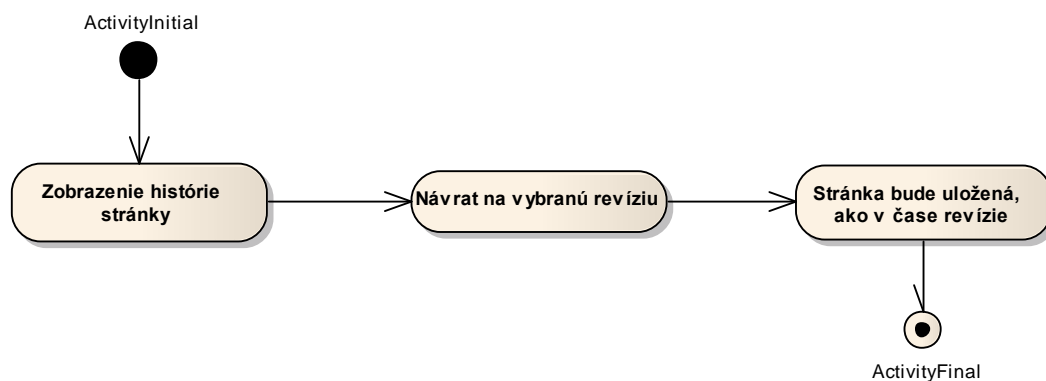
Princíp vytvorenia stránky spočíva v princípe klasickej wikipédie. Pokiaľ neexistuje stránka pre nami vybraný pojem a používateľ otvorí odkaz s linkou, na ktorej by mala byť v budúcnosti umiestnená stránka, prípadne sa ňu odkáže cez fulltextový odkaz a prebehne načítanie stránky, zobrazí sa odkaz na editor pre vytvorenie novej stránky. Samozrejme k editoru sa dá dostať aj cez linku v hornej lište obrazovky.



Obr. 6 Editovanie stránky

Pri editovaní stránky je dôležité si uvedomiť, že jednotlivé upravované časti stránky môžu byť editované naraz dvomi a viac používateľmi. Preto je veľmi dôležitý uzamkací mechanizmus, ktorý upozorní používateľa na to, že zvolenú časť edituje niekto iný.

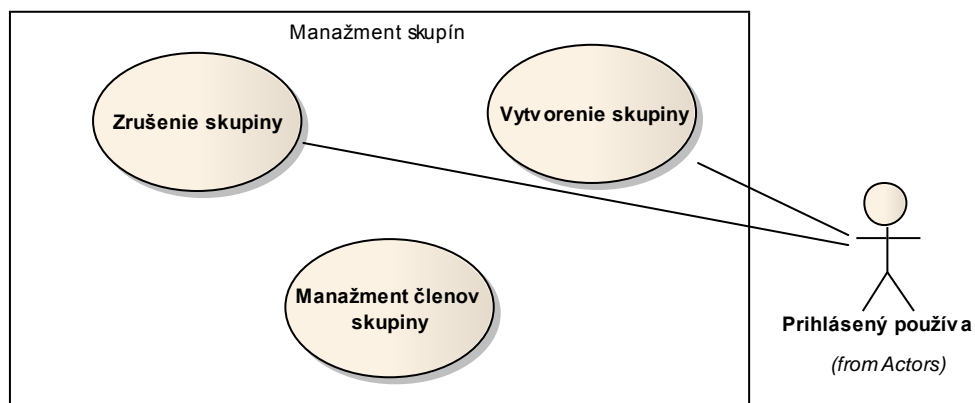
## MANAŽMENT REVÍZIÍ STRÁNOK



Obr. 7 Navrátenie revízie stránky

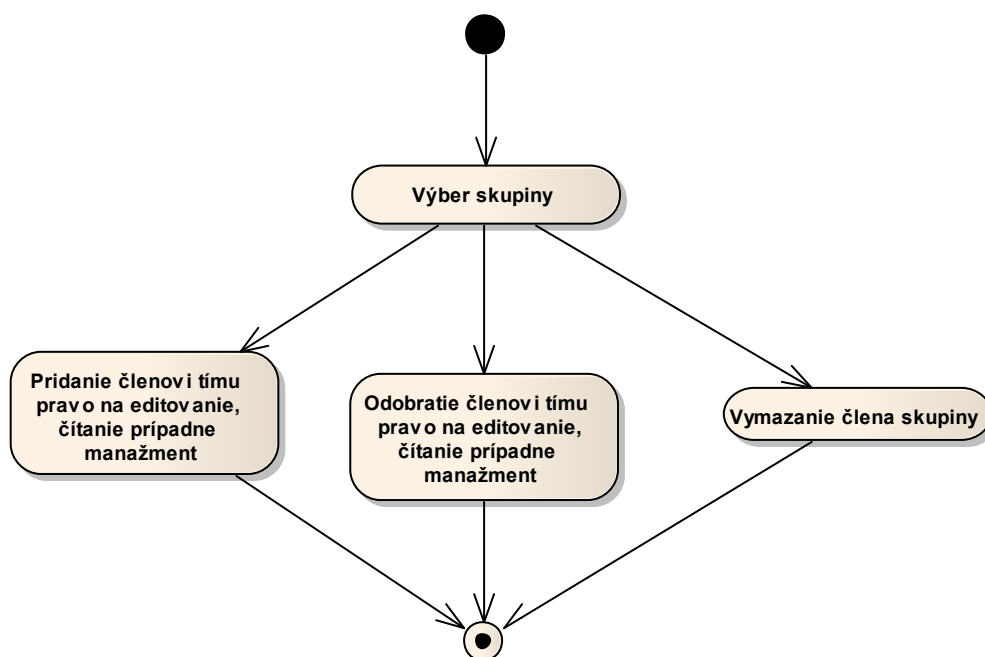
Pre každú stránku je k dispozícii zoznam revízií stránky, jej história. Pokiaľ je nutné, je dôležité aby bolo možné obnoviť pôvodný stav stránky. Jednotlivé rozdiely vo verziách je možné vidieť vo výstupe obrazovky diff, na ktorú sa taktiež dá dostať z histórie stránky.

## MANAŽMENT SKUPÍN



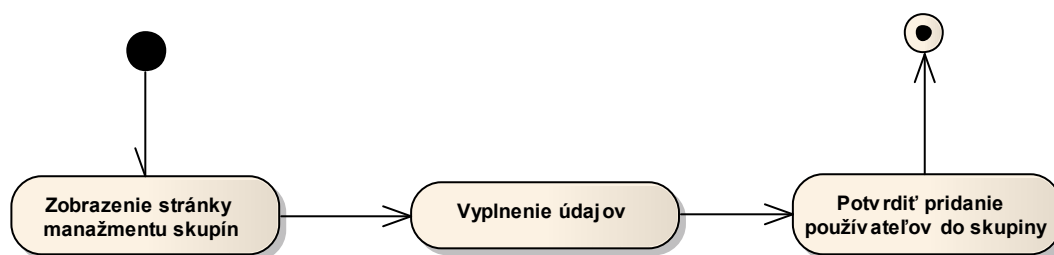
Obr. 8 Manažment skupín

Ako je zrejmé z obrázka, užívateľ má právo vytvárať skupiny, rušiť ich, editovať práva, či vidieť jednotlivých členov skupiny podľa jeho práv.



Obr. 9 Vytvorenie skupiny a manažment členov skupín

Pri zmenách práv členov platí, že nikto si nesmie sám meniť právo na akúkoľvek činnosť v rámci skupiny.



Obr. 10 Vytvorenie skupiny

## ARCHITEKTÚRA SYSTÉMU

Na vytvorenie tejto aplikácie je použitý programovací jazyk Ruby a framework Ruby on rails, ktorý je založený na architektúre MVC, čo znamená Model View Controller, v preklade trojvrstvomá architektúra. Jeho tri časti tvoria model, view a controller.

### Model

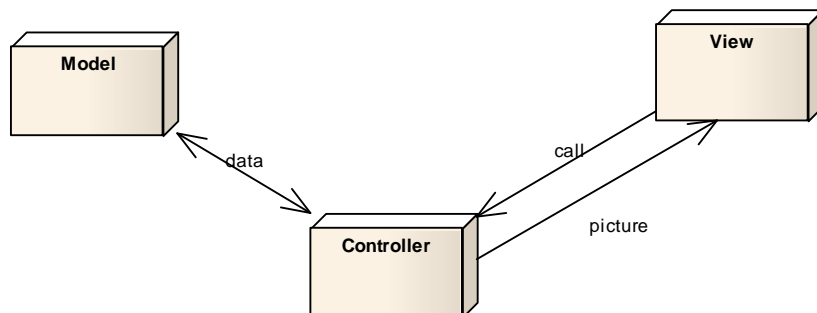
Je doménovo – špecifická reprezentácia dát, nad ktorými pracuje aplikácia. Na sprístupnenie dát z databázy používa návrhový vzor ActiveRecord. Pre každý objekt v modeli existuje jeden controller a niekoľko zobrazení - view.

## View

Má za úlohu zobrazíť dáta, interakcia s používateľom. Posiela požiadavky kontrolnej vrstve.

## Controler

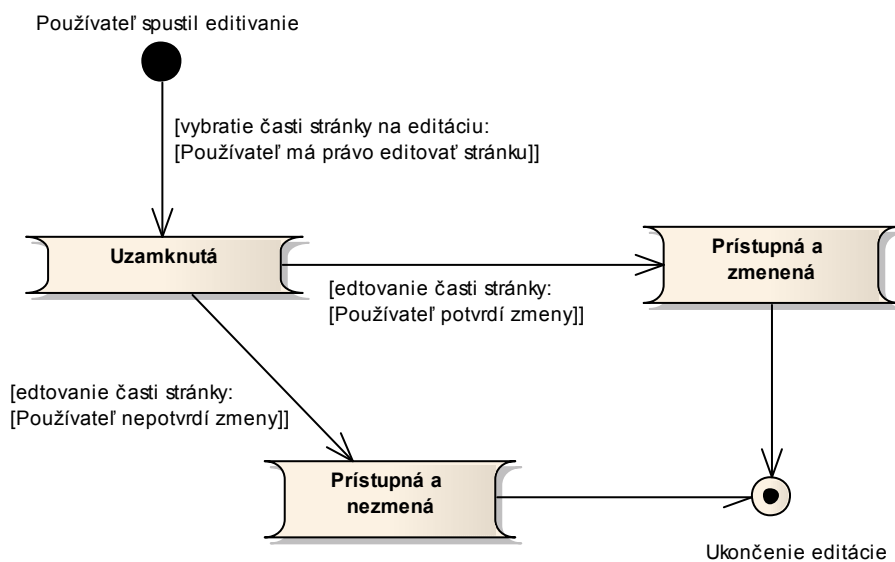
Odpovedá zobrazovacej vrstve, vytvára pre ňu výstup formovaných dát. Komunikuje s Modelom z ktorého získava potrebné dáta.



## STAVOVÉ DIAGRAMY

Medzi najdôležitejšie dynamicky sa meniace objekty, ktoré sú opísané v nasledujúcej kapitole sú používateľ, časť stránky a právo na manipuláciu so stránkou.

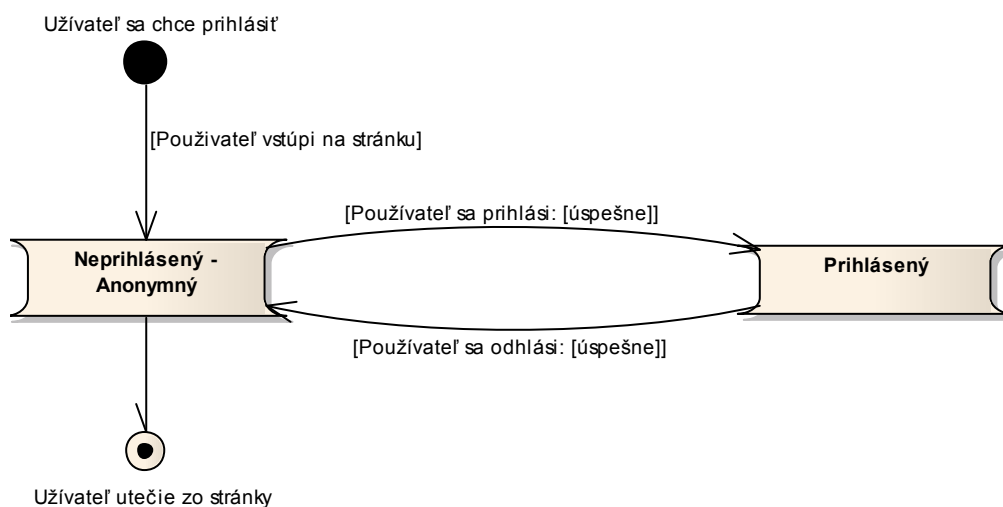
### ČASŤ STRÁNKY



Obr. 11 Stavový diagram Časť stránky

Editovanie stránky prebieha vždy len na jej častiach. To umožňuje aby rôzne časti príspevku editovali rôzni používatelia. Pri akejkolvek úprave je objekt časť stránky uzamknutý, aby používateľ, ktorý ho chce následne editovať, nemohol nevedomky prepísať zmeny pôvodne editujúceho, pred potvrdením jeho zmien. Zámok musí byť vždy len na jednej strane, aby nemohli vzniknúť deadlocky.

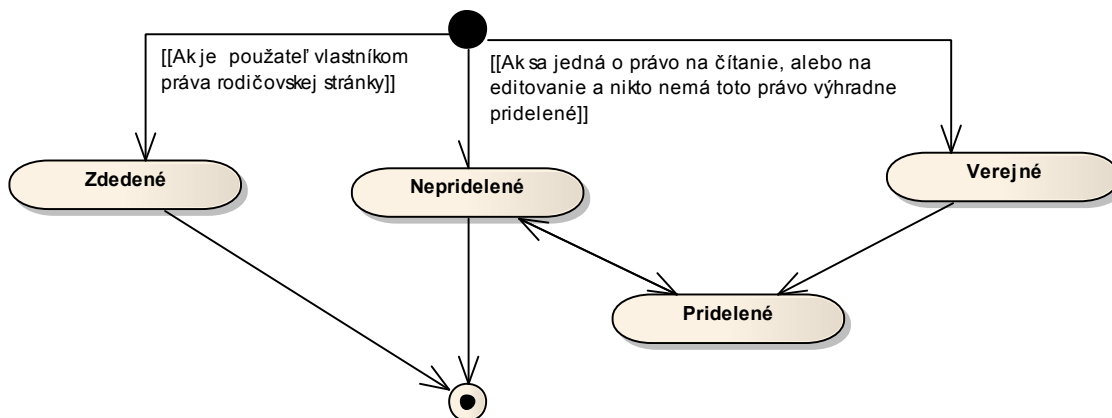
## POUŽÍVATEĽ



Obr. 12 Stavový diagram – Používateľ

Každý používateľ začína ako neprihlásený, pokiaľ sa mu podarí prihlásiť na základe LDAP, prípadne Open ID, dostane sa do stavu prihlásený.

## POUŽÍVATEĽSKÉ PRÁVA NA STRÁNKU

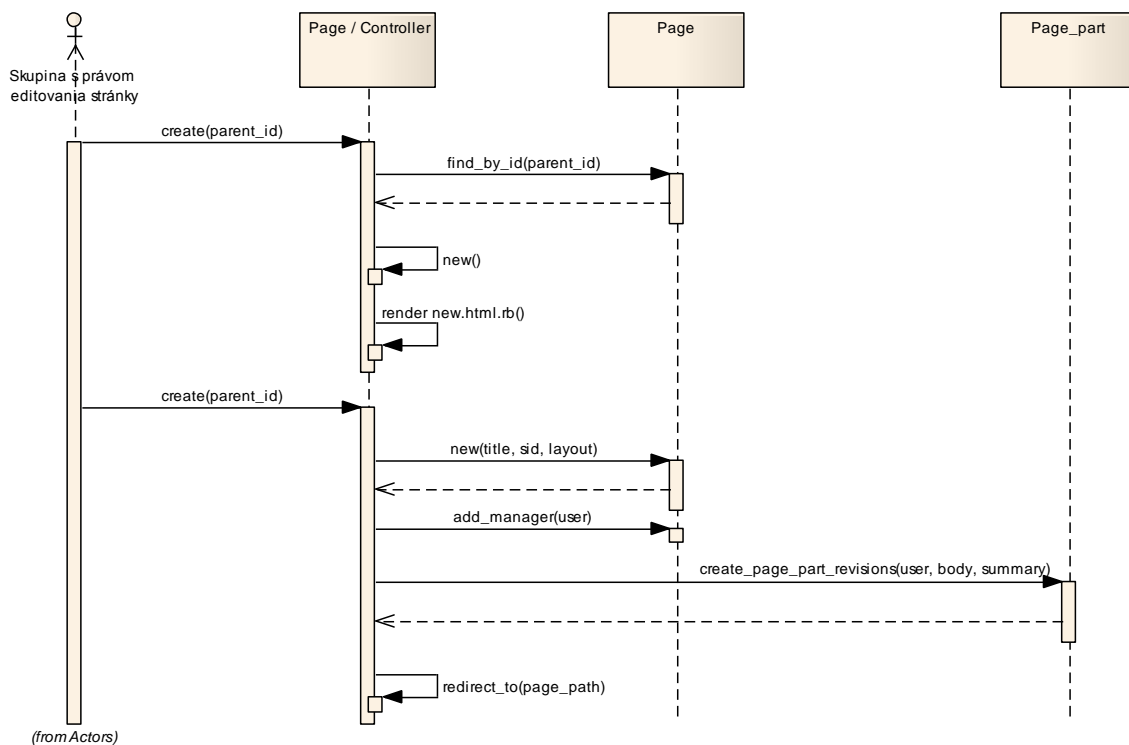


Obr. 13 Stavový diagram - Používateľské práva na stránku

V rámci aplikácie sú použité 3 typy používateľských práv. Na čítanie, editovanie a manažment stránky. Všetky práva môžu byť používateľovi pridelené aj odobraté. Zároveň môže všetky práva zdediť, podľa toho, ktoré má pridelené pre rodičovskú stránku. Dedičné práva sa nedajú odobrať. Pre právo čítania platí výnimka, že pokiaľ nie je nikomu pridelené, stránka je verejná a pre právo editovania platí, že pokiaľ nie je niekomu toto právo pridelené, stránka je editovateľná všetkými prihlásenými používateľmi.

V nasledujúcich kapitolách je opísané správanie systému a interakcie medzi objektmi.

## VYTVORENIE STRÁNKY

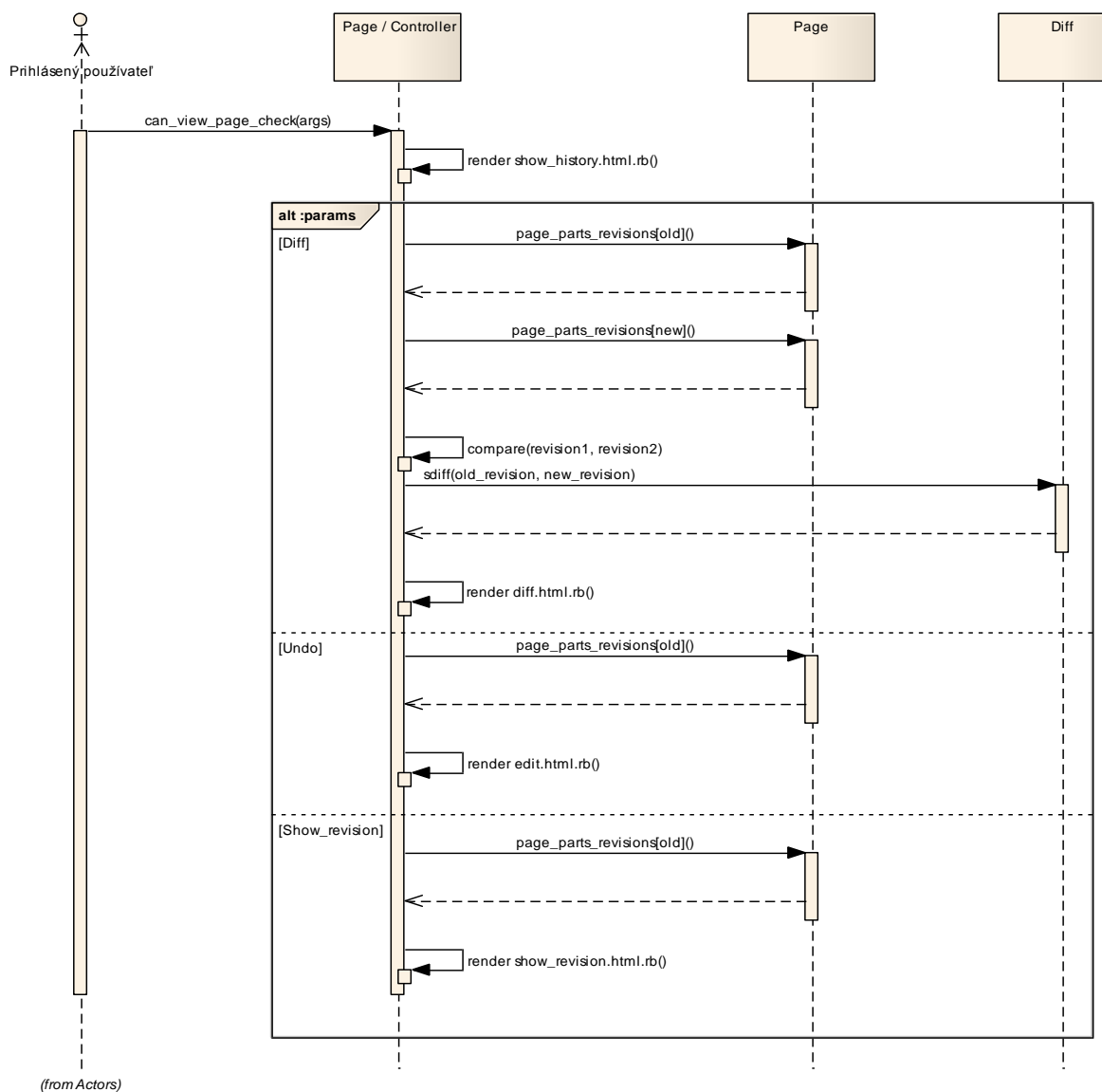


Obr. 14 Vytvorenie stránky

Proces najprv hľadá rodičov stránky, podľa cesty, na ktorej vytvárame stránku a poskytne používateľovi editovacie rozhranie (new.html.rb). Následne vytvorí stránku, priradí práva, vytvorí časť stránky body – tú každá stránka musí mať, a presmeruje používateľa na zobrazenie stránky.

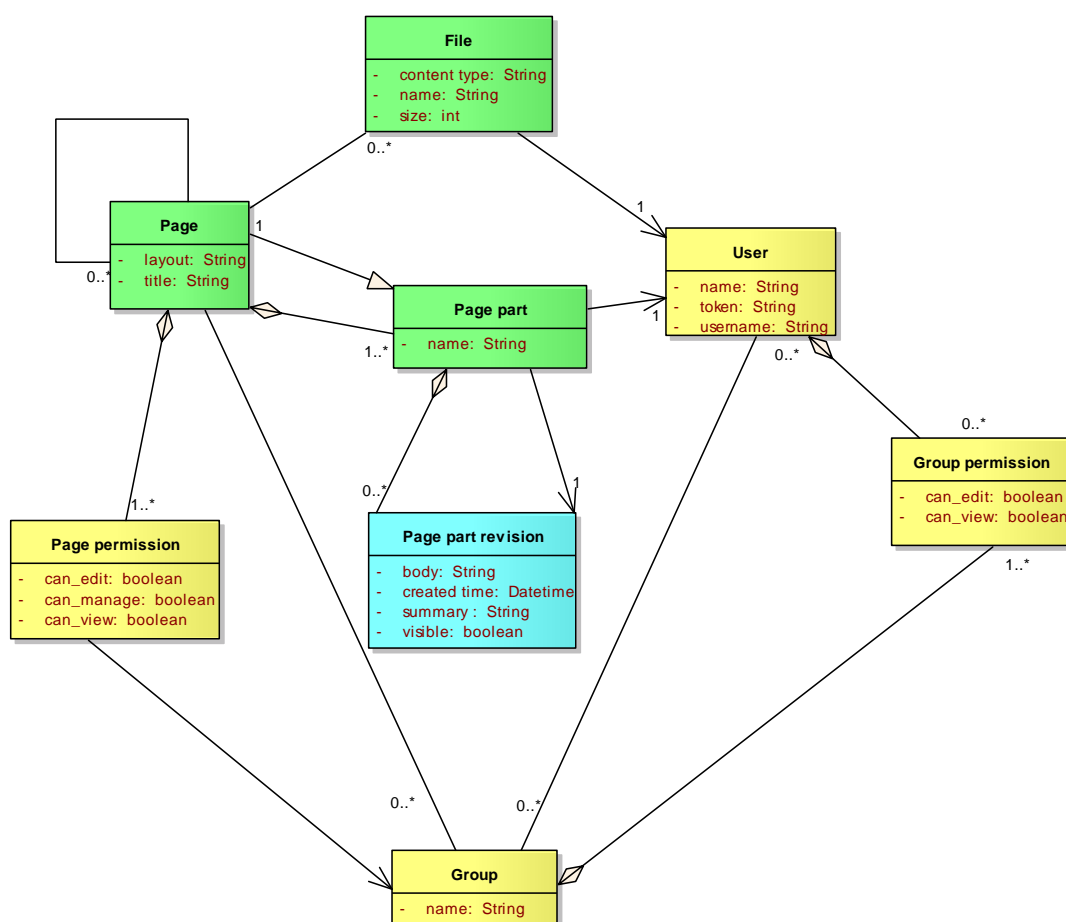


## MANAŽOVANIE HISTÓRIE STRÁNOK



Obr. 15 Manažovanie histórie stránok

Diagram popisuje nastavenie a zmenu prístupových, editovacích a manažovacích práv na stránku, vymazanie správ a nastavenie stránky na public – viditeľnú všetkými a editable – editovateľnú všetkými používateľmi.



Obr. 16 Dátový objektový model

Ako v klasickej wikipédii, základný a najdôležitejší objekt je page (stránka). Objekty stránky sú v stromovej štruktúre, ktorej hlavný vrchol predstavuje hlavná stránka wiki a jej deti sú jednotlivé podstránky.

Stránka sa skladá z viacerých page partov (častí stránky). Každá stránka má minimálne jednu časť – body (telo), pričom je možné jej dedefinovať iné časti s ľubovoľným menom. Každý page part je samostatne editovateľný, t.j. pokiaľ je treba zmeniť len časť textu stránky, nie je treba updatovať celú.

Každý page part má navyše vlastnú množinu revízií, obsahujúcu históriu zmien v danom page parte. Každá stránka má navyše zoznam príloh, súborov, ktoré reprezentuje objekt Files(súbor). Používateľa predstavuje objekt user, ktorý môže vkladať súbory a vytvárať page party.

Všetko však závisí od jeho prístupových práv. Každý používateľ je vždy v aspoň jednej skupine, ktorá sa volá privátna a nesie jeho meno. Samozrejme okrem iného, môže patriť skupinám, ktoré sú vytvorené nejakým používateľom. Práva na stránku sa dedia.

Pokiaľ má používateľ práva na rodiča stránky, nikto mu tie práva neodníme. Skupina je v dátovom modeli reprezentovaná objektom group. Každá grupa môže mať práva na úpravu, čítanie, či manažovanie stránky. Tie reprezentuje objekt page permission. Objekt group permission reprezentuje práva členov skupiny na to čividia ostatných členov, prípadne či ich môžu upravovať a meniť obsadenie skupiny.

## ZOZNAM PRÍLOH

1. Zápisnica z 1. stretnutia
2. Zápisnica z 2. stretnutia
3. Zápisnica z 3. stretnutia
4. Zápisnica z 4. Stretnutia
5. Zápisnica z 5. stretnutia
6. Zápisnica z 6. stretnutia
7. Zápisnica z 7. stretnutia
8. Zápisnica z 8. stretnutia

## Zápisnica č. 1

**Dôvod stretnutia:** Prvé stretnutie, oboznámenie sa s problematikou, definovanie 1. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 1 – *Pandúr* 8.10.2009 - 22.10.2009

**Dátum stretnutia:** 8.10.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Miroslav Soha **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Oboznámenie sa s témou, ukážka funkčný častí a základných princípov fiitwiki
2. Definovanie náplne šprintu č.1
3. Hodnotenie a rozdelenie úloh šprintu č.1
4. Voľná rozprava, ukážky základných techník pre Ruby, Cucumber

**Úlohy definované pre: Šprint 1 - Pandúr**

| ID   | Popis   | Zodpovedný | Počet bodov | Status |
|------|---|------------|-------------|--------|
| 1.1  | Pokrytie testami oblasti, ktoré ešte neboli pokryté                                 | Repta      | 8           |        |
| 1.2  | Upraviť manažment používateľov na stránke (vymeniť spinner ako v groupsoch)         | Tóth       | 3           |        |
| 1.3  | Pridať odkaz na diff do RSS správ   | Soha       | 2           |        |
| 1.4  | Zobrazenie konkrétnej revízie spolu s celým náhľadom na stánku k dátum              | Študent    | 5           |        |
| 1.5  | Pridať upload súborov po vyhlásení chyby „File not found“                           | Kacera     | 3           |        |
| 1.6  | Pridať odkaz na „Files“ do menu stránky + vytvoriť zoznam súborov z DB a FileSystem | Kacera     | 5           |        |
| 1.7  | Pridať odkaz na rss do menu stránky   | Soha       | 1           |        |
| 1.8  | Pridať možnosť zmeniť meno page_part  | Tóth       | 2           |        |
| 1.9  | Nezobrazovať zmazaný page_part  | Soha       | 1           |        |
| 1.10 | Vytvorenie tímovej stránky  | Majzúnová  | 5           |        |

**Podrobný popis úloh:**

- 1.1 Vytvorenie testovacích scenárov pre: rss, vytváranie skupín, manažment skupín, nastavovanie práv stránky a ďalších súvisiacich častí, ktoré ešte nie sú pokryté testovacími scenármi
- 1.2 Upraviť pridávanie používateľov stránky na interaktívne doplňovanie písaného textu
- 1.3 Do rss správy pridať okrem poznámky o zmene aj možnosť prehliadnuť na stránke porovnanie s predchádzajúcou revíziou stránky
- 1.4 Zobrazenie vybranej revízie stránky spolu so všetkými „page part“ aktuálnymi k danému dátumu
- 1.5 Ošetriť prípad keď sa užívateľ odkazuje na neexistujúci súbor a ponúknuť mu možnosť na „upload“ súboru spolu s overením prípony nahrávaného súboru
- 1.6 Pridať odkaz na súbory k danej stránke do menu stránky a vytvoriť zobrazovanie listu všetkých súborov spolu s informáciami z „file databázy“
- 1.7 Pridať odkaz na prihlásenie k odberu rss do menu stránky
- 1.8 Pridať možnosť zmeniť názov „page part“ pri editácii stránky
- 1.9 Ošetriť správanie sa stránky pri editácii pre zmazaný „page part“ (zmazaný „page part“ sa nezobrazuje)
- 1.10 Vytvorenie tímovej stránky a naplnenie aktuálnymi údajmi

## Zápisnica č. 2

**Dôvod stretnutia:** Prebratie otázok ohľadom 1. šprintu.

**Súvisiaci šprint:** Šprint 1 – Pandúr 8.10.2009 - 22.10.2009

**Dátum stretnutia:** 15.10.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    |   | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Petra Majzúnová **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Rozprava o výsledkoch z práce na jednotlivých úlohách šprintu

**Úlohy definované pre: Šprint 1 - Pandúr**

| ID   | Popis   | Zodpovedný | Počet bodov | Status       |
|------|---|------------|-------------|--------------|
| 1.1  | Pokrytie testami oblasti, ktoré ešte neboli pokryté                                 | Repta      | 8           | Rozpracované |
| 1.2  | Upraviť manažment používateľov na stránke (vymeniť spinner ako v groupsoch)         | Tóth       | 3           | Rozpracované |
| 1.3  | Pridať odkaz na diff do RSS správ   | Soha       | 2           | Rozpracované |
| 1.4  | Zobrazenie konkrétnej revízie spolu s celým náhľadom na stánku k dátum              | Študent    | 5           | Rozpracované |
| 1.5  | Pridať upload súborov po vyhlásení chyby „File not found“                           | Kacera     | 3           | Rozpracované |
| 1.6  | Pridať odkaz na „Files“ do menu stránky + vytvoriť zoznam súborov z DB a FileSystem | Kacera     | 5           | Rozpracované |
| 1.7  | Pridať odkaz na rss do menu stránky   | Soha       | 1           | Rozpracované |
| 1.8  | Pridať možnosť zmeniť meno page_part  | Tóth       | 2           | Rozpracované |
| 1.9  | Nezobrazovať zmazaný page_part  | Soha       | 1           | Rozpracované |
| 1.10 | Vytvorenie tímovej stránky  | Majzúnová  | 5           | Rozpracované |

**Podrobný popis úloh:**

- 1.1 Vytvorenie testovacích scenárov pre: rss, vytváranie skupín, manažment skupín, nastavovanie práv stránky a ďalších súvisiacich častí, ktoré ešte nie sú pokryté testovacími scenármi
- 1.2 Upraviť pridávanie používateľov stránky na interaktívne doplňovanie písaného textu
- 1.3 Do rss správy pridať okrem poznámky o zmene aj možnosť prehliadnuť na stránke porovnanie s predchádzajúcou revíziou stránky
- 1.4 Zobrazenie vybranej revízie stránky spolu so všetkými „page part“ aktuálnymi k danému dátumu
- 1.5 Ošetriť prípad keď sa užívateľ odkazuje na neexistujúci súbor a ponúknuť mu možnosť na „upload“ súboru spolu s overením prípony nahrávaného súboru
- 1.6 Pridať odkaz na súbory k danej stránke do menu stránky a vytvoriť zobrazovanie listu všetkých súborov spolu s informáciami z „file databázy“
- 1.7 Pridať odkaz na prihlásenie k odberu rss do menu stránky
- 1.8 Pridať možnosť zmeniť názov „page part“ pri editácii stránky
- 1.9 Ošetriť správanie sa stránky pri editácii pre zmazaný „page part“ (zmazaný „page part“ sa nezobrazuje)
- 1.10 Vytvorenie tímovej stránky a naplnenie aktuálnymi údajmi

| Hodnotenie úloh pre: Šprint |                        | 1   | -        | Pandúr                                       |
|-----------------------------|------------------------|---|----------|--|
| Úlohy                       | Meno                   | Aktivita  | Problémy | Plány  |
|                             | <b>Miroslav Kacera</b> | Rozbehanie pracovného prostredia (Ruby, Mercurial, MySQL)   |          |  |
|                             |                        |   |          | V pláne ostáva 1.15, 1.16 na dokončenie      |
|                             | <b>Petra Majzúnová</b> | Rozbehanie pracovného prostredia (Ruby, Mercurial, MySQL)   |          |  |
|                             |                        |   |          | V pláne ostáva 1.10 na dokončenie            |
|                             | <b>Martin Repta</b>    | Rozbehanie pracovného prostredia (Ruby, Mercurial, MySQL)   |          |  |
|                             |                        |   |          | V pláne ostáva 1.1 na dokončenie             |
|                             | <b>Miroslav Soha</b>   | Rozbehanie pracovného prostredia (Ruby, Mercurial, MySQL), vytvorenie zápisu z prvého stretnutia a šablóny pre zápisy,          |          |  |
|                             |                        |   |          | V pláne ostávajú 1.3, 1.7, 1.9 na dokončenie |
|                             | <b>Peter Študent</b>   | Vytvorenie šablóny na stránku a backlogu v RedMine a pridelenie úloh, napísanie prvých testov k zobrazeniu konkrétnej revízie   |          |  |
|                             |                        | Verziovanie konfigurácie DB (prepísovanie portov)   |          |  |
|                             |                        | Doplnenie testov k zobrazovaniu kompletnej revízie, implementácia zobrazovania kompletnej revízie, vytvorenie nového repozitára |          |  |
|                             | <b>Ján Tóth</b>        | Rozbehanie pracovného prostredia (Ruby, Mercurial, MySQL)   |          |  |
|                             |                        |   |          | V pláne ostáva 1.12, 1.18 na dokončenie      |



## Zápisnica č. 3

**Dôvod stretnutia:** Vyhodnotenie 1. šprintu, definovanie 2. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 2 - Corgoň 23.10.2009 - 5.11.2009

**Dátum stretnutia:** 21.10.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Peter Študent **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Vyhodnotenie splnenia úloh v 1. šprinte
2. SCRUM retrospektíva
3. Naplánovanie úloh na 2. Šprint
4. Voľná rozprava

**Vyhodnotenie úloh pre šprint 1 - Pandúr**

| <b>ID</b> | <b>Popis</b>  | <b>Zodpovedný</b> | <b>Počet bodov</b> | <b>Status</b> |
|-----------|---|-------------------|--------------------|---------------|
| 1.1       | Pokrytie testami oblasti, ktoré ešte neboli pokryté                                 | Repta             | 8                  | dokončené     |
| 1.2       | Upraviť manažment používateľov na stránke (vymeniť spinner ako v groupsoch)         | Tóth              | 3                  | dokončené     |
| 1.3       | Pridať odkaz na diff do RSS správ   | Soha              | 2                  | dokončené     |
| 1.4       | Zobrazenie konkrétnej revízie spolu s celým náhľadom na stránku k dátum             | Študent           | 5                  | dokončené     |
| 1.5       | Pridať upload súborov po vyhlásení chyby „File not found“                           | Kacera            | 3                  | dokončené     |
| 1.6       | Pridať odkaz na „Files“ do menu stránky + vytvoriť zoznam súborov z DB a FileSystem | Kacera            | 5                  | dokončené     |
| 1.7       | Pridať odkaz na rss do menu stránky   | Soha              | 1                  | dokončené     |
| 1.8       | Pridať možnosť zmeniť meno page_part  | Tóth              | 2                  | dokončené     |
| 1.9       | Nezobrazovať zmazaný page_part  | Soha              | 1                  | dokončené     |
| 1.10      | Vytvorenie tímovej stránky  | Majzúnová         | 5                  | dokončené     |

**Úlohy definované pre: Sprint** | 2 | - | *Corgoň*

| ID   | Popis  | Zodpovedný | Počet bodov | Status |
|------|--|------------|-------------|--------|
| 2.1  | Zobrazovať odkaz z groups do Wiki                    | Kacera     | 1           |        |
| 2.2  | Vylepšenie diffu                                     | Soha       | 13          |        |
| 2.3  | Odstránenie používateľských skupín z prehľadu skupín | Tóth       | 3           |        |
| 2.4  | Zobrazenie prehľadu podstránok ku stránke            | Majzúnová  | 8           |        |
| 2.5  | Vylepšenie nápovedy k markdown                       | Majzúnová  | 1           |        |
| 2.6  | Lokalizácia aplikácie                                | Tóth       | 5           |        |
| 2.7  | Oprava chyby s chýbajúcim lomítkom na konci URL      | Kacera     | 2           |        |
| 2.8  | Refaktoring controllerov                             | Študent    | 13          |        |
| 2.9  | Refaktoring testov                                   | Repta      | 8           |        |
| 2.10 | Nakonfigurovanie staging servera                     | Kacera     | 5           |        |

**Podrobný popis úloh:**

- 2.1 Zobrazovať v sekcii s prehľadom a editáciou skupín odkaz späť do wiki
- 2.2 Upraviť funkciu diff tak, aby po užívateľskej stránke zodpovedala rovnakej funkcii na Wikipedia.org
- 2.3 V rámci skupín nezobrazovať tie, ktoré sú definované ako používateľské (vytvárajú sa pre každého užívateľa a nesú jeho meno)
- 2.4 Zobrazenie prehľadu podstránok danej stránky na prvej úrovni. Zobrazovanie stromovej štruktúry podstránok
- 2.5 Zobrazovanie nápovedy k syntaxu markdown tak, aby bolo členenie značiek usporiadané logicky (od najpoužívanejších). Nápoveda by mala byť ľahko čitateľná
- 2.6 Lokalizácia užívateľského rozhrania aplikácie pomocou i18n do slovenčiny a angličtiny
- 2.7 Vyriešenie problému s chýbajúcim lomítkom na konci URL, ktoré sa prejavuje zlým generovaním odkazov v rámci stránky
- 2.8 Refaktoring controllerov tak, aby zostala zachovaná štruktúra URL pre zobrazovanie wiki stránok, ale zároveň došlo k sprehľadneniu kódu a rozčlenenia kódu page controllera do samostatných controllerov
- 2.9 Upraviť testy tak, aby bol ich zápis čo najbližší ľudskej reči. Vytvoriť pre opakujúce sa časti testov samostatné kroky.
- 2.10 Vytvorenie staging servera pre vyvíjanú aplikáciu na serveri relax.fiit.stuba.sk

## Zápisnica č. 4

**Dôvod stretnutia:** Diskusia k priebehu 2. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 2 - Corgoň 23.10.2009 - 5.11.2009

**Dátum stretnutia:** 29.10.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Miroslav Kacera **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Zhrnutie činnosti a problémov každým členom tímu
2. Rozprava o výsledkoch a pokroku pre jednotlivé úlohy
3. Diskusia o problémoch

|                              |   |   |        |
|------------------------------|---|---|--------|
| Úlohy definované pre: Šprint | 2 | - | Corgoň |
|------------------------------|---|---|--------|

| ID   | Popis  | Zodpovedný | Počet bodov | Status       |
|------|--|------------|-------------|--------------|
| 2.1  | Zobrazovať odkaz z groups do Wiki                    | Kacera     | 1           | rozpracované |
| 2.2  | Vylepšenie diffu                                     | Soha       | 13          | rozpracované |
| 2.3  | Odstránenie používateľských skupín z prehľadu skupín | Tóth       | 3           | rozpracované |
| 2.4  | Zobrazenie prehľadu podstránok ku stránke            | Majzúnová  | 8           | rozpracované |
| 2.5  | Vylepšenie nápovedy k markdown                       | Majzúnová  | 1           | naplánované  |
| 2.6  | Lokalizácia aplikácie                                | Tóth       | 5           | naplánované  |
| 2.7  | Oprava chyby s chýbajúcim lomítkom na konci URL      | Kacera     | 2           | rozpracované |
| 2.8  | Refaktoring controllerov                             | Študent    | 13          | rozpracované |
| 2.9  | Refaktoring testov                                   | Repta      | 8           |              |
| 2.10 | Nakonfigurovanie staging servera                     | Kacera     | 5           | rozpracované |

**Podrobný popis úloh:**

- 2.1 Zobrazovať v sekcii s prehľadom a editáciou skupín odkaz späť do wiki
- 2.2 Upraviť funkciu diff tak, aby po užívateľskej stránke zodpovedala rovnakej funkcii na Wikipedia.org
- 2.3 V rámci skupín nezobrazovať tie, ktoré sú definované ako používateľské (vytvárajú sa pre každého užívateľa a nesú jeho meno)
- 2.4 Zobrazenie prehľadu podstránok danej stránky na prvej úrovni. Zobrazovanie stromovej štruktúry podstránok
- 2.5 Zobrazovanie nápovedy k syntaxu markdown tak, aby bolo členenie značiek usporiadané logicky (od najpoužívanejších). Nápoveda by mala byť ľahko čitateľná
- 2.6 Lokalizácia užívateľského rozhrania aplikácie pomocou i18n do slovenčiny a angličtiny
- 2.7 Vyriešenie problému s chýbajúcim lomítkom na konci URL, ktoré sa prejavuje zlým generovaním odkazov v rámci stránky
- 2.8 Refaktoring controllerov tak, aby zostala zachovaná štruktúra URL pre zobrazovanie wiki stránok, ale zároveň došlo k sprehľadneniu kódu a rozčleneniu kódu page controllera do samostatných controllerov
- 2.9 Upraviť testy tak, aby bol ich zápis čo najbližší ľudskej reči. Vytvoriť pre opakujúce sa časti testov samostatné kroky.
- 2.10 Vytvorenie staging servera pre vyvíjanú aplikáciu na serveri relax.fiit.stuba.sk

| Hodnotenie úloh pre: Šprint |                        | 2  | -        | Corgoň |
|-----------------------------|------------------------|--|----------|--------|
| Úlohy                       | Meno                   | Aktivita   | Problémy | Plány  |
|                             | <b>Miroslav Kacera</b> | Implementácia chyby s lomítkom (2.7). Prototypovanie odkazu z groups do Wiki (2.1). Príprava stage servera na spustenie. |          |        |
|                             |                        | Implementácia úlohy 2.1 a skúšobné spustenie stage servera.  |          |        |
|                             | <b>Petra Majzúnová</b> | Vytvorenie zobrazovania podstránok a prototypovanie stromovej štruktúry stránok (2.4).                                   |          |        |
|                             |                        | Problémy s javascriptom pri úplnej stromovej štruktúre   |          |        |
|                             |                        | Pokračovanie v implementácii úlohy (2.4).  |          |        |
|                             | <b>Martin Repta</b>    | Vytvorenie skupín testov   |          |        |
|                             |                        | Rôznorodosť testovacích scenárov   |          |        |
|                             |                        | Pokračovanie na tvorbe ďalších skupín testov.  |          |        |
|                             | <b>Miroslav Soha</b>   | Implementácia prototypu diff-u (2.2).  |          |        |
|                             |                        | Nevypisuje správne údaje   |          |        |
|                             |                        | Analýza a oprava prptotypu v úlohe 2.2   |          |        |
|                             | <b>Peter Študent</b>   | Konsolidácia GIT úložiska  |          |        |
|                             |                        | Analýza decentralizácie kontrolérov (2.8)  |          |        |
|                             |                        | Problémová správa repozitáru   |          |        |
|                             | <b>Ján Tóth</b>        | Implementácia prototypu úlohy 2.8  |          |        |
|                             |                        | Identifikovanie problému zobrazovania 1-užívateľských skupín (2.3)   |          |        |
|                             |                        | Dokončenie implementácie úlohy 2.3 a implementácia jazykových lokalizácií (2.6)  |          |        |

## Zápisnica č. 5

**Dôvod stretnutia:** Vyhodnotenie 2. šprintu, definovanie 3. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 3 - Hoengarden 23.10.2009 - 5.11.2009

**Dátum stretnutia:** 21.10.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Ján Tóth **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Vyhodnotenie úloh za 2. šprint
2. Zhodnotenie 2. šprintu
3. Naplánovanie úloh na 3. šprint
4. Voľná rozprava

**Vyhodnotenie úloh pre šprint** | 2 | - | *Corgoň*

| ID  | Popis  | Zodpovedný | Počet bodov | Status       |
|-----|--|------------|-------------|--------------|
| 2.1 | Zobrazovať odkaz z groups do Wiki                    | Kacera     | 1           | dokončené    |
| 2.2 | Vylepšenie diffu                                     | Soha       | 13          | dokončené    |
| 2.3 | Odstránenie používateľských skupín z prehľadu skupín | Tóth       | 3           | rozpracované |
| 2.4 | Zobrazenie prehľadu podstránok ku stránke            | Majzúnová  | 8           | dokončené    |
| 2.5 | Vylepšenie nápovedy k markdown                       | Majzúnová  | 1           | dokončené    |
| 2.6 | Lokalizácia aplikácie                                | Tóth       | 5           | rozpracované |
| 2.7 | Oprava chyby s chýbajúcim lomítkom na konci URL      | Kacera     | 2           | dokončené    |
| 2.8 | Refaktoring controllerov                             | Študent    | 13          | dokončené    |
| 2.9 | Nakonfigurovanie staging servera                     | Kacera     | 5           | dokončené    |

**Úlohy definované pre: Šprint** | 3 | - | *Hoengarden*

| ID   | Popis  | Zodpovedný      | Počet bodov | Status |
|------|--|-----------------|-------------|--------|
| 3.1  | HTTPS  | Soha            | 8           |        |
| 3.2  | Zobrazovanie detailov súborov                          | Kacera          | 3           |        |
| 3.3  | Upload súborov bez koncovky                            | Kacera          | 5           |        |
| 3.4  | Podpora editácie cez menu                              | Tóth            | 5           |        |
| 3.5  | Pri pridávaní skupiny zobrazíť jej používateľov        | Tóth            | 2           |        |
| 3.6  | Zvýrazňovanie syntaxe                                  | Majzúnová       | 13          |        |
| 3.7  | Možnosť inej autentifikácie ako cez LDAP, napr. OpenID | Repta + Študent | 21          |        |
| 3.8  | Maruku – vnorene zoznamy (opraviť bug)                 | Majzúnová       | 2           |        |
| 3.9  | Opraviť bug pre autocomplete                           | Tóth            | 1           |        |
| 3.10 | Opraviť bug v groups                                   | Tóth            | 1           |        |
| 3.11 | Prepisovanie a jedinečnosť vkladných súborov           | Kacera          | 3           |        |



**Podrobný popis úloh:**

- 2.1 Vyriešiť prihlasovanie používateľov pomocou HTTPS
- 2.2 Pri zobrazovaní uploadnutých súborov by mali byť viditeľné okrem ich zoznamu aj dodatočné informácie, napr. veľkosť súborov, čas ich uploadnutia, ikonka k známym formátom (pdf, doc,..)
- 2.3 V súčasnosti je upload nového súboru riešený detekovaním bodky v URL, doriešiť možnosť uploadovania súborov bez zadávania koncovky
- 2.4 Pri editovaní stránky chýba možnosť editovania textu pomocou dodatočného menu, napr. kliknutím na tlačidlo bold zmeniť označený text na bold, italic, vkladanie odkazov,...
- 2.5 Pri pridávaní skupín používateľ vidí len názov skupiny, doriešiť aby za názvom boli zobrazení používatelia v danej skupine (pri veľkom počte zobrazíť aspoň 2-3 používateľov)
- 2.6 Zvýrazňovanie bloku kódu pri zobrazení stránky
- 2.7 Vzniká potreba využiť Wiki aj mimo FIIT, teda zabezpečiť aj inú autentifikáciu ako cez LDAP, napr. OpenID
- 2.8 Opraviť bug pri vnorených zoznamoch v maruku
- 2.9 Pri pridávaní skupín môže používateľ aj pridať skupiny, ktoré by nemal vidieť. Opraviť tento bug.
- 2.10 Ak je používateľ neprihlásený a zadá do prehliadača URL adresu na prezeranie groups, tak nastane error. Opraviť tento bug
- 2.11 Pri vložení súboru s tým istým názvom sa na filesysteme prepíše súbor a v databáze vznikne duplicitný záznam s rovnakým menom súboru. Celkovo v databáze je jednoduché urobiť duplicitu kvôli nekontrolovaniu jedinečnosti vkladateľ súborov.

## Zápisnica č. 6

**Dôvod stretnutia:** Diskusia k priebehu 3. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 3 - Hoegaarden 5.11.2009 - 19.11.2009

**Dátum stretnutia:** 12.11.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | - |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Martin Repta **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Zhrnutie činnosti a problémov každým členom tímu
2. Rozprava o výsledkoch a pokroku pre jednotlivé úlohy
3. Diskusia o problémoch

**Úlohy definované pre: Sprint 3 - Hoegaarden**

| ID   | Popis  | Zodpovedný      | Počet bodov | Status       |
|------|--|-----------------|-------------|--------------|
| 3.1  | HTTPS  | Soha            | 8           | naplánované  |
| 3.2  | Zobrazovanie detailov súborov                          | Kacera          | 3           | naplánované  |
| 3.3  | Upload súborov bez koncovky                            | Kacera          | 5           | naplánované  |
| 3.4  | Podpora editácie cez menu                              | Tóth            | 5           | naplánované  |
| 3.5  | Pri pridávaní skupiny zobrazíť jej používateľov        | Tóth            | 2           | naplánované  |
| 3.6  | Zvýrazňovanie syntaxe                                  | Majzúnová       | 13          | naplánované  |
| 3.7  | Možnosť inej autentifikácie ako cez LDAP, napr. OpenID | Repta + Študent | 21          | naplánované  |
| 3.8  | Maruku – vnorene zoznamy (opraviť bug)                 | Majzúnová       | 2           | naplánované  |
| 3.9  | Opraviť bug pre autocomplete                           | Tóth            | 1           | rozpracované |
| 3.10 | Opraviť bug v groups                                   | Tóth            | 1           | rozpracované |
| 3.11 | Prepisovanie a jedinečnosť vkladateľných súborov       | Kacera          | 3           | naplánované  |

**Podrobný popis úloh:**

- 3.1 Vyriešiť prihlasovanie používateľov pomocou HTTPS
- 3.2 Pri zobrazovaní uploadnutých súborov by mali byť viditeľné okrem ich zoznamu aj dodatočné informácie, napr. veľkosť súborov, čas ich uploadnutia, ikonka k známym formátom (pdf, doc,...)
- 3.3 V súčasnosti je upload nového súboru riešený detekovaním bodky v URL, doriešiť možnosť uploadovania súborov bez zadávania koncovky
- 3.4 Pri editovaní stránky chýba možnosť editovania textu pomocou dodatočného menu, napr. kliknutím na tlačidlo bold zmeniť označený text na bold, vkladanie odkazov,...
- 3.5 Pri pridávaní skupín používateľ vidí len názov skupiny, doriešiť aby za názvom boli zobrazení používatelia v danej skupine (pri veľkom počte zobrazíť aspoň 2-3 používateľov)
- 3.6 Zvýrazňovanie bloku kódu pri zobrazení stránky
- 3.7 Vzniká potreba využiť Wiki aj mimo FIIT, teda zabezpečiť aj inú autentifikáciu ako cez LDAP, napr. OpenID
- 3.8 Opraviť bug pri vnorených zoznamoch v maruku
- 3.9 Pri pridávaní skupín môže používateľ aj pridať skupiny, ktoré by nemal vidieť. Opraviť tento bug.
- 3.10 Ak je používateľ neprihlásený a zadá do prehliadača URL adresu na prezeranie groups, tak nastane error. Opraviť tento bug
- 3.11 Pri vložení súboru s tým istým názvom sa na filesysteme prepíše súbor a v databáze vznikne duplicitný záznam s rovnakým menom súboru. Celkovo v databáze je jednoduché urobiť duplicitu kvôli nekontrolovaniu jedinečnosti vkladateľných súborov.

| Hodnotenie úloh pre: Šprint |                        | 3  | -        | Hoegaarden |
|-----------------------------|------------------------|--|----------|------------|
| Úlohy                       | Meno                   | Aktivita   | Problémy | Plány      |
|                             | <b>Miroslav Kacera</b> | Zobrazovanie detailov súborov (3.2), upload súborov bez koncovky(3.3), prepisovanie a jedinečnosť vkladáných súborov (3.11).                             |          |            |
|                             |                        | Problémy s nekonzistentnosťou databáze uploadovaných súborov a súborov na serveri.   |          |            |
|                             |                        | Doriešiť jedinečnosť vkladáných súborov.   |          |            |
|                             | <b>Petra Majzúnová</b> | Zvýrazňovanie syntaxe (3.6), Maruku – vnorene zoznamy (opraviť bug) (3.8).   |          |            |
|                             |                        | Dokončenie implementácie zvýrazňovania (3.6).  |          |            |
|                             | <b>Martin Repta</b>    | Možnosť inej autentifikácie ako cez LDAP, napr. OpenID (3.7).  |          |            |
|                             |                        | Testovanie OpenID na localhoste.   |          |            |
|                             |                        | Doriešiť spôsob súčasného spustenia testov pre LDAP aj pre OpenID.   |          |            |
|                             | <b>Miroslav Soha</b>   | HTTPS (3.1).   |          |            |
|                             |                        | Problémy s proxovaním.   |          |            |
|                             |                        | Pokračovať s riešením, nainštalovať passengera.  |          |            |
|                             | <b>Peter Študent</b>   | Možnosť inej autentifikácie ako cez LDAP, napr. OpenID (3.7).  |          |            |
|                             |                        | Implementácia úlohy (3.7) na základe zistených poznatkov.  |          |            |
|                             | <b>Ján Tóth</b>        | Podpora editácie cez menu (3.4), pri pridávaní skupiny zobrazíť jej používateľov (3.5), opraviť bug pre autocomplete (3.9), opraviť bug v groups (3.10). |          |            |
|                             |                        | Problémy s jednoznačnou identifikáciou skupiny a používateľa.  |          |            |
|                             |                        | Pridanie odkazu do menu pre editáciu, dokončiť úlohu (3.5).  |          |            |

## Zápisnica č. 7 – Svätovavrinecké

**Dôvod stretnutia:** Vyhodnotenie 3. šprintu, definovanie 4. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 4 - Svätovavrinecké 19.11.2009 - 3.12.2009

**Dátum stretnutia:** 19.11.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Martin Repta **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Vyhodnotenie splnenia úloh v 3. šprinte
2. SCRUM retrospektíva
3. Naplánovanie úloh na 4. šprint
4. Voľná rozprava

**Vyhodnotenie úloh pre šprint** | 3 | - | *Hoegaarden*

| <b>ID</b> | <b>Popis</b>   | <b>Zodpovedný</b> | <b>Počet bodov</b> | <b>Status</b> |
|-----------|--|-------------------|--------------------|---------------|
| 3.1       | HTTPS  | Soha              | 8                  | nedokončené   |
| 3.2       | Zobrazovanie detailov súborov                          | Kacera            | 3                  | dokončené     |
| 3.3       | Upload súborov bez koncovky                            | Kacera            | 5                  | dokončené     |
| 3.4       | Podpora editácie cez menu                              | Tóth              | 5                  | nedokončené   |
| 3.5       | Pri pridávaní skupiny zobrazíť jej používateľov        | Tóth              | 2                  | nedokončené   |
| 3.6       | Zvýrazňovanie syntaxe                                  | Majzúnová         | 13                 | nedokončené   |
| 3.7       | Možnosť inej autentifikácie ako cez LDAP, napr. OpenID | Repta + Študent   | 21                 | dokončené     |
| 3.8       | Maruku – vnorene zoznamy (opraviť bug)                 | Majzúnová         | 2                  | nedokončené   |
| 3.9       | Opraviť bug pre autocomplete                           | Tóth              | 1                  | dokončené     |
| 3.10      | Opraviť bug v groups                                   | Tóth              | 1                  | nedokončené   |
| 3.11      | Prepisovanie a jedinečnosť vkladáných súborov          | Kacera            | 3                  | dokončené     |

**Úlohy definované pre: Sprint 4 - Svätovavrinecké**

| ID  | Popis  | Zodpovedný      | Počet bodov | Status |
|-----|--|-----------------|-------------|--------|
| 4.1 | Užívateľská zmena jazyka, uchovanie voľby užívateľa          | Tóth            | 3           |        |
| 4.2 | TP Cup – prihláška   | Soha            | 5           |        |
| 4.3 | Pridanie práv pre skupinu podľa zadaného name alebo username | Tóth            | 3           |        |
| 4.4 | Doplniť upload súboru priamo do files                        | Kacera          | 1           |        |
| 4.5 | Personalizovaná úvodná strana wiki (posledne zmeny na mnou)  | Kacera          | 5           |        |
| 4.6 | Záložky (favorites)  | Kacera          | 3           |        |
| 4.7 | Edit lock alebo merge  | Repta + Študent | 21          |        |
| 4.8 | Nelogovať citlivé údaje                                      | Študent         | 1           |        |
| 4.9 | Prechod na novú verziu cucumber                              | Majzúnová       | 5           |        |

**Podrobný popis úloh:**

- 4.1 Umožniť používateľovi zvoliť si jazyk, ktorý bude uložený a pri jeho ďalšej návšteve znova nastavený
- 4.2 Napísať kvalitnú prihlášku do študentskej súťaže TPCup
- 4.3 Pri pridávaní práv umožniť pridať právo aj celej skupine, nielen používateľovi
- 4.4 Do sekcie súbory doplniť odkaz na priamy upload nového súboru
- 4.5 Umožniť používateľovi sledovať obľúbené stránky a ich zmeny priamo na úvodnej stránke
- 4.6 Umožniť používateľovi pridať stránku medzi obľúbené
- 4.7 Vyriešenie problému so súčasťou editáciou rovnakej pagepart dvoma používateľmi
- 4.8 Zabrániť logovaniu hesla na serveri pri prihlasovaní do wiki
- 4.9 Prejsť na novú verziu cucumber, ak bude potrebné upraviť testy

## Zápisnica č. 8

**Dôvod stretnutia:** Diskusia k priebehu 4. šprintu

**Súvisiaci šprint:** Šprint 4 - Svätovavrínecké 19.11.2009 - 3.12.2009

**Dátum stretnutia:** 26.11.2009 **Miesto:** IBM lab, FIIT STU

|                  |                 |   |               |   |
|------------------|-----------------|---|---------------|---|
| <b>Prítomní:</b> | Miroslav Kacera | X | Miroslav Soha | X |
|                  | Petra Majzúnová | X | Peter Študent | X |
|                  | Martin Repta    | X | Ján Tóth      | X |
|                  | Ján Suchal      | X |               |   |

**Zápis vyhotovil:** Ján Tóth **Zápis overil:** Ján Suchal

### Priebeh stretnutia:

1. Zhrnutie činnosti a problémov každým členom tímu
2. Rozprava o výsledkoch a pokroku pre jednotlivé úlohy
3. Diskusia o problémoch



**Úlohy definované pre: Šprint 4 - Svätovavrinecké**

| ID  | Popis  | Zodpovedný      | Počet bodov | Status       |
|-----|--|-----------------|-------------|--------------|
| 4.1 | Používateľská zmena jazyka, uchovanie voľby používateľská    | Tóth            | 3           | naplánované  |
| 4.2 | TP Cup – prihláška   | Soha            | 5           | hotové       |
| 4.3 | Pridanie práv pre skupinu podľa zadaného name alebo username | Tóth            | 3           | rozpracované |
| 4.4 | Doplniť upload súboru priamo do files                        | Kacera          | 1           | hotové       |
| 4.5 | Personalizovaná úvodná strana wiki (posledne zmeny na mnou   | Kacera          | 5           | rozpracované |
| 4.6 | Záložky (favorites)  | Kacera          | 3           | rozpracované |
| 4.7 | Edit lock alebo merge  | Repta + Študent | 21          | rozpracované |
| 4.8 | Nelogovať citlivé údaje                                      | Študent         | 1           | naplánované  |
| 4.9 | Prechod na nový cucumber                                     | Majzúnová       | 5           | rozpracované |

**Podrobný popis úloh:**

- 4.1 Umožniť používateľovi zvoliť si jazyk, ktorý bude uložený a pri jeho ďalšej návšteve znova nastavený
- 4.2 Napísať kvalitnú prihlášku do študentskej súťaže TPCup
- 4.3 Pri pridávaní práv umožniť pridať právo aj celej skupine, nielen používateľovi
- 4.4 Do sekcie súbory doplniť odkaz na priamy upload nového súboru
- 4.5 Umožniť používateľovi sledovať obľúbené stránky a ich zmeny priamo na úvodnej stránke
- 4.6 Umožniť používateľovi pridať stránku medzi obľúbené
- 4.7 Vyriešenie problému so súčasťou editáciou rovnakej pagepart dvoma používateľmi
- 4.8 Zabrániť logovaniu hesla na serveri pri prihlasovaní do wiki
- 4.9 Prejsť na novú verziu cucumber, ak bude potrebné upraviť testy

| Hodnotenie úloh pre: Šprint |                        | 4  | -        | Svätovavrinské |
|-----------------------------|------------------------|--|----------|----------------|
| Úlohy                       | Meno                   | Aktivita   | Problémy | Plány          |
|                             | <b>Miroslav Kacera</b> | Vypracovanie úlohy upload súborov (4.4), identifikovanie a rozpracovanie úlohu 4.5 a 4.6         |          |                |
|                             |                        | Dopracovanie úloh personalizovanej stránky (4.5) a záložiek (4.6)                                |          |                |
|                             | <b>Petra Majzúnová</b> | Rozpracovanie úlohy cucumber (4.9) úlohy bug v maruku (3.8)                                      |          |                |
|                             |                        | Problémy s dedenými právami pre úlohu zobrazovanie podstránok (2.4)                              |          |                |
|                             |                        | Summary – zobrazovanie podstránok (2.4)  |          |                |
|                             | <b>Martin Repta</b>    | Identifikácia a rozpracovanie úlohy 4.7  |          |                |
|                             |                        | Čaká na DB, identifikácia problémov pri veľkom množstve pageparts                                |          |                |
|                             |                        | Edit lock alebo merge (4.7)  |          |                |
|                             | <b>Miroslav Soha</b>   | Prerábanie zle ohodnotených úloh z predchádzajúcich šprintov,                                    |          |                |
|                             |                        | Neporadilo sa rozbehať Passenger pre úlohu HTTPS (3.1)   |          |                |
|                             |                        | Dokončenie HTTPS (3.1)   |          |                |
|                             | <b>Peter Študent</b>   | Identifikácia úlohy 4.7  |          |                |
|                             |                        | Návrh zmeny DB pre potreby úlohy 4.7, vypracovanie úloh 4.7 a nelogovania citlivých údajov (4.8) |          |                |
|                             | <b>Ján Tóth</b>        | Rozpracovanie úlohy 4.3, identifikácia úlohy 4.1 + vykonanie potrebnej zmeny v DB                |          |                |
|                             |                        | Dokončenie úloh 4.1 a 4.3  |          |                |

## VYHODNOTENIE AUTORSKEJ PRÁCE

|                                      | Miroslav Kacera | Petra Majzúnová | Martin Repta | Miroslav Soha | Peter Študent | Ján Tóth |
|--------------------------------------|-----------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|----------|
| Úvod                                 |                 |                 |              |               | X             |          |
| Ponuka                               | X               | X               | X            | X             | X             | X        |
| Úlohy členov tímu                    |                 |                 |              |               | X             |          |
| Štábná kultúra                       |                 |                 |              |               | X             |          |
| Metodika – prehliadky kódu           |                 |                 |              |               |               | X        |
| Metodika – manažment verzií kódu     |                 |                 | X            |               |               |          |
| Metodika – správu úloh v projekte    |                 |                 |              | X             |               |          |
| Analýza a model priebežného riešenia |                 | X               |              |               |               |          |
| Zápisnica č.1                        |                 |                 |              | X             |               |          |
| Zápisnica č.2                        |                 | X               |              |               |               |          |
| Zápisnica č.3                        |                 |                 |              |               | X             |          |
| Zápisnica č.4                        | X               |                 |              |               |               |          |
| Zápisnica č.5                        |                 |                 |              |               |               | X        |
| Zápisnica č.6                        |                 |                 | X            |               |               |          |
| Zápisnica č.7                        |                 |                 | X            |               |               |          |
| Zápisnica č.8                        |                 |                 |              |               |               | X        |
| Zápisnica č.9                        | X               |                 |              |               |               |          |
| Integrácia dokumentácie              |                 |                 |              | X             |               |          |

#### POPIS ÚLOHY

Pre pokračovanie v ďalšom vývoji je nevyhnutné dostatočne pokryť testami doposiaľ už vytvorenú funkcionality. Tým sa zabráni problému so znefunkčnením, zmenou niektorej funkcionality pri tvorbe, alebo úprave novej. Želané je vytvorenie testovacích scenárov pre: rss, vytváranie skupín, manažment skupín, nastavovanie práv stránky a ďalších súvisiacich častí, ktoré ešte nie sú pokryté testovacími scenármi

#### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie sú testovacie scenáre v dostatočnom rozsahu a ani nepokrývajú celú funkcionality. Testy na rss a manažment skupín chýbajú úplne.

Pre pokračovanie vo vývoji je nevyhnutné dostatočne pokryť testami aj zvyšnú časť funkcionality a doladiť ostávajúce testy.

#### NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je doplnenie testovania, teda každú užívateľom prístupnú akciu pokryť dostatočne testami.

Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena v spôsobe generovania odkazov na Editáciu a Zmazanie skupiny. Každý odkaz musí mať jedinečné ID na základe ID skupiny. Túto zmenu realizujeme vo *view*, časti *index*.

Boli vytvorené testy, ktoré pokrývajú scenáre, kedy užívateľ chce:

1. vytvoriť novú skupinu
2. zmeniť pomenovanie skupiny
3. zmenu pomenovania skupiny ihneď po jej vytvorení
4. odstrániť skupinu
5. priradiť iného užívateľa do danej skupiny s rôznymi druhmi oprávnení
6. odstránenie užívateľa z danej skupiny
7. prideliť inému užívateľovi oprávnenie na správu, tento užívateľ sa prihlási a chce spravovať skupinu
8. prideliť inému užívateľovi oprávnenie len na editáciu a tento užívateľ sa prihlási a chce spravovať skupinu, čo nie je možné

Pre overenie funkcionality k správe *page\_parts* boli vytvorené nové testy a ostávajúce boli upravené. Testy pokrývajú situácie kedy užívateľ chce:

1. pridať novú *page\_part*
2. odstrániť *page\_part*, overenie či sa ďalej nezobrazuje
3. editovať názov a telo *page\_part*

K *rss* boli vytvorené dva základné testy:

1. overenie funkcionality *rss* pre prihláseného užívateľa
2. overenie funkcionality u verejnej stránky pre neprihláseného užívateľa

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Úlohou bola tvorba samotných testovacích scenárov.

---

## ÚLOHA 1.2 - UPRAVIŤ MANAŽMENT POUŽÍVATEĽOV NA STRÁNKE

JÁN TÓTH

---

### POPIS ÚLOHY

Používateľ má možnosť pridávať skupinám používateľov práva na prezeranie/editáciu/manažovanie stránok. Používateľské rozhranie pre túto funkcionality však nie je dostatočne pohodlné. Úlohou je prerobiť používateľské rozhranie, pridať textové pole, kde sa budú písať názvy skupín, pre ktoré majú byť aplikované práva s automatickým generovaním návrhov na dopĺňanie textu.

---

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnom systéme je potrebné vyberať skupiny zo zoznamu. Je podporovaná aj možnosť vybrať viacero skupín naraz. Toto je vhodné len pri malom počte skupín. Pri veľkom počte je pre používateľa veľmi náročné prechádzať celým zoznamom a vyberať skupiny, ktorým chce pridať určité práva. Vhodnejšou voľbou sa zdá byť nahradenie zoznamu textovým poľom. Sem môže používateľ písať skupiny, ktorým chce pridať nejaké práva. Ak chce naraz pridať viacero skupín, musí ich oddeliť čiarkou. Pri písaní názvu skupiny bude používateľovi poskytnutá možnosť doplnenia celého názvu skupiny. Návrhy celého názvu skupiny sa zobrazujú pod písaným textom.

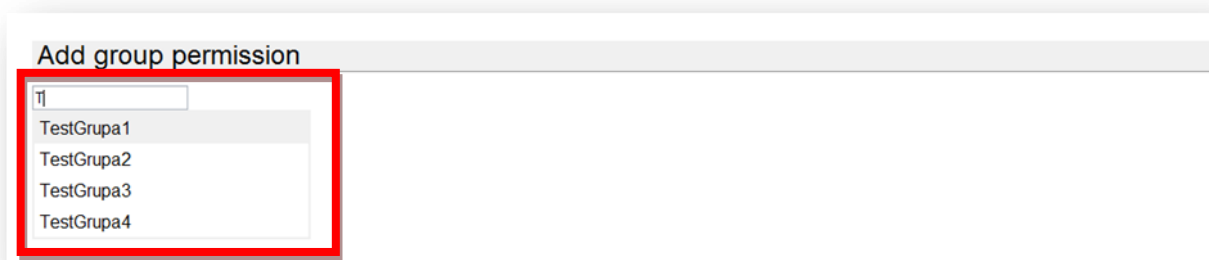
---

### NÁVRH RIEŠENIA

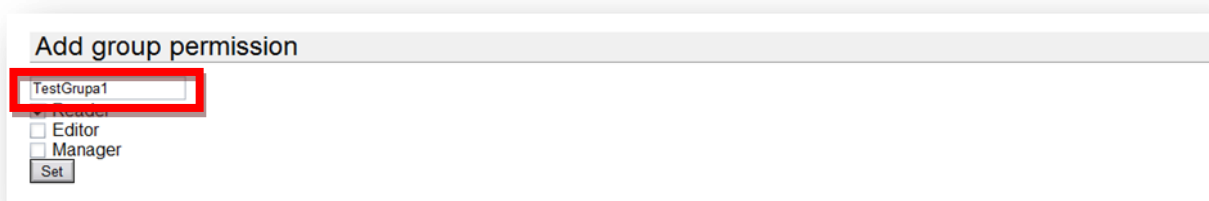
1. Zmeniť rozhranie, odstrániť zoznam skupín a nahradiť ho textovým poľom.
2. Zabezpečiť automatické návrhy dopĺňovania textu.
3. Zmeniť metódu *set\_permissions* v *page\_controller*.
4. Prepísať testy tak, aby korešpondovali s novým rozhraním.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii úlohy nastala nasledovná zmena používateľského rozhrania.



The screenshot shows a dialog box titled "Add group permission". At the top, there is a search input field containing the number "1". Below the search field is a list of group names: "TestGrupa1", "TestGrupa2", "TestGrupa3", and "TestGrupa4". A red rectangular box highlights the search field and the list.



The screenshot shows the same dialog box. The group "TestGrupa1" is now selected in the list, highlighted by a red box. Below the list, there are two checkboxes: "Editor" and "Manager", both of which are unchecked. At the bottom left, there is a "Set" button.

## TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenila funkcionálnosť, zmeny nastali iba v používateľskom rozhraní. Pre otestovanie úlohy bolo teda potrebné prepísať existujúce testy tak, aby korešpondovali s novým používateľským rozhraním.

## ÚLOHA 1.3 – PRIDANIE ODKAZU NA DIFF DO RSS SPRÁV

MIROSLAV SOHA

## POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce okrem informácií o zmene stránky dostávať v obsahu Rss správy aj html odkaz s možnosťou okamžitého prezretia si zmien pomocou porovnania revízií.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaný odber Rss správ sledovanej stránky vo formáte:

- Ktorá časť stránky bola zmenená
- Kto zmenu vykonal (spolu s jeho plným menom uloženým v systéme)
- Informácia, že táto časť stránky bola práve vytvorená (optional)

Nakoľko je táto informácia pre užívateľa podstatná, je neúplná, preto sa pridaním odkazu na porovnanie s predchádzajúcou revíziou doplní celkový obraz užívateľa o zmene.

Predanie parametrov pre porovnanie revízií je realizované metódou *POST*, tu bude potrebná zmena kvôli zjednodušeniu implementácie.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena metódy pre odoslanie parametrov pre porovnanie revízií v module *show\_history* z *POST* na *GET* – aby bolo možné neskôr programovo vytvoriť priamy odkaz na porovnanie, ktorý bude vložený do Rss správy
2. Pridanie zisťovania počtu revízií pre danú stránku do modulu *page\_controller* – pre odladenie počtu revízií pri vytváraní množiny Rss správ na odber
3. Úprava cyklu pre vytvorenie množiny Rss správ v module *rss\_history* – keďže sa namiesto jednotlivých revízií posielajú kombinácie, je potrebné zúžiť počet prechodov revíziami

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bol vytvorený 1 testovací scenár, ktorého úlohou bolo overiť správne zobrazenie Rss správ s odkazom na porovnanie pre 2 vytvorené revízie stránky.

---

## ÚLOHA 1.4 ZOBRAZENIE KONKRÉTNEJ REVÍZIE SPOLU S CELÝM NÁHĽADOM NA STRÁNKU K DÁTUMU

PETER ŠTUDENT

---

## POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce v rámci prehľadu zmien na stránke mať aj možnosť zobraziť si vybranú revíziu stránky spolu so všetkými časťami stránky (*page\_part*) aktuálnymi k dátumu vzniku danej revízie stránky.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

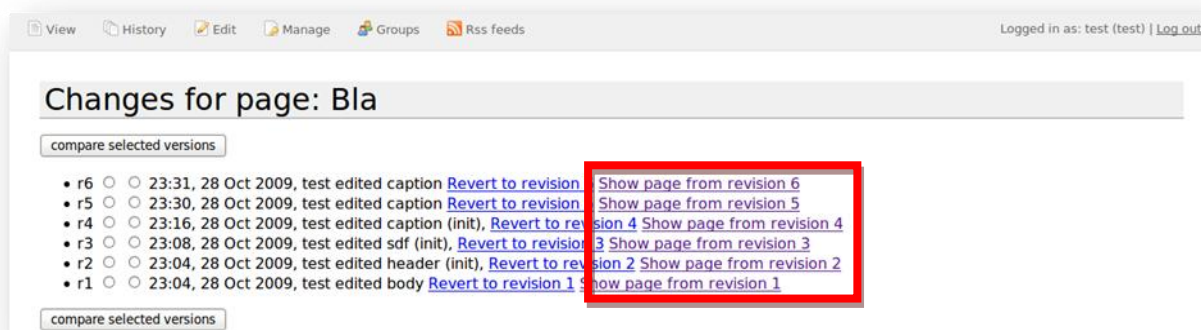
V súčasnej verzii systému má užívateľ možnosť pri každej stránke si nechať cez položku *History* v menu systému zobraziť históriu zmien tejto stránky. V rámci funkcie užívateľ vidí zoznam revízií, ktorými daná stránka prešla počas svojej existencie ako aj informácie, kedy došlo k vytvoreniu danej revízie a kto bol jej autorom. Užívateľ má taktiež možnosť porovnať si dané revízie a nechať si zobraziť uskutočnené zmeny. Jednotlivé revízie sa pritom vždy vzťahujú len na konkrétnu *page\_part*. Užívateľ pritom nemá možnosť si nechať zobraziť stav celej stránky v rámci danej revízie, pričom je táto funkcia zo strany užívateľov veľmi žiaduca.

## NÁVRH RIEŠENIA

Do modulu `page_controller` bude pridaná nová metóda `show_revision`, ktorá zabezpečí načítanie častí stránok aktuálnych k danému dátumu revízie a zobrazenie správneho „layout-u“. Ku modulu bude vytvorené samostatné zobrazenie `show_revision`, ktorý zobrazí naformátovanú stránku. Riešenie si vyžaduje aj vytvorenie triedy `PageAtRevision`, ktorá je odvedená od triedy `Page`. Účelom tejto upravenej triedy je poskytovať metódy pracujúce so zadaným dátumom revízie. Nakoľko v súčasnosti používané „layout-y“ využívajú metódy tejto funkcie pri zobrazovaní zdedených častí stránok, predstavuje dané riešenie jediný spôsob ako bez dodatočných úprav zachovať funkčnosť súčasných „layout-ov“.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Obrazovka s prehľadom histórie revízií konkrétnej stránky bola doplnená o odkaz na zobrazovanie náhľadu stránky k danej revízii.



## TESTOVACIE SCENÁRE

V rámci overenia navrhnutých zmien boli zrealizované dva testovacie scenáre. Úlohou prvého z nich bolo overiť funkčnosť zobrazovania revízie stránky pozostávajúcej z viacerých častí. Druhý scenár si kladie za cieľ overiť správne zobrazenie náhľadu pri stránke, ktorá obsahuje zdedené časti z rodičovskej stránky.

## ÚLOHA 1.5 – PRIDANIE UPLOADU SÚBOROV PO VYHLÁSENÍ CHYBY „FILE NOT FOUND“

MIROSLAV KACERA

## POPIS ÚLOHY

Ak je odkazovaný súbor na serveri nenájdený, užívateľ má možnosť nahráť ho priamo z aktuálnej stránky.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie je možnosť nahráť súbor priamo zo stránky „File not found“. Ak chce užívateľ nenájdený súbor nahráť, musí sa vrátiť na predchádzajúcu stránku a nahráť ho pomocou editácie stránky. Nové riešenie tak výrazne zefektívni túto činnosť.



Na samotný upload je možné použiť už existujúce riešenie. Nie každý je však oprávnený vložiť chýbajúci súbor, preto je nutné kontrolovať práva užívateľa. To v súčasnej verzii zabezpečuje model editácie stránky, ktorý ale nové riešenie obíde.

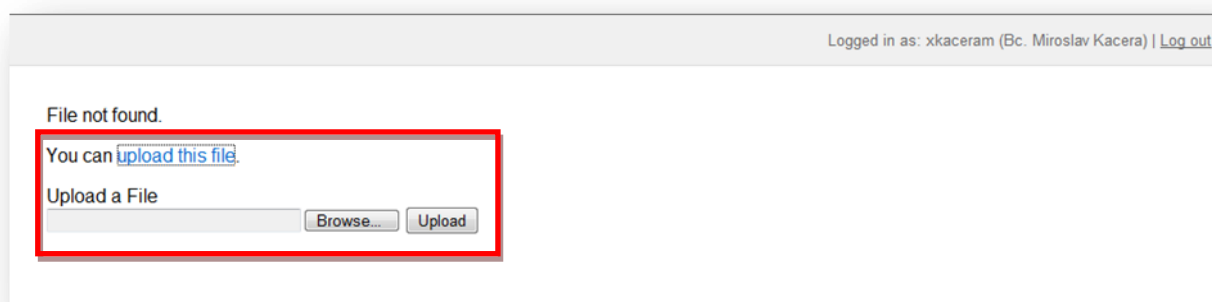
## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena v module *page\_controller* v metóde *process\_file*, aby bolo možné kontrolovať práva pre stránku
2. Pridanie formulára pre vloženie súboru na stránku *file\_not\_found*, a ošetrovanie prístupu pre oprávnených a neoprávnených užívateľov
3. Zmena v module *page\_controller* v metóde *upload*, aby nebolo možné nahráť súbor iného typu ako je pôvodný súbor
4. Opraviť nekonzistenciu medzi menom súboru v databáze a v súborovom systéme v prípade, ak sa nahráva súbor s iným menom (ale rovnakou koncovou) ako pôvodný súbor

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola upravená užívateľská obrazovka *file\_not\_found*, kde bol pridaný formulár pre vkladanie súborov.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bolo vytvorených 6 testovacích scenárov. Ich úlohou bolo overiť či daná funkcionality funguje správne a bezpečne. Prvý overuje či je možné nahráť súbor zo stránky *file\_not\_found*. Druhý testuje nahranie s rovnakými menami a tretí s rôznymi menami ale s rovnakou príponou. Následne 4. test testuje či nie je dovolené nahranie s inou príponou. Posledné 2 testy overujú funkčnosť vo vnorených stránkach.

## ÚLOHA 1.6 – PRIDAŤ ODKAZ NA ZOBRAZENIE SÚBOROV STRÁNKY DO MENU A VYTVORIŤ ZOZNAM SÚBOROV STRÁNKY Z DB A SÚBOROVÉHO SYSTÉMU

MIROSLAV KACERA

### POPIS ÚLOHY

Editor chce vidieť všetky súbory, ktoré boli nahraté na jeho stránku. Zároveň, ak je to možné zistiť, je potrebné uviesť užívateľov, ktorí nahrávali jednotlivé súbory. Vďaka tomu sa bude dať napríklad jednoducho zistiť, kto nahral nejaké nevhodné súbory.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie je implementovaná takáto funkcionálna a preto nie je možné cez užívateľské rozhranie zobraziť zoznam súborov nahratých na stránku. Existuje však možnosť nahrávania súborov, ktorá ukladá súbory nielen na disk, ale aj do databázy. Odtiaľ je možné čerpať všetky potrebné údaje.

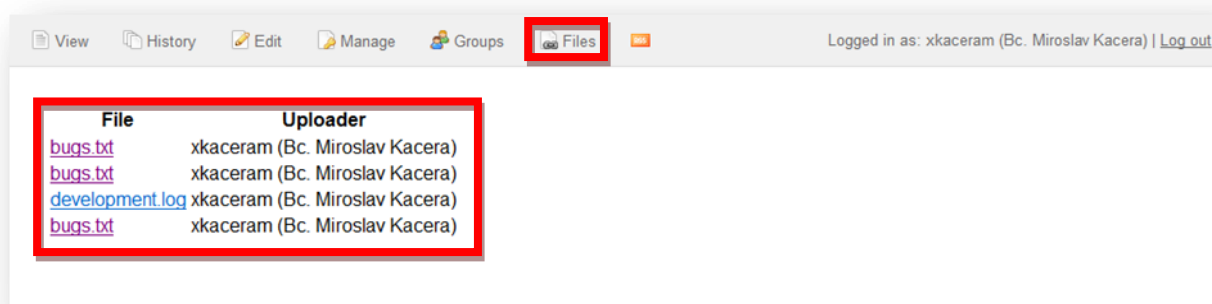
### NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie tlačidla do modulu `_toolbar` a jeho následné zabezpečenie, aby si užívatelia, ktorí nemajú práva na editáciu danej stránky nemohli zobraziť zoznam súborov.
2. Pridanie funkcionality do modulu `page_controller`, ktorá vygeneruje stránku so súbormi.
3. Vytvorenie stránky so súbormi a ošetrovanie možných neštandardných scenárov (žiadny uploadnutý súbor, nezobrazovanie adresárov).

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľského menu pre otvorenú stránku bol zmenený pridaním nového tlačidla. Po stlačení tlačidla sa zobrazí stránka so zoznamom nahratých súborov.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 3 testovacie scenáre. Prvý je pre prípad zobrazenia všetkých nahratých súborov na stránku. Druhý testuje prípad, keď nie je na stránku nahratý žiaden súbor a tretí test overuje funkčnosť vo vnorených stránkach. V takomto prípade by sa nemali zobrazovať vo výpise adresára, iba súbory.

## ÚLOHA 1.7 – PRIDANIE ODKAZU NA ODBER RSS SPRÁV DO MENU STRÁNKY

MIROSLAV SOHA

### POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce mať možnosť prihlásiť sa na odber Rss správ nezávisle od použitého prehliadača. Preto chce mať v menu stránky umiestnenú ikonu, ktorá ho presmeruje na odber Rss.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaná možnosť odoberať Rss správy len pomocou nastavení použitého prehliadača. V ovládacej lište a taktiež v ostatných ovládacích prvkoch na stránke nie je definovaná takáto možnosť.

Pre zjednodušenie práce užívateľa je vhodné umiestniť možnosť odberu Rss do hlavnej ovládacej lišty pre každú otvorenú stránku a taktiež aj pre verejné stránky.

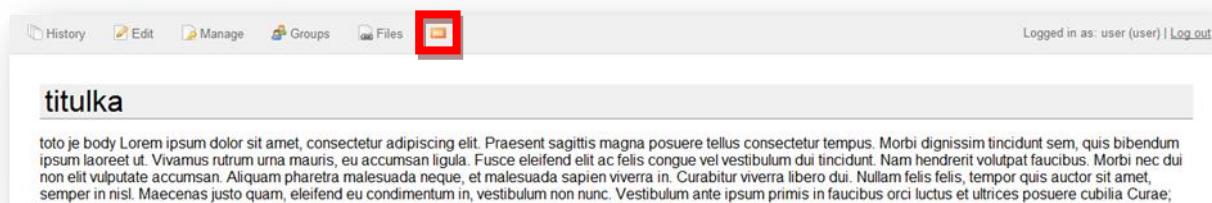
### NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie tlačidla do modulu `_toolbar` a jeho následné zabezpečenie, aby sa užívatelia, ktorí nemajú práva na prehliadanie danej stránky nemohli prihlásiť na odber Rss správ.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľského menu pre otvorenú stránku bol zmenený pridaním nového tlačidla.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 2 testovacie scenáre. Prvý scenár slúžia na overenie správnosti presmerovania po kliknutí tlačidlo Rss v menu zobrazovanej stránky. Druhý scenár overuje správnosť zobrazenia resp. odmietnutia nadväzujúceho na stlačenie tlačidla Rss v menu stránky v prípade, keď užívateľ nie je prihlásený.

### POPIS ÚLOHY

Používateľ má možnosť vo Wiki vytvoriť stránku. Každá takáto stránka pozostáva z viacerých sekcií - *page\_parts*. Po vytvorení stránky má používateľ možnosť meniť obsah jednotlivých sekcií. Chýba však možnosť zmeniť názov sekcie stránky.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnom systéme nie je možné žiadnym spôsobom zmeniť názov sekcie stránky. Je umožnená iba zmena obsahu sekcie alebo jej úplne zmazanie.

### NÁVRH RIEŠENIA

Na realizáciu tejto úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Predovšetkým zmena používateľského rozhrania, ktoré by umožňovalo takúto funkcionality. Túto funkcionality bude poskytovať rozhranie, pomocou ktorého je poskytovaná aj funkcionality na pridávanie/mazanie/editovanie sekcií.
2. Zmeniť metódu *update* v module *page\_controller*, ktorá je zodpovedná za aktualizovanie sekcie stránky.
3. Otestovať úlohu.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii tejto úlohy došlo k nasledovnej zmene používateľského rozhrania.



### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie úlohy bol vytvorený 1 testovací scenár. Jeho úlohou bolo overiť, či je možné vytvoriť sekciu stránky s nejakým menom a následne toto meno zmeniť.

## ÚLOHA 1.9 – NEZOBRAZOVANIE ZMAZANEJ ČASTI STRÁNKY

MIROSLAV SOHA

### POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce vidieť pri editácii stránky len jej aktuálne súčasti bez ohľadu na to, koľko častí bolo vytvorených a zmazaných pred momentom editácie.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaná editácia stránky vo forme, že užívateľ môže vidieť všetky časti stránky, ktoré boli doteraz vytvorené. Zobrazovací algoritmus neošetruje možnosť, že daná časť mohla byť zmazaná. V prípade editácie tejto časti sa táto znovu vytvorí a naplní definovanými údajmi.

### NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je doplnenie overovania, pre každú editovateľnú časť stránky, na hodnotu príznaku pre zmazané časti stránky.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie podmienky pre zobrazenie časti stránky len v prípade ak príznak *was\_deleted* nebol nastavený. Túto zmenu realizujeme v module *edit*.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bol vytvorený 1 testovací scenár. Jeho náplňou bolo vytvorenie časti stránky a jej následné zmazanie. Overené bolo nezobrazenie sa zmazanej časti stránky, presne podľa zadania tejto úlohy.

## ÚLOHA 1.10 VYTVORENIE TÍMOVEJ STRÁNKY

PETRA MAJZÚNOVÁ

### POPIS ÚLOHY

Vytvorenie webovej stránky tímu obsahujúcu základné informácie o tíme, o samotnom projekte a dokumenty popisujúce ciele a postup tímu v ich dosahovaní.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej dobe, neexistuje žiadna webová prezentácia tímu.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Použitím jednoduchéj html šablóny boli vytvorené nasledujúce stránky:

1. úvodná stránka, informujúca o ciele projektu
2. plán projektu na zimný semester
3. stránka obsahujúca zápisnice
4. informácie o členoch tímu
5. stránka obsahujúca dokumenty na stiahnutie

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úprave nebolo treba nič testovať, keďže sa nezasahovalo do systému.

## ŠPRINT Č. 2 – CORGOŇ

### ÚLOHA 2.1 – ZOBRAZOVÁŤ ODKAZ Z GROUPS SPÄŤ DO WIKI

MIROSLAV KACERA

#### POPIS ÚLOHY

Keď používateľ chce manažovať skupiny v systéme, je presmerovaný do modulu na správu skupín. Keď je s manažmentom skupín hotový, predpokladá sa že sa chce dostať rýchlo a jednoducho späť na stránku, z ktorej bol presmerovaný. Túto funkcionality zabezpečí tlačidlo v *toolbar* aplikácie.

#### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sa tlačidlo na návrat nenachádza a je nutne sa na danú stránku preklikať krokmi späť v internetovom prehliadači, alebo napísať do prehliadača adresu stránky kam sa chce používateľ vrátiť.

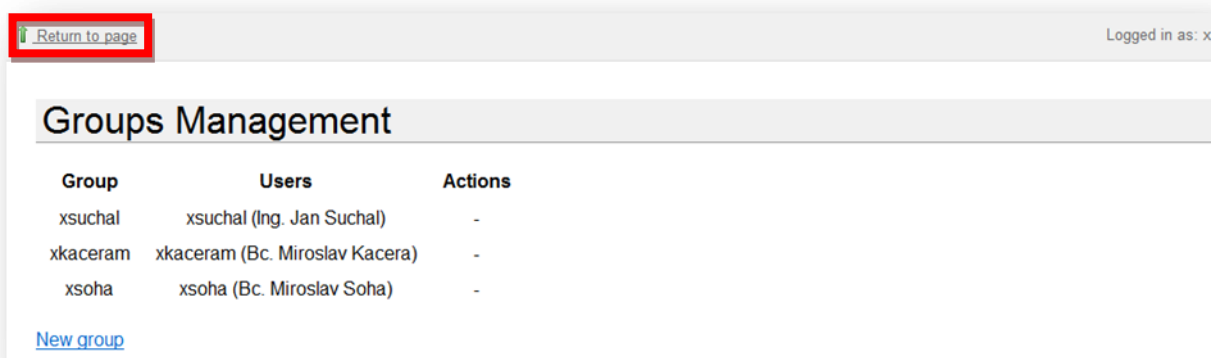
#### NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena spôsobu smerovania do modulu skupín v module *page\_controller*
2. Pridanie tlačidla pre návrat do *toolbar*-u a ošetrovanie jeho zobrazovania
3. Pridanie funkcionality pre tlačidlo, aby smerovalo na stránku, z ktorej sa používateľ do modulu skupín dostal
4. Uloženie adresy stránky do *session*

#### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľského menu pre otvorenú stránku bol zmenený pridaním nového tlačidla do *toolbaru* v sekcii *groups*. Po stlačení tlačidla sa používateľ vráti späť na poslednú prehliadanú stránku vo wiki.



---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 2 testovacie scenáre. Oba testujú funkčnosť návratového tlačidla. Prvý návrat na hlavnú stránku a druhý na vnorenú.

### ÚLOHA 2.2 –VYLEPŠENIE DIFF FUNKCIE

MIROSLAV SOHA

---

#### POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce mať možnosť jednoducho a prehľadne porovnávať rôzne revízie jednej stránky. Základom je zobrazenie porovnania v jednouchej, intuitívnej forme.

---

#### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je táto možnosť implementovaná na úrovni farebného rozlišovania zmenených častí stránky. Užívateľovi sa zobrazia tie časti, ktoré boli pridané, zmazané alebo inak zmenené. Tieto sú rozlíšené farebne. Tie časti, ktoré zmenené neboli, sa nezobrazia, čo sťažuje orientáciu užívateľa v kontexte zmien.

Funkcia *diff* v module *page\_controller* je implementovaná ako dispečer, pričom porovnávanie jednotlivých častí je vložené do zobrazovacej časti porovnania.

---

#### NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaná zmena užívateľského prostredia umožní ľahšiu orientáciu v zmenách stránky. Okrem farebného rozlíšenia vykonaných zmien sa pri každej časti zobrazí aj jednoduchý symbol (+/-/\* pre pridanie/zmazanie/upravenie). Taktiež sa upraví farebná škála do pastelových farieb. Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Odstránenie porovnávacej logiky z modulu *diff.html* a jeho úprava do formy, v ktorej na základe vstupu výsledku porovnania zobrazí jednotlivé farebne a symbolicky rozlíšené zmeny.
2. Pridanie funkcie *get\_page\_parts\_by\_date* do modulu *page*, aby bolo možné efektívnejšie vyhľadanie všetkých častí stránky relevantných k danému dátumu revízie. Funkcia vracia pole všetkých častí stránky zobraziteľných v danej revízii.
3. Pridanie funkcie *compare* do modulu *page\_controller*, kde ako vstupné parametre vystupujú požadované revízie na porovnanie. Výstupom funkcie je pole porovnaných častí, ktoré sú označené tak, ako bolo uvedené vyššie.
4. Upravenie funkcie *diff* v module *page\_controller*. Z prijatých parametrov z používateľského formulára určí správne poradie revízií a pomocou funkcie *get\_page\_parts\_by\_date* pripraví zoznam častí stránok jednotlivých revízií pre porovnanie, ktoré je následne realizované funkciou *compare*. Výsledok je odoslaný do modulu *diff.html* pre zobrazenie



## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bolo zmenené zobrazovanie porovnania revízií. Na obrázku nižšie je vidieť zmenu farebnej škály a taktiež označenie zmien zodpovedajúcimi symbolmi.

```
Diff for titulka
* prvý page part keby sa niecos stratilo tak tu to bude
toto je body
- bars aj keby nieco
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent sagittis magna posuere tellus consectetur tempus.
Morbi dignissim tincidunt sem, quis bibendum ipsum laoreet ut. Vivamus rutrum urna mauris, eu accumsan ligula. Fusce
eleifend elit ac felis congue vel vestibulum dui tincidunt. Nam hendrerit volutpat faucibus. Morbi nec dui non elit
vulputate accumsan. Aliquam pharetra malesuada neque, et malesuada sapien viverra in. Curabitur viverra libero dui.
Nullam felis felis, tempor quis auctor sit amet, semper in nisl. Maecenas justo quam, eleifend eu condimentum in,
vestibulum non nunc. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae;
+ toto je dalsi part
aj keby nic tak sa nieco najde
```

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bol vytvorený 1 testovací scenár, ktorého úlohou bolo overiť správne zobrazenie porovnania 2 vytvorených častí stránky. Časti boli vytvorené jednoduchým pridaním riadku. Vo výstupe by sa mala objaviť hodnota druhého pridania v tagu "line-added".

## ÚLOHA 2.3 - ODSTRÁNENIE POUŽÍVATEĽSKÝCH SKUPÍN Z PREHĽADU SKUPÍN

JÁN TÓTH

### POPIS ÚLOHY

Používateľ chce aby vo výpise všetkých skupín vo wiki nefigurovali používateľské skupiny. To sú také skupiny, ktoré obsahujú len jedného používateľa a jeho meno je také isté ako meno skupiny.

### ANALÝZA SUČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sú používateľovi zobrazované všetky skupiny, na ktoré má pravo prezerania. Je veľmi pravdepodobné, že na každú používateľskú skupinu bude mať ktokoľvek právo prezerania. Pri veľkom počte skupín v systéme by toto viedlo k dlhému zoznamu skupín. Tento zoznam by obsahoval veľké množstvo pre používateľa nepotrebných a nezaujímavých položiek. Úlohou je preto prepísať generovanie zoznamu skupín tak, aby boli zobrazené všetky skupiny okrem používateľských.

### NÁVRH RIEŠENIA

Pri realizácii úlohy je potrebné vykonať nasledovné zmeny:

1. Prepísať vytváranie zoznamu skupín, tak aby sa vynechávali používateľské skupiny.
2. Otestovať úlohu.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úlohy nedošlo k zmenám používateľského rozhrania.

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pri testovaní úlohy bol navrhnutý 1 testovací scenár, ktorý prihlási používateľa a vytvorí verejnú skupinu. Potom je používateľ odhlásený a je prihlásený iný používateľ. Otestuje sa, či druhý prihlásený používateľ vidí v Manažmente skupín iba skupinu, ktorú vytvoril prvý používateľ.

## ÚLOHA 2.4 ZOBRAZENIE PREHĽADU PODSTRÁNOK KU STRÁNKE

PETRA MAJZÚNOVÁ

## POPIS ÚLOHY

Vytvorenie sumarizácie podstránok vybranej stránky wiki, podľa užívateľových práv.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej dobe, neexistuje žiadna sumarizácia stránok, ktorá by informovala o jednotlivých podstránkach

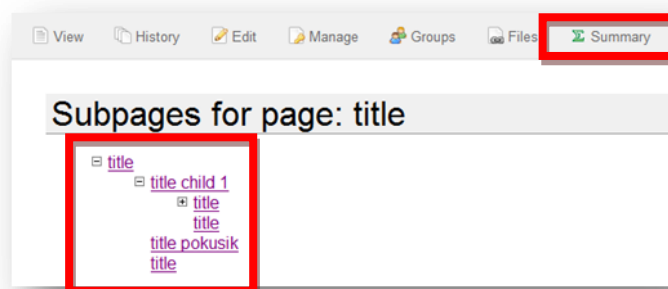
## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Je potrebné vytvoriť metódy pre model stránky *page*, ktoré mi vrátia vhodne zoradený zoznam podstránok zvolenej stránky
2. Je potrebné vytvoriť samostatnú stránku, *page\_siblings.html*, na ktorej sa zobrazí stromové zobrazenie a vytvoríť a naštýlovať samotné stromové zobrazenie pomocou CSS, javascriptu a HTML
3. Na to aby som sa mohla v stránke *view* odvolávať na stránku *page\_siblings*, je potrebné vytvoriť metódu v *page\_controleri*, v ktorej sa načíta *id* stránky, a ktorá zavolá metódy modelu *page*.
4. Je potrebné aplikovať kontrolu práv, aby sa užívateľovi nezobrazovala stránka, na ktorú nemá nárok

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

V hornej lište toolbaru pribudol odkaz na sumarizáciu stránky. Bola vytvorená nová obrazovka vypisujúca podstrom stránok.



---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 2 testovacie scenáre, ktorých úlohou bolo overiť správne zobrazenie podstromu pre mnohovetvové stránky s plnými a obmedzenými právami užívateľa na ich obsah.

### ÚLOHA 2.5 VYLEPŠENIE NÁPOVEDY K MARKDOWN

PETRA MAJZÚNOVÁ

---

#### POPIS ÚLOHY

Zobrazovanie nápovedy k syntaxu markdown tak, aby bolo členenie značiek usporiadané logicky (od najpoužívanejších). Nápoveda by mala byť ľahko čitateľná.

---

#### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej dobe je nápoveda zbytočne rozvláčna a zle členená.

---

#### NÁVRH RIEŠENIA

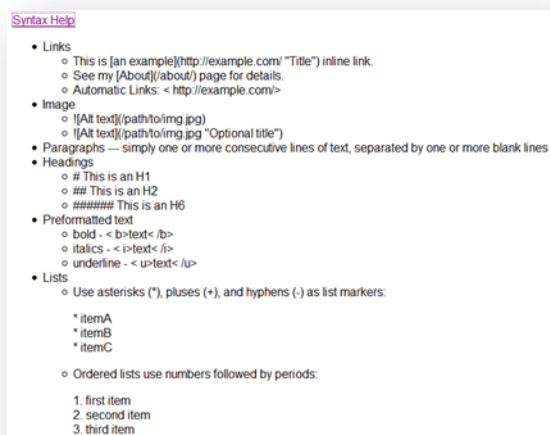
V riešení sú do nápovedy pridané nové popisy, ako pridať prvky ako obrázok, zdrojový kód, preformátovaný text. Poradie prvkov bolo zmenené nasledovne.

1. Linky
2. Obrázky
3. Paragrafy
4. Nadpisy
5. Preformátovaný text
6. Zoznamy
7. Bloky kódu

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému boli zmenené obrazovky *edit\_page*, *create\_page*, v ktorých sa maruku help používa.



---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úprave nebolo treba nič testovať, keďže sa nezasahovalo do systému.

## ÚLOHA 2.6 - LOKALIZÁCIA APLIKÁCIE

JÁN TÓTH

---

## POPIS ÚLOHY

Úlohou je lokalizovať celú wiki do slovenského jazyka.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálna verzia wiki je lokalizovaná iba do anglického jazyka. Toto môže predstavovať problém pre používateľov, ktorí neovládajú anglický jazyk. Úlohou je preto zabezpečiť lokalizáciu do slovenského jazyka. Systém sa zobrazí v jednom z týchto jazykov na základe nastavenia používateľovho internetového prehliadača. Lokalizácia sa týka všetkých oznámení, ktorými systém informuje používateľa (úspešné odhlásenie/prihlásenie, úspešné nahratie súboru atď.) a stránok, ktorých obsah nevytvárajú používatelia – t.j. stránky, ktoré slúžia na manažment skupín, používateľov, súborov atď.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Na realizáciu sa využije Rails Internationalization API (I18n). Pre realizáciu úlohy je potrebné vykonať nasledovné zmeny:

1. Preloženie všetkých oznámení systému do slovenčiny, každému oznámeniu sa priradí kľúčové slovo.
2. Slovníky sa naplnia oznámeniami spolu s kľúčovými slovami, ktoré tieto oznámenia identifikujú.
3. Nahradenie celých textov oznámení v kóde kľúčovými slovami.

4. Vytvorenie slovníkov k stránkam slúžiacich na manažment skupín, používateľov, atď.
5. Implementácia I18n, zabezpečenie identifikácie jazyka prehliadača, na základe ktorého sa nastaví správna lokalizácia a použije sa adekvátny slovník resp. jazyková verzia stránky.
6. Otestovanie funkcionality.

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii nedôjde k zmenám používateľského rozhrania.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre testovanie tejto úlohy boli identifikované tieto 2 scenáre. Prvý otestuje pri slovenskej lokalizácii pri prihlasovaní a odhlasovaní výskyt oznamov o úspechu resp. neúspechu oboch operácií v slovenčine. Druhý otestuje, či pri slovenskej lokalizácii používateľ vidí horný panel v slovenčine.

---

## ÚLOHA 2.7 – OPRAVA CHYBY S CHÝBAJÚCIM LOMÍTKOM NA KONCI URL

MIROSLAV KACERA

---

## POPIS ÚLOHY

Ak používateľ zadá adresu stránky bez lomítka na konci, aplikácia ho na danú stránku presmeruje, ale poruší sa integrita ciest a z danej stránky vedú nesprávne odkazy (na súbory alebo ďalšie stránky/podstránky). Úlohou je ošetriť problém a správne smerovať aj v prípade, keď používateľ zadá takúto adresu bez lomítka.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je pri zadanej adrese bez lomítka na konci porušená integrita ciest a relatívne cesty sú nekorektné.

---

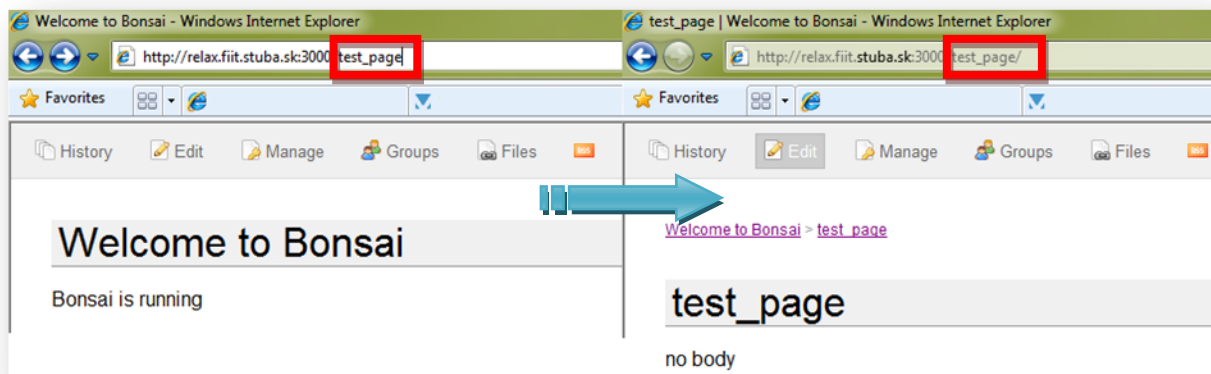
## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Kontrola požadovanej adresy v kontroléri *page\_controller* a presmerovanie na správnu adresu v prípade adresy bez lomítka na konci
2. Ošetrovanie prípadov, kedy pridanie lomítka narúša dosiaľ používanú funkcionality

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľských obrazoviek sa nezmenil, obrázok slúži na ilustráciu riešenia.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorený 1 testovací scenár. Jeho úlohou je overiť správnosť smerovania aj po zadaní adresy bez lomítka na konci.

## ÚLOHA 2.8 REFAKTORING CONTROLLEROV

PETER ŠTUDENT

## POPIS ÚLOHY

Cieľom tejto úlohy je vytvorenie funkčného prototypu nového usporiadania *controllerov* tak, aby zostala zachovaná štruktúra URL pre zobrazovanie wiki stránok, ale zároveň došlo k sprehľadneniu kódu a rozčlenenia kódu *page\_controller* do samostatných *controllerov*.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je väčšina akcií spojených s wiki stránkou obsluhovaných v rámci jediného *controller* s názvom *page\_controller*. Tento *controller* obsahuje dovedna 21 rôznych akcií, pričom len niektoré z nich sú priamo naviazané na vytváranie, editovanie a zobrazovanie wiki stránky. Vyvolávanie jednotlivých akcií je riešené cez rozpoznávanie parametrov v metóde *handle*, čo nepridáva na čitateľnosti kódu. Sústreďenie takého veľkého množstva akcií do jedného *controller* spôsobuje nižšiu čitateľnosť kódu ako aj spôsobuje komplikácie pri paralelnom vývoji nových funkcií vzťahujúcich sa na wiki stránku.

## NÁVRH RIEŠENIA

Návrh riešenia predstaveného problému spočíva v novom usporiadaní *controllerov* v rámci aplikácie. Súčasný *page\_controller* je potrebné rozčleniť na viacero samostatných *controllerov*, ktoré budú zabezpečovať menšiu, avšak ucelenú sadu akcií. Ako najvhodnejšie sa ukazuje rozčlenenie pôvodného *page\_controller* do *controllerov* *page*, *page\_part*, *diff*, *history* a *permission*.

Controller page – bude obsahovať funkčnosť pôvodných metód create, update, new, edit. Taktiež zabezpečí export stránky vo formáte RSS.

Controller page\_part – jeho úlohou bude zabezpečenie pôvodných metód new\_part, undo.

Controller diff - zabezpečí zobrazovanie porovnania dvoch revízií stránky

Controller history – zabezpečí zobrazovanie prehľadu revízií pre wiki stránku

Controller permission – jeho úlohou je vykonávať zmenu nastavení práv pre wiki stránku. Zabezpečí funkčnosť pôvodných metód change\_permission, set\_permission, remove\_permission, switch\_public a switch\_editable.

Navrhované riešenie počíta aj s využitím štandardného routovacieho mechanizmu obsiahnutého vo frameworku Ruby on Rails, ktoré nahradí metódu *handle* v pôvodnom *page\_controller*-i. Zobrazovanie a vytváranie nových wiki stránok bude realizované cez pôvodnú hierarchickú štruktúru URL. Ostatné akcie budú volané cez URL v tvare `/wiki/:controller/:action/:path`, kde `:controller` predstavuje názov spracujúceho controlleru, `:action` názov vyvolávanej akcie a `:path` cestu k wiki stránke v rámci hierarchickej štruktúry.

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy nedošlo k zmene používateľských obrazoviek.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

V rámci tejto úlohy neboli vytvorené žiadne nové testovacie scenáre. Pri realizácii refaktoringu nedošlo k narušeniu pôvodných testov.

---

## ÚLOHA 2.9 – KOMPLETNÝ REFAKTORING TESTOVACÍCH SCENÁROV

MARTIN REPTA

---

## POPIS ÚLOHY

Pre zjednodušenie a zefektívnenie tvorby nových testovacích scenárov a sprehľadnenie už existujúcich, je potrebné vytvoriť nové podporné funkcie ktoré tvorbu uľahčia.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sa nachádza veľa scenárov, ktorých kroky sa často opakujú.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je vytvorenie podporných funkcií pre tvorbu testovacích scenárov, ktoré skrátiť zápisy jednotlivých scenárov a zefektívnia ich tvorbu.

Celkovo bolo vytvorených celkovo 20 podporných funkcií. Hlavičky funkcií sú intuitívne pomenované:

1. I login as “...” using password “...”
2. I create “...” page with title “...”
3. I create “...” page with title “...” body “...”
4. I create “...” page with title “...” body “...” and “...” layout
5. I edit “...” page with title “...”
6. I edit “...” page with title “...” body “...”
7. I compare „...” revision “...” with “...”
8. I add “...” page part with text “...”
9. I edit “...” page part with text “...”
10. I delete “...” page part
11. I create “...” group
12. I delete “...” group
13. I change “...” group name to “...”
14. I add “...” editor to “...” group
15. I add “...” viewer to “...” group
16. I remove “...” member from “...” group
17. I add “...” reader permission
18. I add “...” editor permission
19. I add “...” manager permission
20. I upload “...” file

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Úlohou bol refaktoring samotných testovacích scenárov.



#### POPIS ÚLOHY

Jedným zo základných prvkov bezpečnosti posielaných informácií na stránkach je zabezpečenie pomocou HTTPS protokolu. Prenášané dáta od používateľov sú šifrované pomocou SSL, čo zvyšuje odolnosť komunikácie proti napadnutiu treťou stranou. Použitie tejto technológie prispieva k zvýšeniu dôvery používateľov.

#### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie je implementované použitie HTTPS protokolu ani iných protokolových prvkov zabezpečenia. Systém nie je chránený proti odchyťavaniu a analýze posielaných informácií od používateľa.

#### NÁVRH RIEŠENIA

Pre použitie zabezpečeného protokolu bude potrebné nakonfigurovať povolenia pre SSL port na serveri a pridať možnosť prezerania stránok systému aj cez port 443. Následne je potrebné implementovať možnosť nastavenia povolenia/zakázania https protokolu cez konfiguračný súbor pre potreby lokálneho vývoja aplikácie (nebude potrebné nastaviť https proxy na localhost pre všetkých členov tímu). V aplikácii sa použitie SSL protokolu nastaví pre každú metódu zvlášť podľa potreby. Výsledným stavom bude, že užívateľ bude komunikovať so serverom cez HTTPS počas celej doby svojho prihlásenia.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

2. Povolíť spracovanie požiadaviek na SSL port 443 na serveri
3. Nastaviť virtuálny host pre SSL v serverových konfiguračných súboroch
4. Pridať možnosť nastavenia HTTPS v *config.yml*
5. Pridať požadovanie SSL protokolu pre metódu *login*, pre ostatné metódy nastaviť požadovanie SSL pre prihláseného užívateľa (týka sa všetkých controllerov a metód)

#### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii tejto úlohy neboli zmenené žiadne používateľské obrazovky.

#### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie tejto zmeny boli vytvorené 3 testovacie scenáre simulujúce základné prípady.

1. Overenie použitia HTTPS protokolu pri prihlásení
2. Zrušenie HTTPS protokolu po odhlásení
3. Nemožnosť použiť http spojenie rep prihláseného používateľa

### POPIS ÚLOHY

Pri zobrazovaní nahratých súborov by mali byť viditeľné okrem ich zoznamu aj dodatočné informácie, napr. veľkosť súborov, čas ich nahrania a ikonka k známym formátom (pdf, doc,..).

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sú informácie o nahratých súboroch obmedzené len na názov súboru a používateľa, ktorý súbor nahral.

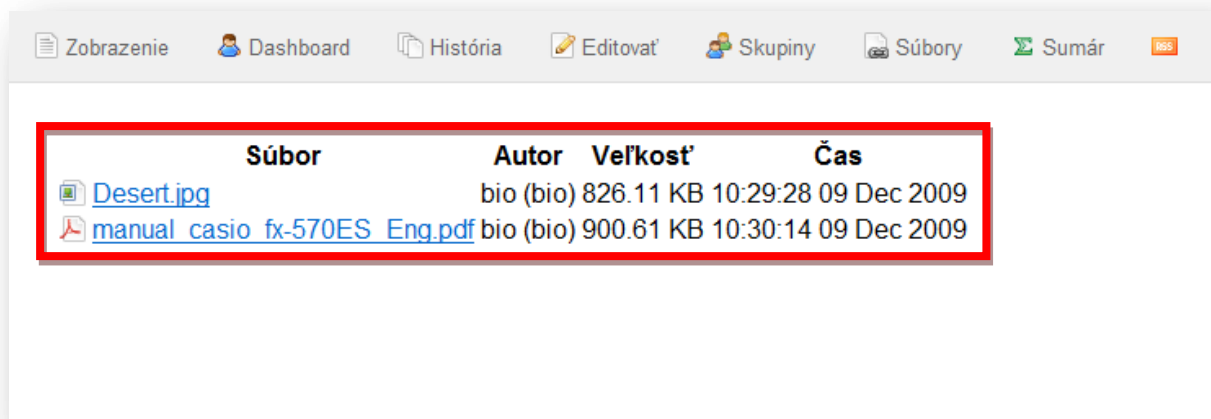
### NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

3. Pridanie položiek Veľkosť a Čas na stránku *files*.
4. Pridanie funkcionality pre obrázkové zobrazovanie typu súborov.
5. Implementácia možnosti personalizácie typov súborov a ich obrázkov cez konfiguračný súbor.
6. Pridanie známych prípon do konfiguračného súboru.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola upravená používateľská obrazovka so zoznamom nahratých súborov, kde boli pridané ďalšie detaily o súboroch.



### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre túto funkcionality neboli vytvorené testovacie scenáre.

### POPIS ÚLOHY

Umožniť nahrávanie súborov bez koncovky.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je spracovanie a zobrazovanie súborov riešené detekovaním bodky v URL. Je treba vyriešiť možnosť nahrávania súborov bez koncovky a následne ich správne spracovanie a zobrazenie. (Rozlíšiť kedy ide o súbor a kedy o stránku.)

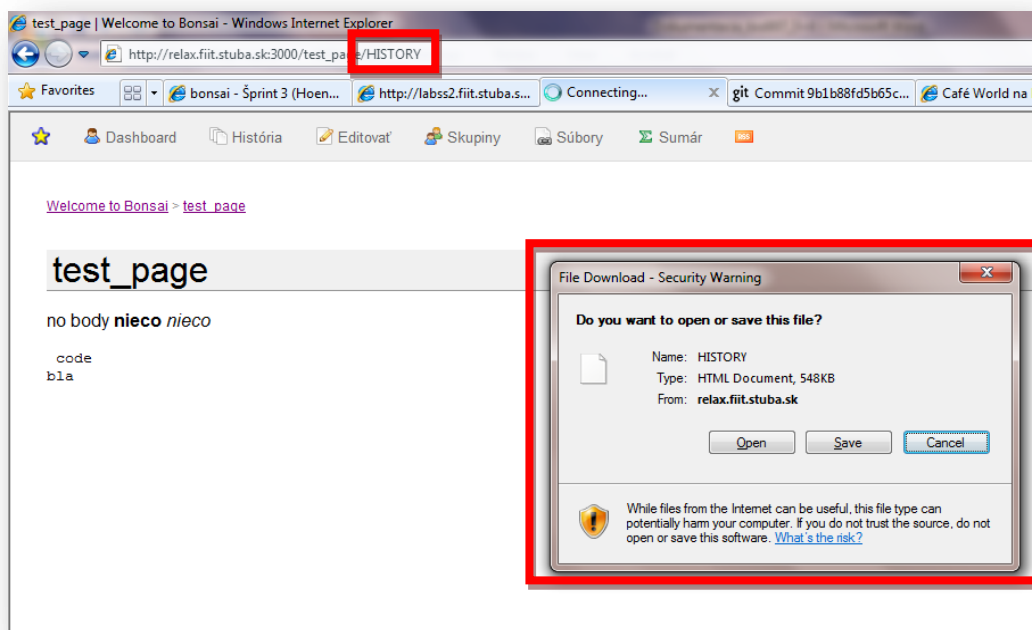
### NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena logiky posudzovania súborov v module *page\_controller*.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad používateľských obrazoviek sa nezmenil, obrázok slúži na ilustráciu riešenia.



### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti boli vytvorené 2 testovacie scenáre. Prvý testuje funkčnosť nahrávania súboru bez koncovky a druhý kontroluje ošetrenie konfliktu pri rovnakých menách súboru aj stránky.

### POPIS ÚLOHY

Text, ktorý je obsahom stránok je možné formátovať (pomocou Maruku). V tejto verzii je nutné všetky značky pre Maruku písať do elementov *textarea* manuálne. Pre lepšie upravovanie obsahu stránok pri ich editácii alebo vytváraní je vhodné využiť grafické menu, pomocou ktorého by tieto značky boli do elementov *textarea* vkladané automaticky.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii nie je možné využiť grafické menu pri editácii obsahu stránky. Všetky potrebné značky pre Maruku je potrebné zadávať manuálne.

### NÁVRH RIEŠENIA

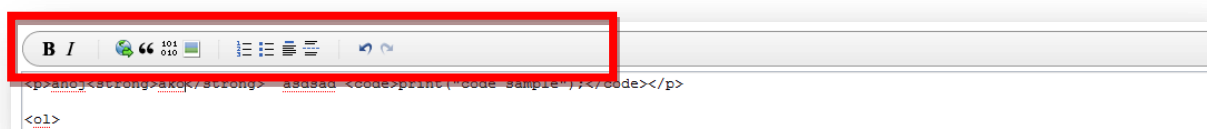
Navrhovaným riešením tohto problému je doplnenie grafického menu, ktoré by poskytovalo opísanú funkcionality.

Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Analyzovať existujúce riešenia (najmä WMD Editor) a ich vhodnosť aplikovania na danú úlohu,
2. Prispôbiť editor požiadavkám Wiki,
3. Doplniť *javascript*, ktorý zabezpečí aby sa WMD Editor zobrazil pre každý element *textarea* na danej stránke.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

### POPIS ÚLOHY

Pre lepšiu navigáciu a jednoduchšie pridávanie skupín by bolo vhodné, aby sa pri vyhľadávaní skupiny zobrazovali aj používatelia tejto skupiny. Používateľ tak má lepšiu predstavu o zložení skupiny. Pre zachovanie prehľadnosti by sa mali zobrazovať prvý traja používatelia (resp. menší počet používateľov, ak má skupina menej ako 3 používateľov). Okrem toho sa bude výskyt výrazu zadaného do vyhľadávacieho políčka zvýrazňovať v názve skupiny, aby bolo zreteľnejšie prečo bola nájdená daná skupina.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii sa pri vyhľadávaní skupín zobrazujú iba ich názvy.

### NÁVRH RIEŠENIA

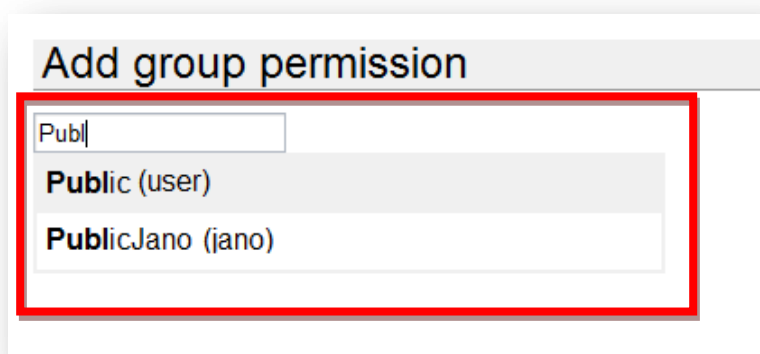
Navrhovaným riešením tohto problému je zmeniť spôsob zobrazovania nájdených skupín.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pomocou metódy *gsub* zvýrazniť zadaný výraz v názve skupiny,
2. Zmeniť výpis skupín – pre každú skupinu sa v zátvorke za jej názvom zobrazia max 3 používatelia skupiny,
3. Otestovať úlohu.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci neho bola vytvorená skupina s názvom „Test“, do ktorej boli pridaní dvaja používatelia „Jano“ a „Jožo“. Následne sa do políčka zadal výraz „Tes“ a test kontroloval, či vyhľadávanie ponúkne možnosť „Test (Jano, Jožo)“.

## POPIS ÚLOHY

Text, ktorý je obsahom stránok je možné formátovať (pomocou Maruku) a je možné v rámci neho pridávať na stránku aj zdrojový kód. V tejto verzii bolo zobrazenie vyznačeného zdrojového kódu neformátované a neštruktúrované. Navyše, pre lepšie pochopenie syntaxe, je vhodné ju zvýrazniť.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii nie je možné označiť časť textu ako zdrojový kód, ale v jeho výpise nebude zvýraznená syntax.

## NÁVRH RIEŠENIA

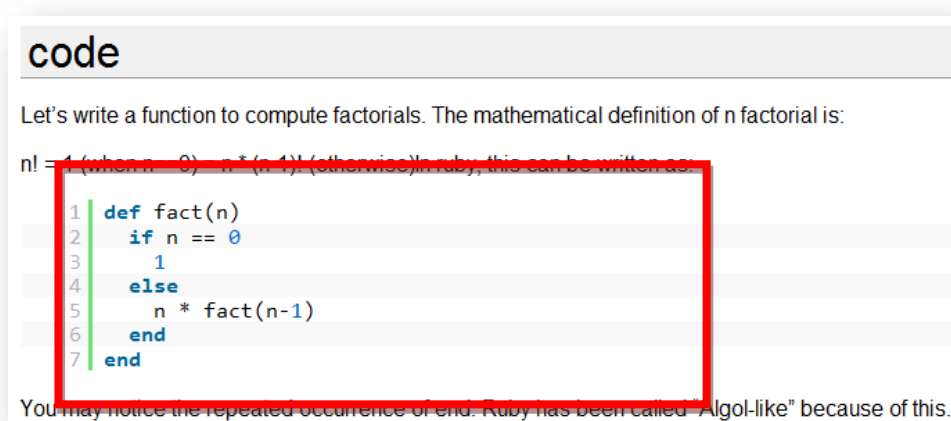
Navrhovaným riešením tohto problému je implementovanie funkcionality na báze klientského kódu, schopnej zvýrazňovať syntax základným programovacím jazykom. Treba zabezpečiť, aby ju bolo možné použiť pri vkladaní textu vo formáte Maruku.

Pre realizáciu zvýrazňovania syntaxe sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Analyzovať existujúce riešenia (najmä SyntaxHighlighter toolkit) a ich vhodnosť aplikovania na danú úlohu,
2. Prispôbiť spracovanie Maruku syntaxe pre požiadavky SyntaxHighlightera,
3. Doplniť *javascript*, a základné volania knižníc, ktorý zabezpečí aby sa SyntaxHighlighter spustil pre každú stránku.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



```
code

Let's write a function to compute factorials. The mathematical definition of n factorial is:
n! = 1 (when n = 0) * n * (n-1) * (otherwise)

1 def fact(n)
2   if n == 0
3     1
4   else
5     n * fact(n-1)
6   end
7 end

You may notice the repeated occurrence of end. Ruby has been called "Algol-like" because of this.
```

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

### POPIS ÚLOHY

Nakoľko vyvíjaný systém sa má dať používať aj mimo prostredia Slovenskej technickej univerzity v Bratislave, je potrebné vytvoriť alternatívny spôsob autentifikácie, ktorý nebude závislí na LDAP serveri Univerzity.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaná autentifikácia, ktorá využíva na overovanie prihlasovacích údajov LDAP server Slovenskej technickej univerzity, čo umožňuje aktívne používať Wiki len študentom a pracovníkom Univerzity. Konfigurácia pripojenia na LDAP server je v aplikácií napevno daná a nie je jednoducho meniteľná.

### NÁVRH RIEŠENIA

Pre zabezpečenie autentifikácie, ktorá nebude závislá na technických prostriedkoch Univerzity sa navrhuje vytvorenie alternatívneho spôsobu autentifikácie, ktorý bude založený na otvorenom a rozšírenom štandarde pre autentifikáciu. Z pomedzi rôznych alternatívnych autentifikačných štandardov sa na základe rozšírenosti rozhodlo pre využitie štandardu OpenID. Okrem implementácie alternatívneho štandardu bude pre flexibilnejšie využitie existujúcej LDAP autentifikácie tento spôsob autentifikácie doplnený o možnosť nakonfigurovania parametrov LDAP servera.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upraviť user controller tak, aby dokázal podľa zvolenej konfigurácie pracovať buď s LDAP alebo OpenID autentifikačnou metódou
2. Implementovať rozhranie pre OpenID autentifikáciu
3. Upraviť rozhranie pre LDAP tak, aby bolo schopné načítať konfiguráciu LDAP z konfiguračného súboru

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad prihlasovacieho formulára pre autentifikačnú metódu OpenID.



### TESTOVACIE SCENÁRE

Táto zmena si vyžiadala kompletnú prestavbu testovacích scenárov do „high-level“ úrovne. Boli vytvorené celkovo 4 nové testovacie scenáre a je možné parametrizovať spustenie testov tak, aby bolo možné overiť funkčnosť systému pre situáciu s prihlásením cez stub, LDAP i OpenID.

### POPIS ÚLOHY

Pri použití viacnásobných vnorených zoznam dochádza pri editovaní stránky k nesprávnemu interpretovaniu syntaxe Maruku.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii dochádza ku chybe.

### NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je zmeniť spôsob zobrazovania nájdených skupín.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pri spracovávaní textu zmeniť 4x medzeru za znak Tabulátora

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania.

### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

### POPIS ÚLOHY

Pri pridávaní práv skupinám bola objavená chyba, ktorá dovoľuje pridať práva skupinám, ktoré prihlásený používateľ nemá právo vidieť.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii je možné pridávať práva skupinám, ktoré používateľ nemá právo vidieť. Taktiež je možné takéto skupiny pri pridávaní vyhľadať zadaním časti názvu týchto skupín. Úlohou je opraviť opísanú chybu.



---

## NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je zmeniť spôsob vyhľadávania skupín a kontrolovať práva používateľa voči danej skupine pri nastavovaní práv pre skupinu.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Rozšíriť metódu *set\_permissions*, ktorá slúži na pridávanie práv skupinám o kontrolu práv prihláseného používateľa voči skupinám, ktorým sú pridávané nejaké práva,
2. Upraviť vyhľadávanie skupín pre stránku Manažment skupín – zabezpečiť kontrolu práv prihláseného používateľa tak, aby nemohol vyhľadať skupiny, na ktoré nemá právo prezerania resp. editovania,
3. Otestovať úlohu.

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy nedošlo k žiadnym zmenám používateľského rozhrania:

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy boli vytvorené dva testovacie scenáre. V rámci oboch scenárov bola vytvorená privátna testovacia skupina, na ktorú nemá Používateľ A práva. Prvý scenár kontroluje, či si tento používateľ skutočne nemôže vyhľadať vytvorenú skupinu. Druhý scenár kontroluje, či používateľ môže resp. nemôže pridať nejaké práva tejto skupine.

---

## ÚLOHA 3.10 – OPRAVIŤ BUG V GROUPS

JÁN TÓTH

---

## POPIS ÚLOHY

Ak je používateľ neprihlásený a zadá do prehliadača adresu pre spravovanie skupín (*Groups Management*), nastane chyba.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Neprihlásený používateľ pri pokuse otvoriť adresu manažmentu skupín spôsobí chybu aplikácie. Cieľom úlohy je opraviť túto chybu. Používateľ by mal vidieť oznam *Permission denied*.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je upraviť metódu, ktorej úlohou je získať zoznam skupín.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upraviť metódu *index* v *groups\_controller.rb* o kontrolu, či ide o neprihláseného používateľa, ak áno, bude presmerovaný na stránku s oznamom *Permission denied*,
2. Otestovať úlohu.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy nedošlo k žiadnym zmenám používateľského rozhrania.

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci neho sa neprihlásený používateľ pokúsi otvoriť stránku pre manažment skupín a kontroluje sa, či uvidí oznam *Permission denied*.

## ÚLOHA 3.11 – PREPISOVANIE A JEDINEČNOSŤ VKLADANÝCH SÚBOROV

MIROSLAV KACERA

## POPIS ÚLOHY

Pri vložení súboru s tým istým názvom sa na filesysteme prepíše súbor a v databáze vznikne duplicitný záznam s rovnakým menom súboru.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je ľahké vytvoriť duplicitu údajov v databáze pri reuploade súborov s rovnakým menom. Súbor na disku sa prepíše na novú verziu, v databáze však vznikne nový záznam, ktorý sa stáva duplicitným. Je nutné zabezpečiť aby sa záznamy v databáze nevytvárali nanovo, iba sa aktualizovali.

## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. V module *page\_controller* pridanie vyhľadania a nahradenia záznamu v databáze ak záznam už existuje.
2. Zmena času vytvorenia na čas modifikácie v stránke nahraných súborov

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Žiadna používateľská obrazovka sa priamo nezmenila. Obrázok slúži na ilustráciu riešenia.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti bol vytvorený 1 testovací scenár. Overuje nevznikanie duplicity pri reuploade súboru.

## ŠPRINT Č. 4 – SVÄTOVAVRINECKÉ

### ÚLOHA 4.1 – POUŽÍVATEĽSKÁ ZMENA JAZYKA, UCHOVANIE VOĽBY PRE POUŽÍVATEĽA

JÁN TÓTH

#### POPIS ÚLOHY

Súčasná Wiki je lokalizovaná do slovenského jazyka. Jazyk je nastavený podľa nastavenia prehliadača používateľa. Jednou z požiadaviek je, aby mohol používateľ zmeniť jazyk ľubovoľne a táto voľba bola uchovaná.

#### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Používateľ nemá možnosť zmeniť jazyk Wiki. Jediná možnosť ako docieľiť zmenu jazyka je zmeniť jazykové nastavenia prehliadača. Po vypracovaní tejto úlohy by mal mať používateľ možnosť zmeniť jazyk. Táto voľba bude uchovaná v databáze. Neprihlásený používateľ by mal mať taktiež možnosť zmeniť jazyk, táto voľba sa uchová v *session*.

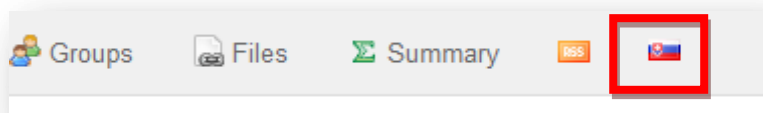
#### NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Rozšíriť v DB tabuľku *users* o stĺpec *preferred\_locale*, ktorý bude slúžiť na uchovanie voľby jazyka,
2. Rozšíriť *toolbar* o slovenskú a anglickú vlajku pomocou ktorých sa bude meniť jazyk, vždy bude zobrazená iba jedna z nich,
3. Rozšíriť *user\_controller.rb* o metódu *save\_locale*, ktorá uloží zmenu jazyka do DB pre prihláseného používateľa a pre neprihláseného do *session*,
4. Upraviť metódu *set\_locale* v *application\_controller.rb*, tak aby získala údaje o voľbe jazyka z DB resp. *session*, v prípade neúspechu sa nastaví jazyk podľa nastavenia prehliadača,
5. Otestovať úlohu.

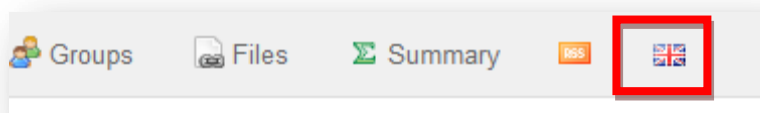
#### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcim zmenám používateľského rozhrania:



Nastavil(a) si jazyk na slovenčinu.

Titulna



You set language to english.

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci tohto scenáru neprihlásený používateľ nastaví jazyk na angličtinu. Potom sa Používateľ A prihlási, nastaví jazyk na slovenčinu a odhlási sa. Tu sa skontroluje, či neprihlásený používateľ má nastavená jazyk angličtinu – t.j. bola uchovaná voľba jazyka. Potom sa opäť prihlási Používateľ A a skontroluje sa, či má nastavený jazyk slovenčinu.

## ÚLOHA 4.2 TP CUP – PRIHLÁŠKA

MIROSLAV SOHA

## POPIS ÚLOHY

Vytvorenie prihlášky je prvým krokom v súťaži TP cup 2009. Táto súťaž poskytuje študentom príležitosť preukázať svoje schopnosti pri tvorbe jedinečného riešenia. Ďalej si tímy zmerajú svoje sily pri predaji svojich riešení, ktoré vytvorili v rámci tímového projektu.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Doteraz nebola vytvorená žiadna prihláška ani podobný typ dokumentu, nakoľko to nebolo potrebné. Pre potreby ponuky na tímový projekt bola vytvorená charakteristika tímu, ktorá bude v obmedzenej forma použiteľná pre prihlášku na TP cup.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Riešením tejto úlohy je vytvorenie prihlášky o rozsahu 2 A4, ktorá bude obsahovať časti:

1. Predstavenie členov tímu (použité z ponuky)
2. Zaradenie projektu do kontextu existujúcich riešení a systémov
3. Východiská projektu a základné princípy jeho riešenia
4. Ciele projektu

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úprave nebolo potrebné vytvárať testovacie scenáre, nakoľko sa nezasahovalo do systému.

---

## ÚLOHA 4.3 – PRIDANIE PRÁV PRE SKUPINU PODĽA ZADANÉHO NAME ALEBO USERNAME

JÁN TÓTH

---

## POPIS ÚLOHY

Pri pridávaní práv pre skupinu je možné vyhľadávať skupiny iba zadaním názvu resp. časti názvu. Bolo by vhodné mať možnosť vyhľadať skupinu aj pomocou mena používateľa, ktorý je členom skupiny (podľa zadaného *name* alebo *username* používateľa).

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii nie je možné vyhľadať skupiny iba podľa ich názvu. Je potrebné rozšíriť vyhľadávanie skupín aj o možnosť hľadania podľa používateľa, ktorý je členom skupiny.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

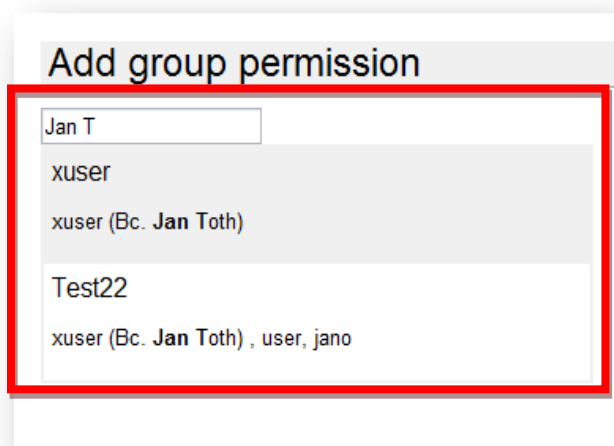
Navrhovaným riešením tohto problému je rozšíriť funkcionality hľadania skupín. Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmeniť *sql* výraz pre vyhľadávanie skupín v metóde *autocomplete\_groups* v *groups\_controller.rb*,
2. Upraviť zobrazovanie nájdených skupín,
  - a. záznamy budú v 2 riadkoch,
  - b. v prvom riadku bude názov skupiny so zvýrazneným výskytom výrazu zadaného vo vyhľadávacom políčku,
  - c. v druhom riadku budú používatelia skupiny (max. 3) taktiež so zvýrazneným výskytom zadaného výrazu,

---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci tohto scenáru bola vytvorená skupina s dvomi používateľmi. Pri pokuse o vyhľadanie pomocou mena jedného z používateľov test kontroluje, či sa zobrazí nájdenej skupiny spolu s menami používateľov.

---

## ÚLOHA 4.4 – UPLOAD SÚBORU PRIAMO Z FILES

MIROSLAV KACERA

---

## POPIS ÚLOHY

Do sekcie súbory doplniť odkaz na priamy upload nového súboru, aby sa používateľ nemusel preklikať do sekcie *edit*.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti nie je možné nahrať súbor priamo zo stránky *files*. Je to možné urobiť cez editáciu stránky alebo pri hláške *file not found*.

---

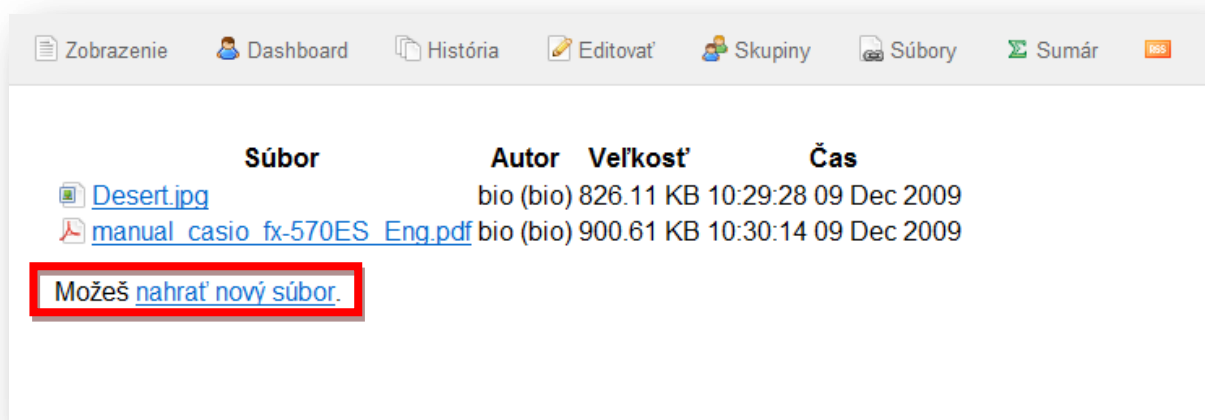
## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie formulára pre vloženie súboru na stránku so súbormi.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola upravená používateľská obrazovka *files*, kde bol pridaný formulár pre vkladanie súborov.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti bol vytvorený 1 testovací scenár, ktorý testuje funkčnosť nahrávania súborov cez stránku *files*.

## ÚLOHA 4.5 – PERSONALIZOVANÁ ÚVODNÁ STRÁNKA WIKI

MIROSLAV KACERA

## POPIS ÚLOHY

Umožniť používateľovi sledovať obľúbené stránky a ich zmeny priamo z jeho personalizovanej stránky.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii wiki neexistuje personalizovaná stránka ani obľúbené stránky. Je treba vytvoriť takúto stránku a implementovať funkcionality obľúbených stránok (Úloha 4.6).

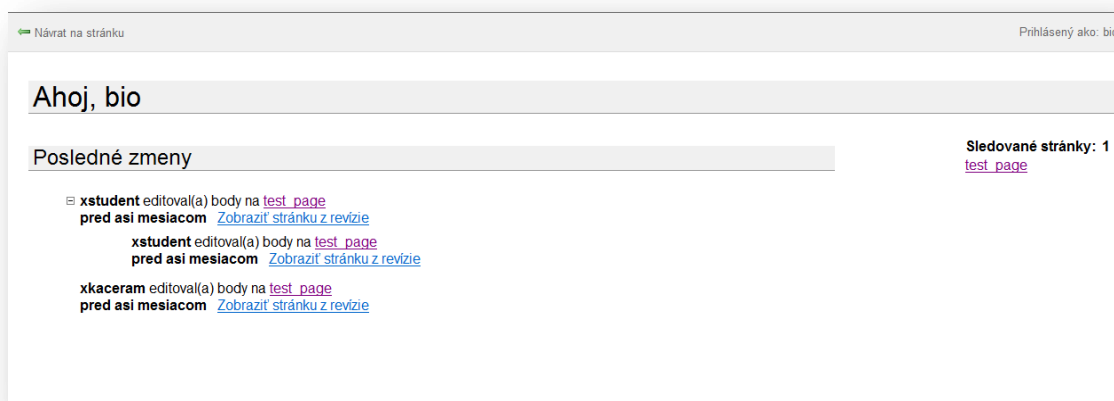
## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie personalizovanej stránky.
2. Vytvorenie controlleru pre *dashboard*.
3. Implementácia zobrazovania obľúbených stránok a posledných zmien na týchto stránkach.

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola vytvorená nová stránka *Dashboard*. Odkaz na dashboard bol pridaný do toolbaru.



## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti boli vytvorený 2 testovacie scenáre, ktoré overujú správne zobrazenie dashboardu a správu obľúbených stránok.

## ÚLOHA 4.6 – ZÁLOŽKY (OBLÚBENÉ STRÁNKY)

MIROSLAV KACERA

## POPIS ÚLOHY

Umožniť používateľovi pridať stránku medzi obľúbené alebo ju z obľúbených stránok odstrániť.

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii wiki neexistuje možnosť vyberať si a sledovať obľúbené stránky. Je nutné implementovať takúto funkčnosť a vytvoriť novú tabuľku v databáze, ktorá bude uchovávať zoznam obľúbených stránok.

## NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkčnosti sú potrebné nasledujúce zmeny:

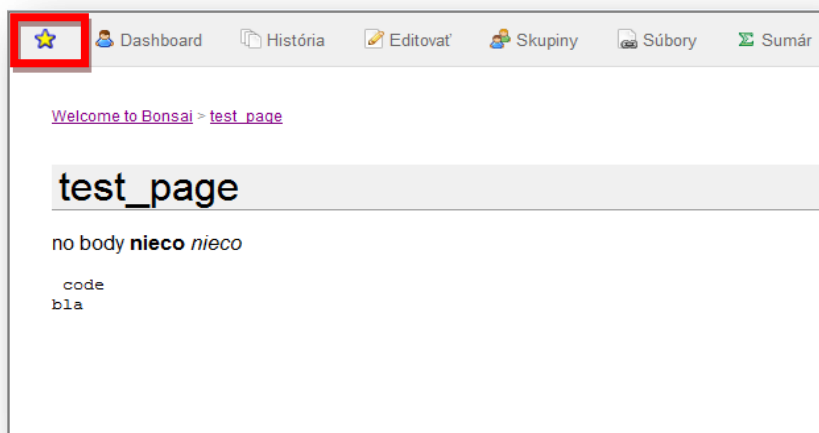
1. Pridanie obslužného tlačidla pre pridanie a odstránenie stránky z obľúbených do *toolbaru*.
2. Pridanie tabuľky *favorites* do databázy.
3. Pridanie funkčnosti pridávania a odoberania stránok z obľúbených do modulu *page\_controller*.



---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave sa zmenil vzhľad používateľských obrazoviek pridaním tlačidla pre obľúbené stránky do toolbaru.



---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti boli vytvorené 2 testovacie scenáre, ktoré overujú správne pridávanie a odoberanie stránok z obľúbených.

### ÚLOHA 4.7 - EDIT LOCK ALEBO MERGE

PETER ŠTUDENT, MARTIN REPTA

---

## POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém paralelnej editácie rovnakej stránky a jej jednotlivých častí viacerými používateľmi.

---

## ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálny stav systému umožňuje paralelnú editáciu tej istej stránky viacerými používateľmi bez toho, aby o sebe vedeli. V tomto prípade nastáva problém, ak jeden používateľ upraví pôvodnú verziu stránky a v tej istej dobe aj iný používateľ stránku upravuje. Po uložení sa uložia vždy len úpravy jedného z nich, teda na stránke bude zobrazená upravená verzia toho používateľa, ktorý vykonal uloženie neskôr. Vhodnejším riešením by bolo, ak by používateľ, ktorý začne s editáciou tej istej časti stránky, bol ihneď informovaný o tom, že daná časť stránky je editovaná ďalším používateľom. Používateľ tak má možnosť si zvoliť, či chce v editácii pokračovať, alebo počkať kým ju iný používateľ neuloží.

---

## NÁVRH RIEŠENIA

Pri editácii vytvárať zámky viažuce sa ku konkrétnej časti stránky a konkrétneho používateľa. Každá časová zámka bude evidovať čas vytvorenia zámky a čas posledného predĺženia. Ihneď po začatí editácie sa skontroluje či neexistuje časový zámok na danú časť stránky a v prípade, že existuje sa vypíše hlásenie. V prípade že sa používateľ rozhodne pokračovať v editácii, alebo stránka nie je momentálne editovaná iným používateľom, vytvorí sa v databáze časový zámok, ktorý sa bude v pravidelných intervaloch predlžovať. Týmto spôsobom bude vždy možné zistiť, či je daná časť stránky niekým editovaná a upozorniť používateľa.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie novej databázovej tabuľky.
2. Pridanie konštanty *lock\_timeout*.
3. Vytvorenie javascriptových funkcií *show\_confirm*, *add\_lock*, *check\_lock*, *set\_focus* a *lost\_focus*, zabezpečujúcich tvorbu a predlžovanie časových zámkov a taktiež hlásenia pre používateľa. Tieto zmeny sa týkajú súboru *edit.html.erb* a novovytvorených RJS súborov *add\_lock.rjs*, *save\_locked\_part.rjs*, *update\_lock.rjs* umiestnených v časti *views/page*.
4. Vytvorenie dvoch nových metód *add\_lock* a *update\_lock* v súbore *page\_controller* spolupracujúcich s *add\_lock.rjs*.

Je potrebné taktiež vyriešiť situáciu, kedy používateľ začne editovať niektorú časť stránky, vytvorí sa mu časová zámka a používateľ stránku opustí bez toho aby ju uložil.

Pre vyriešenie tohto problému a automatické odstránenie nepotrebných časových zámkov sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie konštanty *saving\_time* do súboru *config.yml*
2. Vytvorenie databázovej metódy *delete\_old\_locks* zavezpečujúcej zmazanie časových zámkov, ktoré boli vytvorené pred časom  $T$ , kde  $T$  reprezentuje rozdiel aktuálneho času a konštanty *lock\_timeout*
3. Upravenie metódy *check\_lock* v súbore *page\_part\_lock.erb* taka aby spolupracovala s metódou *delete\_old\_locks*

Používateľ by mal byť taktiež informovaný o tom, že počas jeho editovania vznikli nové revízie danej stránky. Toto sa bude realizovať zobrazením správy po uložení zmien, ktoré upozornia užívateľa na vznik nových revízií. Zobrazovanie správy sa zabezpečí prostredníctvom upravenia update metódy v page controllery.

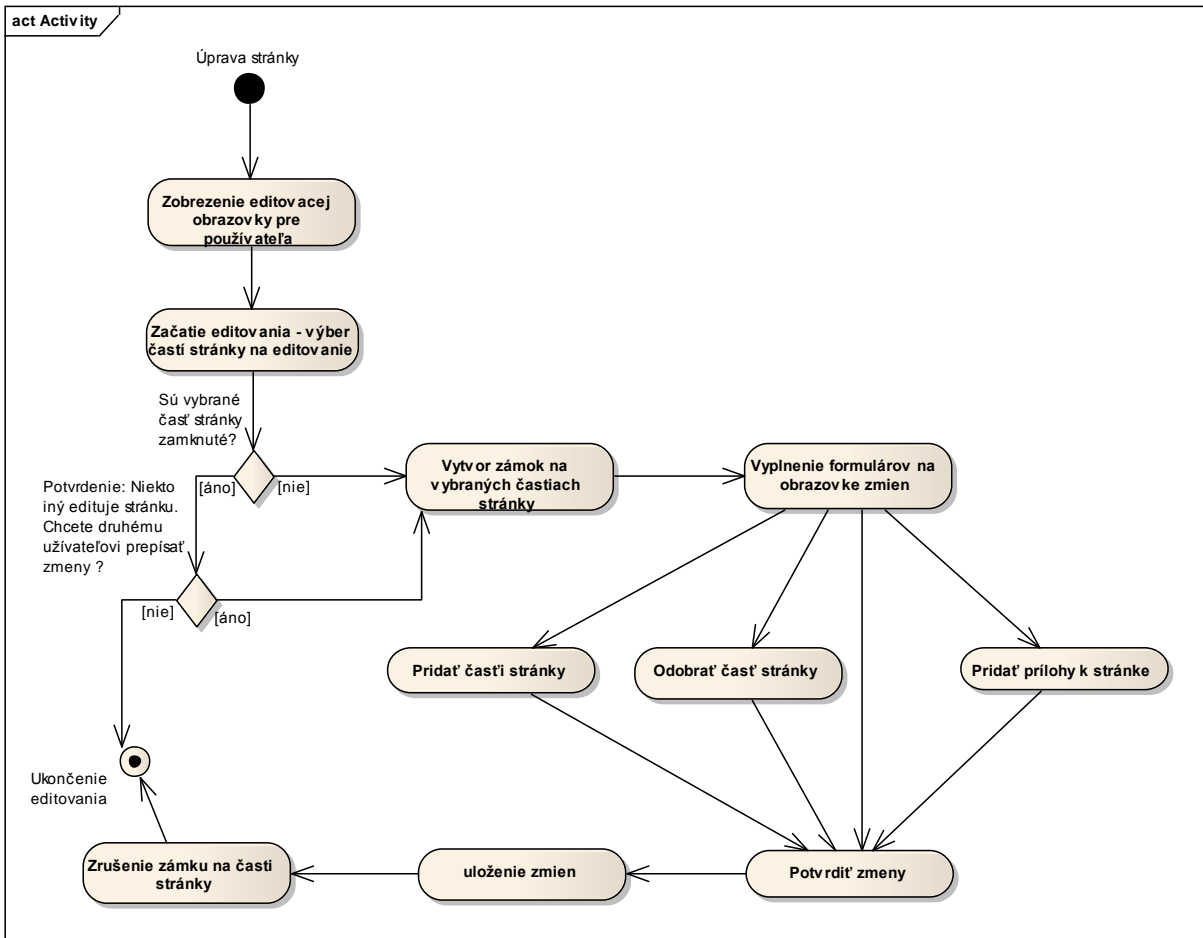
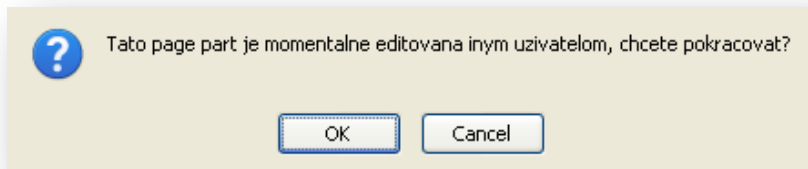


Diagram spracovania locku pri simultánnej editácii

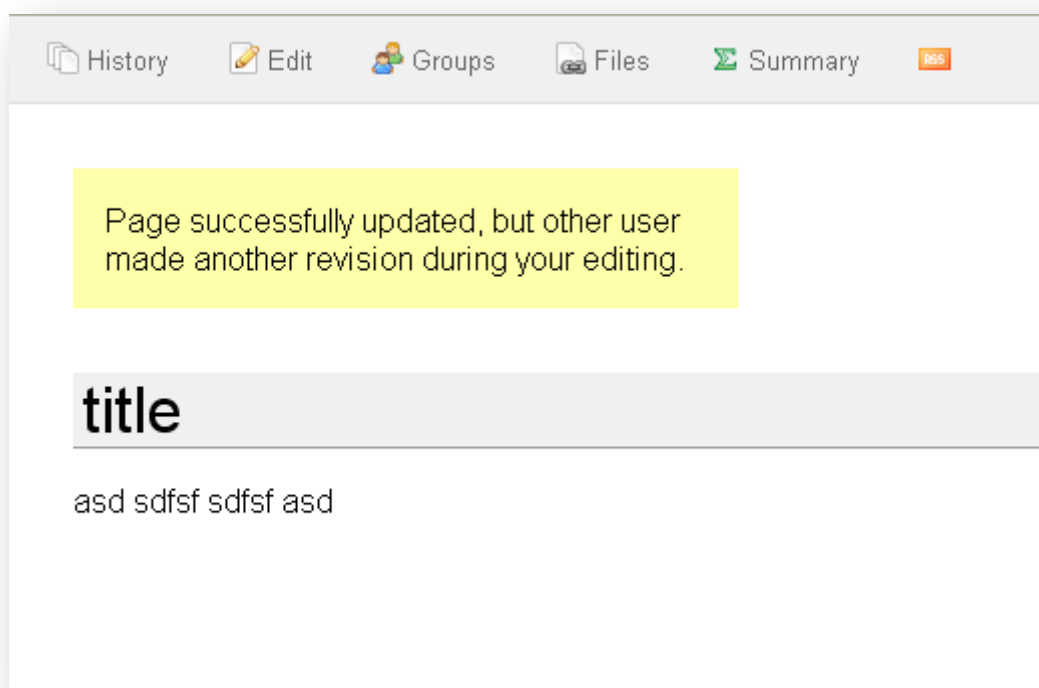
---

## POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zobrazenie upozornenia pre používateľa, ktorý sa pokúša editovať stránku, ktorá je práve editovaná iným používateľom.



Upozornenie používateľa na vznik paralelnej revízie, ktorá vznikla počas jeho editácie stránky



---

## TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

### POPIS ÚLOHY

Pri prechode na novú verziu testovacieho systému dochádzalo k chybám s nekompatibilitou.

### ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii mal systém problém nájsť testovacie súbory s príponou `.feature` v adresári `features`.

### NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému postupovať podľa nasledujúcich krokov:

1. Po každom uprade sa odporúča použiť príkaz **`ruby script/generate cucumber`**,
2. Pokiaľ problémy pretrvávajú, pridať návrh do súboru `env.erb` riadok **`gem 'test-unit'`**
3. Otestovať úlohu.

### POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy nedošlo k žiadnym zmenám používateľského rozhrania.

### TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.