

Adaptívny proxy server

Riadenie

Tím 13 – Old School Brothers



1 Obsah

2 Úvod	2-1
3 Ponuky	3-1
<i>Kto sme</i>	3-1
<i>Portál pre časopis</i>	3-2
<i>Správa študentských projektov na fakulte</i>	3-3
<i>Simulated Car Racing Competition 2011</i>	3-5
4 Plány	4-1
<i>Šprint #3 : 3.11.2010 - 16.11.2010</i>	4-2
<i>Šprint #4 : 17.11.2010 - 30.11.2010</i>	4-3
<i>Šprint #5 : 1.12.2010 - 14.12.2010</i>	4-4
5 Úlohy členov tímu	5-1
<i>Zmeny v dlhodobých úlohách členov tímu</i>	5-2
<i>Príspevky členov tímu k časti riadenie na konci zimného semestra</i>	5-3
6 Štábná kultúra	6-1
<i>Zápisy zo stretnutí</i>	6-1
<i>Technická dokumentácia</i>	6-1
<i>Zdrojové kódy</i>	6-1
7 Manažment verzií, konfigurácií a zmien	7-1
<i>Nástroj manažmentu verzií</i>	7-1
<i>Použité pojmy</i>	7-1
<i>Použité repozitáre</i>	7-1
<i>Role a zodpovednosti</i>	7-2
<i>Procesy manažmentu verzií</i>	7-2
<i>Manažment verzií</i>	7-3
8 Prílohy	8-1



2 Úvod

Tento dokument slúži ako dokumentácia k predmetu tímový projekt, vedeného na Fakulte informatiky a informačných technológií STU. Opisuje spôsob riadenia tímu na tomto predmete.

V úvode sa nachádzajú dokumenty ponúk k projektom, ktoré sme vytvárali na začiatku semestra, ešte pred pridelením jednotlivých tém. Ponuka na nám pridelenú tému, adaptívny proxy server, sa tu nenachádza, keďže na túto tému sme ponuku nepripravovali.

V dokumente takisto uvádzame dlhodobý plán na zimný semester ako aj krátkodobé, dvojtýždňové plány na jednotlivé šprinty. Taktiež popisujeme priebeh vzniku krátkodobého plánu.

Príspevky jednotlivých členov tímu k tomuto dokumentu, ako aj krátkodobé a dlhodobé úlohy členov tímu sú sumarizované v spoločnej kapitole.

Nakoniec dokument obsahuje štabnu kultúru a metodiku používania nástroja na správu verzií, konfigurácií a zmien.

V prílohách sa nachádzajú záznamy z jednotlivých stretnutí a preberacie protokoly.



3 Ponuky

Zo zoznamu tém, ktoré boli ponúknuté v tomto akademickom roku sme sa rozhodli vypracovať ponuky k týmto témam:

- Portál pre časopis
- Správa študentských projektov na fakulte
- Simulated Car Racing Competition 2011

Tieto témy boli vybrané najmä preto, že väčšina členov nášho tímu už má nejaké skúsenosti s tvorbou webových aplikácií, čo nám dávalo istú konkurenčnú výhodu.

Nakoniec sme však nevyhrali súťaž ani k jednej z nami preferovaných tém a boli sme nútení sa pomerne pružne rozhodnúť pre niektorú zo zostávajúcich tém. Téma adaptívny proxy server sa ukázala ako vhodná alternatíva vzhľadom na naše preferencie a rozloženie záujmu konkurenčných tímov.

Súčasťou tvorby ponuky bolo aj vypracovanie profilov jednotlivých členov tímu, ktoré tu tiež uvádzame.

Kto sme

Bc. Ján Hudek

Bakalárske štúdium absolvoval na FIIT STU, kde sa venoval tvorbe portálu na kolaboratívne vytváranie konceptových máp. Znalosti nadobudnuté v období štúdia mal možnosť zhodnotiť počas ročnej praxe v oblasti tvorby webu. Má bohaté skúsenosti s prácou vo frameworkoch Magento a Typo3. Veľmi dobre ovláda technológie PHP, MySQL, JavaScript, HTML, CSS a Silverlight. Zároveň má skúsenosti s jazykmi Java, C, C#. Medzi jeho najcennejšie vlastnosti patrí komunikatívnosť a schopnosť pracovať v tíme.

Bc. Ivan Pleško

Absolvoval bakalárske štúdium v odbore informatika na FIIT. Vďaka ročnej praxi má bohaté skúsenosti s prácou v tíme a v oblasti moderného webu. Jeho doménou je jazyk PHP, JavaScript (+ jQuery), HTML + CSS, databáza MySQL. Ovláda technológiu AJAX, Flash, pracuje s grafikou v nástroji Adobe Photoshop. Ďalej ovláda jazyky Java, C, C++.

Bc. Michal Valluš

Počas bakalárskeho štúdia na FIIT STU sa zamerával na objektívnu paradigmu (Java) a na paralelné programovanie (CUDA) v rámci bakalárskeho projektu. Uplynulý rok pracoval na aplikáciách pre Orange Slovensko, kde získal cenné programátorské a komunikačné schopnosti. K jeho všestrannosti prispievajú aj výborné matematické myslenie a pôsobenie v oblasti hudby a fotografie.



Bc. Michal Mrázik

Absolvoval bakalárske štúdium na FIIT v odbore Informatika. V bakalárskej práci sa venoval porovnávaniam významov textov na základe ontologických konceptov. Najviac sa zaoberá objektovo orientovaným programovaním v jazyku JAVA. Ďalej má skúsenosti s jazykom C, C++, SQL. Vie používať nástroj LATEX. Zaujíma ho tvorba zložitejších algoritmov a riešenie matematických problémov. Medzi jeho dôležité vlastnosti patrí súťaživosť a komunikatívnosť.

Bc. Juraj Spusta

V oblasti IT sa zaujíma skôr o tvorbu algoritmov a riešenie matematických problémov. Pri vývoji aplikácií nadobudol skúsenosti hlavne s jazykom Java a preferuje objektové programovanie. Z hľadiska webových aplikácií ovláda základy HTML a CSS, ale viac sa venuje tvorbe RIA (Rich Internet Application), kde používa technológiu Adobe Flex spolu s jazykom ActionScript.

Bc. Pavol Sokol

Počas štúdia na FIIT pracoval v niekoľkých firmách, kde sa zaoberal vývojom aplikácií a informačných systémov v jazykoch PHP, Java, C++. V tíme pôsobí ako jednotiaci prvok. V programátorskej praxi obľubuje implementačne náročné problémy a ťažko riešiteľné otázky.

Portál pre časopis

Naša motivácia

Pri výbere témy projektu sme zohľadňovali dve hlavné požiadavky. Prvou bolo, aby naše dielo našlo reálne využitie v praxi a slúžilo svojmu účelu aj po absolvovaní predmetu tímový projekt. Druhou požiadavkou bolo využitie našich doterajších znalostí a získanie nových poznatkov a skúseností v oblasti, ktorej by sme sa chceli v budúcnosti venovať. Tieto požiadavky veľmi dobre spĺňala práve táto téma.

Snahou nášho tímu bude teda vytvoriť portál, ktorý by prezentoval články časopisu ACM a zároveň by uľahčoval procesy schvaľovania a posudzovania článkov. Portál by prehľadnou formou prezentoval slovenskú pobočku a prácu komunity prispievajúcej do časopisu. Obsahoval by teda aj knižnicu všetkých článkov napísaných touto komunitou.

Keďže viacerí členovia majú bohaté praktické skúsenosti v práci na väčších webových projektoch zahŕňajúcich firemné portály, internetové obchody a fakturačné systémy, veríme, že sme schopní dotiahnuť tento projekt do úspešného konca k spokojnosti zadávateľa ale aj samotnej ACM komunity.

Naše riešenie

V tejto stati zhrnieme hlavné požiadavky na portál, opíšeme návrh riešenia a navrhujeme aplikovateľné technológie.



Z hľadiska funkcionality by mal portál spĺňať tieto požiadavky:

- prezentácia slovenskej pobočky organizácie ACM s možnosťou editácie obsahu umiestneného na portály (vytvorenie jednoduchého a prehľadného CMS systému na správu portálu),
- umiestňovanie článkov na portál samotnými autormi bez nutnosti registrácie. Zároveň by portál umožňoval registráciu, ktorá by autorovi ponúkala benefity ako sledovanie histórie jeho uverejnených článkov alebo sledovanie požiadaviek na úpravu týkajúcich sa jedného konkrétneho článku,
- podpora procesov schvaľovania a posudzovania článkov administrátorom s možnosťou komunikácie s autorom. V prípade požiadavky na úpravu článku na autora, ktorý nemá vytvorené konto na portály, by sa generovala do e-mailu linka, kde by mohol priamo vložiť upravený článok. Uľahčila by sa tým práca autora ale aj samotného administrátora, ktorý by nebol nútený ručne párovať články k autorom,
- fulltextové vyhľadávanie v článkoch s možnosťou rozšíreného vyhľadávania podľa autora alebo dátumu uverejnenia (pre zvýšenie odozvy by mal portál implementovanú cache, kde by sa ukladali výsledky predošlých vyhľadávaní), umiestnené priamo na portály.

Portál by mal zároveň spĺňať aj ďalšie nefunkcionálne požiadavky:

- portál bude spĺňať tvrdé kritéria na bezpečnosť (ochrana pred útokmi typu SQL Injection, XSS, Remote File Inclusion, ...),
- portál by mal byť rovnako prehľadný a použiteľný pre bežného návštevníka, autora ale aj administrátora,
- modulárnosť a štruktúrnosť kódu obsahujúceho dostatočné množstvo komentáru. Pri návrhu a implementácii sa bude počítať s možnosťou neskoršieho rozšírenia, prípadne upravenia portálu.

Po zvážení požiadaviek by sme navrhli implementáciu použitím technológií PHP a MySQL na serverovej strane. Na klientskej strane by portál ponúkal komfort moderných technológií a prístupov ako AJAX, zároveň by sa však držal štandardov definovaných W3C.

Naším primárnym cieľom je spokojnosť zákazníka a samotných používateľov portálu. Preto sa budeme snažiť čo najbližšie priblížiť jeho predstave, no veríme, že naše skúsenosti a nápady prispejú ku kvalite produktu.

Správa študentských projektov na fakulte

Naša motivácia

Prvým z motívov voľby tejto témy je, že členovia nášho tímu majú bohaté znalosti v oblasti webu, čo nás robí vhodnými kandidátmi na vypracovanie tejto témy. Ďalším, nemenej dôležitým motívom je myšlienka, že vzniknutá aplikácia bude reálne nasadená a používaná. Jedná o veľmi dôležitú aplikáciu,



ktorá bude slúžiť ako študentom, tak aj pedagógom. Poskytne podporu pre mnohé procesy a práve preto musí byť vypracovaná s ohľadom na kvalitu, robustnosť, prehľadnosť rozhrania a bezpečnosť. Veríme, že vďaka naším skúsenostiam v oblasti webových technológií dokážeme vytvoriť aplikáciu, ktorá tieto podmienky splní.

Existujúci systém Yonban je funkčný, dobre vypracovaný a poskytne kvalitnú inšpiráciu pri tvorbe nového systému. My by sme chceli priniesť moderné prístupy. Použiť asynchrónne požiadavky na server (napr. pomocou AJAX), čo by používanie aplikácie výrazne zrýchliło a sprehľadnilo. Tiež budeme dbať na grafické rozhranie, ktoré by malo byť moderné, no najmä prívetivé a prehľadné pre používateľa.

Táto téma je pre nás veľmi zaujímavá, predstavuje výzvu, s ktorou by sme sa radi popasovali a priniesli tak osoh pre celú fakultu.

Naše riešenie

Prvým krokom riešenia nášho tímu bude podrobenie systému Yonban dôkladnej analýze. Jej úlohou bude získať dostatočné množstvo informácií, ktoré nám pomôžu pri tvorbe nového systému. Budeme vychádzať z jednotlivých prípadov použitia systému, tak, aby spracovanie v systéme pokrývalo všetky procesy pri správe študentských projektov na fakulte. Počas analýzy sa taktiež budeme snažiť odhaliť, aké funkcionality chýbajú v súčasnom systéme, prípadné upravenie a doplnenie budeme konzultovať s kompetentnými osobami a budúcimi používateľmi systému.

Podrobná analýza nám poskytne dobrý základ k vypracovaniu kvalitného návrhu. Naším cieľom bude čo najvhodnejšie použiť známe návrhové vzory, aby sme zabezpečili vysokú modularitu systému a tým umožnili neskoršie pridávanie a modifikovanie funkcionality.

V závislosti od analýzy a návrhu vyberieme najvhodnejšie technické prostriedky na realizáciu projektu. V tíme máme niekoľko odborníkov na tvorbu webov v PHP s niekoľkoročnými skúsenosťami. V prípade potreby vieme použiť niektorý z existujúcich PHP frameworkov. Samozrejmosťou je využitie technológie Ajax na sprehľadnenie a zefektívnenie aplikácie. Pri implementácii budeme dbať na dodržanie webových štandardov W3C, najmä validitu samotného kódu.

Novovytváraný systém bude taktiež potrebné prepojiť s už fungujúcim Akademickým informačným systémom fakulty a to minimálne použitím spoločného repozitára loginov a hesiel.

Najväčšia zmena oproti súčasnému fungovaniu systému bude pravdepodobne možnosť využitia systému ako historickej bázy znalostí z rôznych oblastí. Preto chceme zabezpečiť kvalitné triedenie informácií z možnosťou pokročilého vyhľadávania v prácach. Výsledky vyhľadávania bude možné zoradiť podľa rôznych atribútov, v neposlednom rade aj podľa relevancie, získanej na základe rozhodovania ostatných používateľov. Taktiež by sme chceli implementovať možnosť fulltextového vyhľadávania s prípadnou optimalizáciou na najčastejšie vyhľadávané výrazy.

Vzhľadom na to, že sa jedná o aplikáciu ktorá spracováva dôležité informácie o rádovo stovkách študentov, je veľmi dôležité dbať aj na bezpečnosť. Aplikácia bude musieť byť odolná voči základným ale



aj pokročilým útokom, napríklad XSS, SQL injection, remote file inclusion a pod. Všetky tieto vlastnosti vieme zabezpečiť, opierajúc sa o skúsenosti našich vývojárov s tvorbou podobných systémov využívaných v praxi.

Simulated Car Racing Competition 2011

Naša motivácia

V dnešnej dobe sa roboty nachádzajú viac či menej vo všetkých oblastiach ľudskej činnosti. Niektoré dosahujú väčšiu mieru inteligencie, iné robia len pár naprogramovaných krokov.

Veľmi dobrým nápadom je automatické ovládanie dopravných prostriedkov. Je veľmi zaujímavé si predstaviť, že autá by nás vozili z miesta na miesto bez toho, aby sme čo i len trošku prispeli k riadeniu. Čas potrebný na prepravu, by sme mohli využiť omnoho užitočnejšie. V reálnej premávke je tento problém zatiaľ neriešiteľný z dôvodu veľmi rozmanitého prostredia.

Určité zjednodušenie prináša pretekárska dráha. Každá dráha obsahuje samotnú trať s obrubníkmi a zónami mimo trate ktoré sú prázdne pre prípad, že by vozidlo nezvládlo riadenie a skončilo mimo trate. Ďalším nemenej dôležitým bodom je, že na pretekárskej dráhe jazdia autá vždy v jednom smere. Toto všetko prispieva k zjednodušeniu riadenia vozidla na trati na rozdiel od premávky.

Simulovanie pretekárskych áut má veľký význam z pohľadu umelej inteligencie. Ak dokážeme nasimulovať robota, ktorý bezchybne riadi virtuálne auto, potom nám chýba už len malý krôčik k tomu, aby ten istý robot mohol riadiť auto za niekoľko miliónov v reálnych pretekoch. Nás by veľmi zaujímalo ako robot obstojí v boji porovnaní so živou bytosťou na pretekárskej dráhe a preto by sme chceli aspoň malou časťou prispieť ku vytvoreniu obstojného súpera pre človeka.

Naše riešenie

Prvým a základným krokom pre nás by bolo oboznámiť sa s TORCS a spôsobmi ako sa v tomto prostredí dajú riadiť modely. Zistili by sme aké ovládacie prvky sú k dispozícii a akými senzormi auto disponuje.

V ďalšom kroku by bolo potrebné zistiť ako sa auto správa v prostredí simulátora a na základe toho určiť rýchlosti prejazdu zákrutami, nutnosť brzdenia v daných okamihoch, možnosť predbiehania a iné. Všetky tieto vlastnosti sa musia premietnuť do modelu umelej inteligencie, ktorá rozhodne čo je v danej situácii správna urobiť (pridať plyn, zabrzdíť, otočiť volantom). Spôsobov akými by sa to dalo realizovať je mnoho. Za pokus by stálo napríklad implementovanie fuzzy logiky.



4 Plány

V nasledujúcej kapitole uvádzame plán jednotlivých šprintov do 12. týždňa zimného semestra.

4. – 5. týždeň	šprint 1 <i>Eniac</i>	- oboznámenie sa s projektom - naštudovanie technológie evercookies - odstránenie User Agenta + zavedenie evercookies
6. – 7. týždeň	šprint 2 <i>MITS Altair 8800</i>	- vytvorenie nástroja pre deploy proxy servera - presunutie funkcionality z Proxy-Web na Proxy-Server
8. – 9. týždeň	šprint 3	- špecifikácia požiadaviek pre vytvorenie komunikačných fór na stránkach - vytvorenie fór pre navštevované stránky
10. – 11. týždeň	šprint 4	- vytvorenie API pre tvorcov pluginov so zameraním na search engines
12. týždeň	šprint 5	- testovanie - code review - implementovanie menších zadaní

Vytváranie plánov v našom tíme prebieha v niekoľkých na seba nadväzujúcich etapách. Každá etapa má vstupy a výstupy na základe, ktorých sa vždy priblížime k výslednému plánu na daný šprint. Postup pri tvorení plánov je nasledujúci:

1. Prvým krokom je vytýčenie jednotlivých požiadaviek (requirement) na zmenu resp. pridanie novej funkcionality do systému. Tieto sú vybrané buď z product backlog-u (už existujúce požiadavky), alebo sú špecifikované na začiatku nového šprintu. Od výberu týchto požiadaviek potom závisí celá tvorba plánu pre daný šprint.
2. Po definovaní požiadaviek je potrebné špecifikovať, čo má byť výsledkom jednotlivých požiadaviek. Zároveň sú požiadavky rozdelené na jednotlivé príbehy (user stories), ktoré sú vyjadrením logických celkov danej požiadavky. Spolu s vytvorením príbehov sú definované aj väzby a nadväznosti príbehov alebo samotných požiadaviek. Každý príbeh je potom ohodnotený metódou "scrum poker", čím sa určí náročnosť každého príbehu. Príbehy sú potom pridelené členom tímu, podľa ich záujmu alebo znalostí v danej problematike. Každý vlastník príbehu je potom zodpovedný za vytvorenie úloh (task) a ich priradenie členovi, ktorý bude danú úlohu vypracovávať.



3. Zatiaľ čo prvé dve etapy sa uskutočňujú na tímovom stretnutí a všetci členovia sa do nich aktívne zapájajú, nasledujúca etapa je už zastrešovaná manažérom plánovania. Prvým krokom je výzva plánovača pre všetkých členov tímu, aby mu zaslali čo najskôr svoju časovú dostupnosť na najbližší šprint. Časová dostupnosť je vlastne zoznam dní v šprinte a ku každému dňu je pridelená hodnota v hodinách. Táto hodnota je predpokladom daného člena tímu (istá forma self-estimate), koľko sa bude venovať úlohám na projekte.
4. Poslednou etapou je samotné vytvorenie plánu. Existujúci zoznam úloh je usporiadaný chronologicky podľa väzieb medzi úlohami a následne sú zoskupené podľa členov tímu. Potom je vytvorený plán v ktorom každý člen vidí, koľko hodín a ktoré dni by sa mal venovať svojim úlohám. Prípadné zmeny v dostupnosti je nutné hlásiť manažérovi plánovania, ale aj členom tímu, ktorí spolupracujú na danom príbehu.

V nasledujúcej časti sú zhrnuté vytvorené plány pre jednotlivé šprinty.

Šprint #3 : 3.11.2010 - 16.11.2010

Plán bol vypracovaný 5.11.2010

Názov úlohy	Zodpovedný	Čas, v ktorom sa bude úloha riešiť
Komunikácia - návrh	Hudek	5.11
Databáza	Hudek	5.11 - 6.11.
Grafický návrh	Pleško	6.11 - 7.11.
Implementácia - klient	Pleško	12.11 - 13.11.
Implementácia - server	Hudek	7.11. - 12.11.
Service na parsovanie HTML do DOM	Sokol	5.11. - 6.11.
SearchEngineService a získavanie výsledkov vyhľadávania	Mrázik	6.11. - 7.11.
SearchEngineService a menenie výsledkov vyhľadávania	Valluš	8.11. - 13.11.
Update Proxy-Web do Rails 3	Spusta	5.11. - 7.11.
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Sokol	13.11 - 15.11.
Evercookie pre všetky domény	Spusta	8.11. - 12.11.



Šprint #4 : 17.11.2010 - 30.11.2010

Plán bol vypracovaný 19.11.2010

Názov úlohy	Zodpovedný	Čas, v ktorom sa bude úloha riešiť
Klient - grafický návrh	Pleško	20.11 - 21.11.
Implementácia - klient - prezeranie	Pleško	21.11 - 24.11.
Implementácia - klient - pridávanie	Pleško	24.11.
Implementácia - klient - mazanie	Pleško	24.11.
Komunikácia - návrh	Hudek	19.11.
Implementácia - server - prezeranie	Hudek	19.11. - 21.11.
Implementácia - server - pridávanie	Hudek	21.11 - 23.11.
Implementácia - server - mazanie	Hudek	23.11. - 24.11.
Dokumentácia	Hudek	24.11. - 25.11.
Implementácia rozhrania na čítanie	Valluš	20.11.
SearchEngineService a menenie výsledkov vyhľadávania z Yahoo!	Valluš	20.11. - 23.11.
SearchEngineService a menenie výsledkov vyhľadávania z Bing	Valluš	23.11. - 26.11.
SearchEngineService pre získanie výsledkov z Yahoo!	Mrázik	20.11. - 24.11.
SearchEngineService pre získanie výsledkov z Bing	Mrázik	24.11. - 27.11.
Nastavenie XMLoutputtera na spracovateľný výstup	Sokol	19.11.
Vytvorenie nového záznamu v access_logs	Spusta	19.11. - 20.11.
Nový activity logging na základe guid	Spusta	20.11. - 21.11.
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Sokol	24.11 - 27.11.
Presunúť extrakciu kľúčových slov z JKeyExtractor na Metall	Sokol	20.11. - 24.11.



Šprint #5 : 1.12.2010 - 14.12.2010

Plán bol vypracovaný 1.12.2010

Názov úlohy	Zodpovedný	Čas, v ktorom sa bude úloha riešiť
Oprava logovania - do access logu sa loguje retazec "IP"	Hudek	2.12.
Refactoring, prerobenie messageboard + keywords	Hudek	2.12. - 10.12.
Sprístupniť pre vývojára cestu k adresáru s binárkami a scriptami	Pleško	5.12. - 8.12.
Premenovať after:after_deploy task na after:deploy	Sokol	2.12.
Nájsť a odstrániť volanie, v ktorom rakefile volá sám seba	Valluš	3.12.
Na začiatku offline:schedule premazať crontab	Pleško	2.12.
Nastavenie XMLoutputtera na spracovateľný výstup	Sokol	2.12. - 3.12.
Upraviť migrácie	Hudek	11.12. - 13.12.
Servis na získavanie posielaných dát z klienta	Spusta	2.12.
Vytvoriť pole, v ktorom bude poradie, v ktorom sa majú kompilovať bundle	Valluš	5.12. - 10.12.
Kompilácia bundlov podľa poradia	Valluš	11.12.
Nastaviť git submoduly a opraviť rakefile tak, aby to fungovalo	Pleško	3.12. - 4.12.
Testovanie deploy scriptov	Pleško	4.12. - 5.12.
Napísať štábnu kultúru	Sokol	3.12. - 5.12.
Napísať o manažmente verzii	Hudek	10.12. - 12.12.
Napísať celkový pohľad na technické riešenie	Pleško	8.12. - 9.12.
Kompletizácia dokumentácie	Valluš	6.12. - 12.12.



5 Úlohy členov tímu

Dlhodobé úlohy členov tímu sú prehľadne zobrazené v tabuľke:

Ján Hudek	- manažér vývoja - manažér verzií
Michal Mrázik	- manažér kvality
Ivan Pleško	- manažér podporných prostriedkov - prezentácia na webe
Pavol Sokol	- tím líder - SCRUM master
Juraj Spusta	- manažér plánovania - technická podpora v TRAC
Michal Valluš	- manažér dokumentácie - manažér rizík

Nasledujúca tabuľka zobrazuje jednotlivé používateľské príbehy (*angl. user story*), tak ako boli pridelené členom tímu. Daný člen je zodpovedný za implementáciu a dokumentáciu pridelenej user-story, neznamená to však, že ju nutne musí implementovať; v prípade potreby môže túto úlohu delegovať na iného člena tímu.

user-story	šprint	zodpovedný člen tímu
Inicializácia pomocou evercookie	Eniac	Michal Valluš
Prenos evercookie	Eniac	Pavol Sokol
Prezeranie logov	Eniac	Pavol Sokol
Nastavenie evercookie do response	Eniac	Ivan Pleško
Logovanie času	Eniac	Juraj Spusta
Prístup do logov	Eniac	Ján Hudek
Odstraňovanie evercookie	Eniac	Michal Mrázik
Servovanie skriptov z proxy	MITS Altair 8800	Juraj Spusta
Spracovanie requestov javascriptov v proxy	MITS Altair 8800	Juraj Spusta
Offline tázky v offline adresári	MITS Altair 8800	Ivan Pleško
Folder pre migrácie	MITS Altair 8800	Michal Mrázik
Adresár pre konfigurácie pluginov	MITS Altair 8800	Ján Hudek
Adresár pre statický obsah	MITS Altair 8800	Ján Hudek
Adresár pre knižnice	MITS Altair 8800	Michal Mrázik
Adresár pre zdrojové kódy	MITS Altair 8800	Michal Valluš



Spustenie tásku po deploymente	MITS Altair 8800	Pavol Sokol
Úprava skriptov pre deployment	MITS Altair 8800	Pavol Sokol

Zmeny v dlhodobých úlohách členov tímu

Po druhom šprinte nastala v tíme výmena na pozíciách SCRUM master a manažér podporných prostriedkov. Ostatné pozície členov tímu zostali nezmenené.

Ivan Pleško	- tím líder - SCRUM master - prezentácia na webe
Pavol Sokol	- manažér podporných prostriedkov

Nasledujúca tabuľka zobrazuje používateľské príbehy z ďalších šprintov semestra a k nim aj zodpovedné osoby.

user-story	šprint	zodpovedný člen tímu
Používateľ nechá odkaz na ľubovoľnej stránke	Fairchild Illiac-IV	Ivan Pleško
Proxy-web v Rails 3	Fairchild Illiac-IV	Juraj Spusta
Evercookie pre všetky domény	Fairchild Illiac-IV	Juraj Spusta
SearchEngineService a získavanie výsledkov vyhľadávania	Fairchild Illiac-IV	Michal Mrázik
SearchEngineService a menenie výsledkov vyhľadávania	Fairchild Illiac-IV	Michal Valluš
Plugin pre vytváranie DOM webovej stránky	Fairchild Illiac-IV	Pavol Sokol
Prezeranie metadát k aktuálnej stránke	Commodore	Ivan Pleško
Pridávanie metadát k aktuálne zobrazenej stránke	Commodore	Ivan Pleško
Mazanie metadát k stránke	Commodore	Ivan Pleško
SearchEngineService pre získanie výsledkov z Yahoo a Bing	Commodore	Michal Mrázik
SearchEngineService pre zmenu výsledkov z Yahoo a Bing	Commodore	Michal Valluš
Proxy používa Metall	Commodore	Pavol Sokol
Nahradenie checksum za request ID	Commodore	Juraj Spusta
Load-balancer pre proxy	Commodore	Pavol Sokol
Refactoring, prerobenie messageboard + keywords	ZX Spectrum+	Ján Hudek
Servis na získavanie posielaných dát z klienta	ZX Spectrum+	Juraj Spusta
Kompilácia bundlov podľa poradia	ZX Spectrum+	Michal Valluš
Dostať deploy do funkčného stavu	ZX Spectrum+	Ivan Pleško



Príspevky členov tímu k časti riadenie na konci zimného semestra

Nasledujúca tabuľka prehľadne zobrazuje príspevky jednotlivých členov tímu k dokumentácii, konkrétne k časti riadenie (čiže k tomuto dokumentu).

Kapitola	Autor
2 Úvod	Michal Valluš
3 Ponuky – Kto sme	Pavol Sokol
3 Ponuky – Portál pre časopis	Ján Hudek
3 Ponuky – Správa študentských projektov na fakulte	Ivan Pleško, Michal Valluš
3 ponuky – Simulated Car Racing Competition 2011	Michal Mrázik
4 Plány	Juraj Spusta
5 Úlohy členov tímu	Michal Valluš
6 Štábná kultúra	Pavol Sokol
7 Manažment verzií, konfigurácií a zmien	Ján Hudek
<i>Celkový pohľad na vytvorený prototyp, zimný semester (technická dokumentácia)</i>	<i>Ivan Pleško</i>

Príspevky k častiam v technickej dokumentácii sú uvedené pri každej user-story.



6 Štábná kultúra

Štábná kultúra popisuje formálne náležitosti a štrukturálnu integritu výstupov, najmä zápisy zo stretnutí, technickú dokumentáciu a zdrojový kód.

Zápisy zo stretnutí

Zápisy zo stretnutí sa vytvárajú v prostredí Microsoft Word v kompatibilnom režime 97-2003. Pre formátovanie zápisov je vytvorená šablóna na dokumentovom serveri tímu. Autorom šablóny je Bc. Michal Valluš.

Technická dokumentácia

Technická dokumentácia sa vytvára v prostredí Microsoft Word v kompatibilnom režime 97-2003. Pre formátovanie je vytvorená šablóna na dokumentovom serveri tímu. Autorom šablóny je Bc. Michal Valluš.

Zdrojové kódy

Balíky

Názvoslovie každého balíka má tvar „sk.fiit.rabbit.adaptiveproxy.plugins[.xxx]“, kde „xxx“ sú nahradené nasledovným názvoslovím:

- Pre všetky deklarácie rozhrania služieb je „xxx“ nahradené „servicedefinitions“.
- Pre všetky definície tried je „xxx“ nahradené „services.[yyy]“, kde „yyy“ je jednoslovný názov výstižne popisujúci obsahnutú funkcionálnu v balíku.

V balíku musí byť zapuzdrená každá trieda, rozhranie, alebo enumerický typ. Názov balíka do ktorého trieda, rozhranie, alebo enumerický typ patrí sa nachádza v súbore vždy na prvom riadku. Povolené sú iba znaky z ASCII množiny [a-z], teda iba malé znaky anglickej abecedy, a bodka pre oddelenie vnorených štruktúr.

Import

Importy sa nachádzajú iba v súbore v ktorom sú vyžadované, alebo vhodné. Import odkazuje na konkrétnu triedu. Znak hviezdička „*“ a import celého balíka nie je povolený. Každý import sa nachádza na samostatnom riadku. Deklarácie všetkých importov sa v súbore nachádzajú za deklaráciou balíka od ktorého sú oddelené jedným prázdny riadkom.



Rozhrania

Rozhranie je deklarované kľúčovým slovom „interface“ za ktorým nasleduje názov rozhrania a prípadné dedenia. Názov je vytvorený spojením najviac troch slov, ktoré popisujú funkciu rozhrania v anglickom jazyku a pridaním slova „Service“ na koniec názvu. Povolené sú iba znaky ASCII [a-z] a [A-Z], teda iba veľké a malé písmená anglickej abecedy. Každé slovo začína veľkým písmenom.

Triedy

Trieda je deklarovaná kľúčovým slovom „class“ za ktorým nasleduje názov triedy a prípadné dedenia. Názov je vytvorený spojením najviac troch slov, ktoré popisujú funkciu triedy v anglickom jazyku a pridaním žiadneho, alebo jedného slovného spojenia podľa pravidiel:

- Ak trieda priamo, alebo nepriamo cez dedenie implementuje rozhrania RequestProcessingPlugin, ResponseProcessingPlugin, názov takejto triedy bude ukončený slovným spojením „ProcessingPlugin“.
- Ak trieda priamo, alebo nepriamo cez dedenie implementuje rozhrania RequestServiceModul, ResponseServiceModul, názov takejto triedy bude ukončený slovným spojením „ServiceModul“.
- Ak trieda implementuje rozhranie RequestServiceProvider, alebo ResponseServiceProvider, názov takejto triedy bude ukončený slovným spojením „ServiceProvider“.
- Ak trieda nezodpovedá žiadnemu z vyššie spomínaných pravidiel, jej názov nebude ukončený žiadnym z týchto spojení.

Funkcie a premenné

Názvy funkcií a premenných sú tvorené podľa uváženia programátora, musia však dodržať nasledujúce:

- Názov funkcie sa začína veľkým, alebo malým písmenom.
- Názov premennej sa začína vždy malým písmenom
- Názov funkcie je tvorený tak, aby čo najvýstižnejšie popísal funkčnosť funkcie v anglickom jazyku
- Názov premennej je tvorený tak, aby čo najvýstižnejšie popísal úlohu premennej v anglickom jazyku

Umiestňovanie zátvoriek a odsadzovanie blokov

Otváracie množinové zátvorky sa nikdy nachádzajú na samostatnom riadku. Sú vždy späť s deklaráciou, alebo definíciou rozhrania, triedy, enumerickým typom, funkciou, alebo kľúčovým slovom, ktoré predchádza otvorením bloku. Uzatváracia množinová zátvorka je na samostatnom riadku, odsadená v rovnakej vzdialenosti, ako začína odsadenie, na ktorom je otváracia zátvorka.

Každý vnorený blok je odsadený o šírku jedného tabulátora ďalej od začiatku riadka oproti bloku, v ktorom je vnorený.



Čitateľnosť kódu a komentáre

Funkcia musí byť písaná tak, aby sa jej celé telo zmestilo do maximalizovaného okna so zdrojovým kódom vo vývojovom prostredí Eclipse pri rozlíšení obrazovky 1280x1024.

Komentáre v zdrojovom kóde nie sú vyžadované podľa hesla: „Najlepším popisom je samotný kód.“ Ak však programátor uzná uvedenie komentára za vhodné, používa jednoriadkový komentár uvedený znakmi “//”.



7 Manažment verzií, konfigurácií a zmien

Nástroj manažmentu verzií

Pri práci na tímovom projekte sme na verziovanie zdrojových kódov zvolili nástroj GIT. Prácu s týmto klientom realizujeme cez príkazový riadok. V nasledujúcich kapitolách opíšeme procesy realizované pri manažmente verzií. Táto metodika definuje správny spôsob práce členov tímu s týmto nástrojom počas vývoja softvérového projektu.

Použité pojmy

Repozitár – balíček súborov nad ktorým sa vykonáva verziovanie

Klonovanie repozitára – vytvorenie lokálnej verzie centrálného repozitára

Commit – potvrdenie zmien súborov a uloženie zmien do histórie

Push – odoslanie commitov do centrálného repozitára

Pull – stiahnutie a zosynchronizovanie commitov na lokálnej verzii

Ignore list – zoznam súborov označených ako ignorovateľných pri kontrole a úprave verzií

Origin – repozitár z ktorého bola vytvorená lokálna verzia repozitára

Master vetva – označovaná tiež ako hlavná vetva, mala by zodpovedať fungujúcej verzii softvéru ktorá sa nasadzuje na ostrú alebo testovaciu prevádzku.

Branch – alebo vetva, je verzia s konfliktnými zmenami oproti master vetve

GID – ID skupiny (UNIX, LINUX)

Gitweb – nástroj prístupný cez internet umožňujúci sledovať históriu zmien

Verejný kľúč – angl. public key, slúži na autentifikáciu používateľa

Plugin bundle – súbor pluginov

Použité repozitáre

V tejto kapitole je zoznam repozitárov so stručným popisom ich obsahu. Tieto repozitáre bolo možné na začiatku semestra prehliadať cez webové rozhranie nástroja GitWeb umiestnený na adrese <http://peweproxy-staging.fiit.stuba.sk/gitweb/>. Tento nástroj neskôr vystriedal vyspelejší nástroj Gitorious umiestnený na adrese <http://gitbus.fiit.stuba.sk>.

- **adaptive-proxy:** Obsahuje zdrojové súbory samotného adaptívneho proxy-servera
- **adaptive-proxy-plugins-core:** Obsahuje zdrojové súbory pluginov jadra servera
- **adaptive-proxy-plugin-template:** Šablóna pre nový plugin bundle
- **adaptive-proxy-bundle-messageboard:** Zdrojové súbory pre messageboard plugin bundle
- **adaptive-proxy-bundle-search:** Zdrojové súbory plugin bundlu pre API pracujúce s výsledkami vyhľadávačov
- **adaptive-proxy-web:** Webová stránka proxy-servera



- **adaptive-proxy-deploy:** Adresárová štruktúra používaná pre automatizovanom deploy
- **development-support:** Zdrojové súbory podporujúce závislosti medzi viacerými plugin bundlami používané pri vývoji

Role a zodpovednosti

Rola	Zodpovednosť
Vývojár	<ul style="list-style-type: none">• Vykonanie zmien• Vytváranie vetiev repozitára
Manažér vývoja	<ul style="list-style-type: none">• Zaznamenanie potreby na vytvorenie repozitára• Vypracovanie formálnej požiadavky na vytvorenie repozitára• Sledovanie zmien
Správca servera	<ul style="list-style-type: none">• Nasadenie nástroja GIT• Nasadenie a konfigurácia nástroja Gitweb
Správca repozitára	<ul style="list-style-type: none">• Vytvorenie a konfigurácia repozitára• Vytváranie vetiev repozitára• Spájanie vetiev repozitára
Tester	<ul style="list-style-type: none">• Testovanie funkčnosti zmien
Dokumentarista	<ul style="list-style-type: none">• Aktualizácia dokumentácie po vykonaných zmenách

Procesy manažmentu verzií

V tejto kapitole sú opísané procesy manažmentu verzií na vyššej úrovni. Podrobnejšie sú rozpísané procesy *manažment vetiev* a *vytváranie zmien, práca s repozitárom*.

Zaznamenanie požiadavky na vytvorenie repozitára

Vstup: požiadavka na návrh a vytvorenie repozitára

Výstup: nový repozitár

Zodpovedný: Manažér vývoja

Nové repozitáre sa vytvárajú pre každý plugin bundle reprezentujúci ucelenú funkcionality. Takúto požiadavku smeruje vývojár, ktorému bola pridelená funkcionality na starosť.



Testovanie zmien

Vstup: scenáre testov, projektová špecifikácia, zdrojové súbory, testovací systém

Výstup: výsledky testov

Zodpovedný: tester

Testovanie vykonajte podľa scenárov. Je nevyhnutné vykonať všetky testy, nie len testy týkajúce sa zmenených alebo upravených zdrojových kódov. Testovanie sa vykonáva po vykonaní kľúčových zmien. Zdrojové súbory sú prístupné v repozitári.

Dokumentovanie zmien

Vstup: požiadavka na zmenu, špecifikácia zmien, zdrojové súbory

Výstup: aktualizovaná dokumentácia

Zodpovedný: dokumentarista

Zaznamenané zmeny je potrebné zapracovať do projektovej dokumentácie. Zaktualizujte dokumentáciu podľa pokynov. Zdrojové súbory sú prístupné v repozitári.

Manažment verzií

Manažment verzií sa používa na sledovanie zmien dokumentov, programov alebo iných informácií uložených na disku ako súbory. Keďže GIT je distribuovaný systém, nespadá do štandardnej klient/server architektúry. Miesto toho sa dá rozdeliť na origin repozitár a lokálny repozitár. Origin repozitár umiestnený na serveri ku ktorému sa budú pripájať vývojári budeme v tejto metodike nazývať centrálny repozitár.

Nasledovné kapitoly popisujú postupy pri manažovaní verzií, vytváraní nových vetiev a štandardy dodržiavané pri odosielaní commitov.



Vytváranie zmien, práca s repozitárom

Vstup: požiadavka na zmenu softvérového projektu, centrálny repozitár

Výstup: centrálny repozitár s vykonanými zmenami softvérového projektu

Zodpovedný: vývojár

	Krok
1.	Vytvorenie lokálnej verzie repozitára
2.	Stiahnutie zmien z centrálného repozitára do lokálneho
3.	Zobrazenie rozdielov medzi lokálnym repozitárom a centrálnym
4.	Pridanie súborov do indexu commitu
5.	Označenie súborov určených na zmazanie
6.	Premenovanie súborov
7.	Commit zmien
8.	Odoslanie zmien do centrálného repozitára

Vytvorenie lokálnej verzie repozitára

Vytváranie lokálnej verzie repozitára vykonávajú príkazom *git clone [url centrálného repozitára]*. Zoznam repozitárov sa nachádza v kapitole 3 „Použité repozitáre“.

Stiahnutie zmien z centrálného repozitára do lokálneho

Tento krok sa odporúča vykonávať aspoň dva krát za pracovnú zmenu. Stiahnutie zmien z centrálného repozitára do lokálneho vykonajte príkazom *git pull*.

Zobrazenie rozdielov medzi lokálnym repozitárom a centrálnym

Pred odoslaním zmien na server overte rozdiely medzi lokálnym repozitárom a centrálnym. Na overenie rozdielov použite príkaz *git status*. Výstupom na konzolu je zoznam súborov líšiacich sa od centrálnnej verzie a počet commitov čakajúcich na odoslanie, prípadne počet commitov ktoré neboli spojené s lokálnou verziou. V prípade, že na server boli odoslané commity, ktoré neboli zatiaľ spojené s lokálnou verziou je nevyhnutné spustiť príkaz *git pull* (kapitola 7.1.2), prípadne vytvoriť novú vetvu (kapitola 7.2.2).

Pridanie súborov do indexu commit

Súbory pridajte do indexu príkazom *git add [názov súboru]* alebo interaktívnou formou spustením príkazu *git add -i*. Index commitu je možné sledovať príkazom *git status*.



Označenie súborov určených na zmazanie

Súbory zmazané v lokálnej verzii je nutné označiť k mazaniu aj v centrálnej verzii `git rm [názov súboru]`. Takto zmazané súbory nie sú zmazané z histórie nástroja GIT.

Premenovanie súborov

Premenované súbory sa vo výpise `git status` zobrazujú ako zmazané a zároveň pridané pod iným názvom. Súbory je nutné označiť na vymazanie a následne pridať pod novým názvom. Nástroj GIT ich rozozná a v statuse označí ako premenované.

Commit zmien

Commit prebieha v lokálnej verzii repozitára. Pre jeho vykonanie spustíte príkaz `git commit`. Po zadaní príkazu vyplňte komentár commitu. Pri komentári dodržujte nasledovný formát. Prvý riadok je názov commitu, nasleduje prázdny riadok a komentár commitu. Commity ktoré nedodržia takýto formát sú považované za chybné.

Odoslanie zmien do centrálneho repozitára

Zmeny odosiľajte do centrálneho repozitára príkazom `git push`. Túto akciu vykonávajte po vytvorení jedného prípadne niekoľkých commitov v lokálnom repozitári.

Manažment vetiev

Vstup: repozitár s dvoma alebo viacerými vetvami, požiadavka na spojenie vetiev

Výstup: repozitár so spojenými vetvami

Zodpovedný: správca repozitára

	Krok
1.	Zobrazenie existujúcich vetiev
2.	Vytvorenie novej vetvy
3.	Zmena aktívnej vetvy
4.	Spájanie vetiev
5.	Sledovanie histórie vetiev
6.	Zmazanie vetvy

Zobrazenie existujúcich vetiev

Zoznam existujúcich vetiev získate spustením príkazu `git branch`. Výstupom je zoznam vetiev, aktívna vetva je označená znakom `*`.



Vytvorenie novej vetvy

Novú vetvu vytvorte v prípade potreby práce viacerými vývojármi nad rovnakými súbormi, prípadne pri nutnosti odoslania na server testovacej verzie softvérového produktu.

Novú vetvu vytvorte príkazom `git branch [názov vetvy]`. Po vytvorení novej vetvy ostáva aktívna pôvodná. Pre prácu nad novo vytvorenou vetvou zmeňte aktívnu vetvu podľa postupu opísaného v kapitole 6.2.3.

Zmena aktívnej vetvy

Zmenu aktívnej vetvy vykonajte príkazom `git checkout [názov vetvy]`. Úspešnosť príkazu je možné overiť príkazom `git brach`, opísaného v kapitole 6.2.1.

Spájanie vetiev

Spájanie vetiev vykonajte príkazom `git merge [názov vetvy]`. Spojená bude aktívna vetva s vetvou posunutou ako parameter príkazu.

Sledovanie histórie vetiev

Pre zobrazenie histórie vetiev použite príkaz `gitk`. Výstupom je grafické zobrazenie vetiev s vyznačenou históriou.

Zmazanie vetvy

Zmazanie vetvy vykonajte príkazom `git branch -d [názov vetvy]`. Tento príkaz overí, či sú zmeny z tejto vetvy už v aktívnej vetve. V prípade nutnosti zmazania vetvy vez synchronizácie zmien použite príkaz `git branch -D [názov vetvy]`.



Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií
Tím 13 – Old School Brothers
email: team013@googlegroups.com

8 Prílohy

K dokumentu prikladáme ako prílohy zápisnice zo stretnutí a preberacie protokoly.

Zápisnica z 2. stretnutia

Miesto: *Internát Mladosť*

Dátum a čas: *23.9.2010 12:30*

Trvanie: *60 minút*

Účastníci:

- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Michal Mrázik*
- *Bc. Pavol Sokol*

Vedúci projektu:

Zápisnicu vyhotovil: *Bc. Pavol Sokol*

Agenda:

- *Zistenie stavu znalostí a technológií, ktoré vieme použiť na vypracovanie tímového projektu,*
- *Nápady na vylepšenie tém a ponúk,*
- *Zoradiť všetky témy podľa poradia*
- *Výmena kontaktov*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *Ponuky sú rozpracované*

Záznam priebehu stretnutia:

- *účastníci sa zhodli, že ako tím vieme naplniť všetky pozície potrebné pre tvorbu informačného systému, na báze PHP, Ajax a FLEX, prípadne použiť iné technológie*
- *dohodli sme sa na modulárnosti a použití cache pri vyhľadávaní pre webové aplikácie,*
- *pre systém na správu študentských projektov implementovať optimalizované vyhľadávanie pre najčastejšie zadávané dotazy,*
- *vytvorili sme prioritný zoznam všetkých tém*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *dokončiť, odovzdať a ponuku na témy projektov. Cieľom je získať jednu tému z trojice preferovaných. Ďalšie úlohy sa budú odvíjať od pridelenej témy, prípadne operatívne.*

Zápisnica z 3. stretnutia

Miesto: *Reštaurácia Koliba pri FIIT*

Dátum a čas: *28.9.2010 14:00*

Trvanie: *60 minút*

Vedúci projektu: *Ing. Michal Barla*

Zápisnicu vyhotovil: *Bc. Pavol Sokol*

Účastníci:

- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Ivan Pleško*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Michal Mrázik*
- *Bc. Juraj Spusta*
- *Bc. Pavol Sokol*

Agenda:

- *pridelenie úloh a pozícií v tíme napr.: líder tímu, hlavný analytik, hlavný programátor, hlavný návrhár, dokumentarista, správa webu, hovorca a ďalšie*
 - *dohodnutie tém na esej na predmet MSI – predbežné zadelenie do pozícií:*
 1. *Podporné prostriedky pre riadenie softvérového projektu so zameraním sa na sledovanie úloh a využitie ľudských zdrojov*
 2. *Tvorba plánov v softvérovom projekte, odhady v softvérových projektoch, rozdelenie úloh, plnenie a aktualizácia plánov projektu*
 3. *Zabezpečenie kvality v softvérovom projekte, príprava testov, plán testovania a overovania vlastností produktu*
 4. *Analýza a plánovanie rizík v softvérovom projekte*
 5. *Monitorovanie softvérového projektu s dôrazom na charakteristiky softvérového produktu a vplyv na plánovanie a riadenie, manažment zmien a manažment verzií pri práci v tíme*
 6. *Analýza osobností v softvérovom projekte a vplyv na rozdelenie úloh a aj celkovo na manažment projektu*
- *dohodnutie metodiky (iteračne a inkrementálne alebo SCRUM)*
- *návrhy na logo a plagát*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *Ponuka na realizáciu projektov, na ktorej pracovali všetci členovia tímu, bola vypracovaná v súlade s očakávaním a odoslaná v niekoľko hodinovom predstihu.*

Záznam priebehu stretnutia:

- *tím spoločne identifikoval manažérske roly z názvov tém na esej z predmetu MSI,*
- *pre jednotlivé roly tím identifikoval kľúčové úlohy alebo ich doplnil podľa potreby,*
- *každý z tímu si vybral jednu z tém a predbežne na seba prevzal zodpovednosť za priradené úlohy (roly v tíme a pridelené úlohy nie sú definitívne),*
- *témy, role, úlohy a priradený členovia sú v nasledujúcej tabuľke:*

Team013 – Old School Brothers

Predmet: *Tímový projekt*

Odbor: *IS-SI*

Email: *team013@googlegroups.com*

Téma	Rola	Úlohy	Člen tímu
1	Manažér podporných prostriedkov	Správa webu, CMS, a pod.	I.Pleško
2	Manažér plánovania	Plánovanie, pridelovanie úloh	J.Spusta
3	Manažér kvality	Testovanie	M.Mrázik
4	Manažér rizík	Integrácia dokumentácie	M.Valluš
5	Manažér vývoja	Konzultant z oblasti implementácie	J.Hudek
6	Manažér ľudských zdrojov	Líder tímu	P.Sokol

- *nápady na logo: v strede „old school“ veci (baretky, telefón, bicykel, rádio) a okolo do kruhu názov tímu*
- *nápad na oživenie web stránky od M. Valluša je pridanie fotografií s členmi tímu v bizarnom prostredí*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *premýšľať nápady na vylepšenie projektu*
- *premýšľať nápady na logo, plagát a web stránku*

Zápisnica zo 4. stretnutia

Miesto: *Reštaurácia Koliba pri FIIT*

Dátum a čas: *28.9.2010 14:00*

Trvanie: *60 minút*

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla

Zápisnicu vyhotovil: Bc. Pavol Sokol

Účastníci:

- *Ing. Michal Barla*
- *Ing. Tomáš Kramár*
- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Ivan Pleško*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Michal Mrázik*
- *Bc. Juraj Spusta*
- *Bc. Pavol Sokol*

Agenda:

- *Prvé stretnutie s vedúcim tímu*
 - *zoznámenie*
 - *uviedenie do problematiky projektu*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *Nikto neprišiel s novým nápadom na webdesign, plagát, logo ani vylepšenie projektu*

Záznam priebehu stretnutia:

- *Ing. Michal Barla členov tímu informoval a cieľoch tímového projektu a projektu adaptívneho proxy. Upozornil nás, že dokumentácia má byť inžinierske dielo. Pri realizácii projektu máme dbať na riadenie úloh. Uviedol členov tímu do metodiky vývoja SCRUM a použitých technológií. Vysvetlil architektúru systému adaptívny proxy.*
 - *Návrhy na rozšírenia a vylepšenia adaptívneho proxy od Ing. Michala Barlu:*
 - *upratanie repository pluginov,*
 - *decentralizácia databázy,*
 - *load balancer,*
 - *prejsť na Rails 3 z Rails 2.*
 - *Návrhy Ing. Michala Barlu na rozšírenie pluginov:*
 - *message board.*
 - *Výmena kontaktov: michal.barla@gmail.com, kramar.tomas@gmail.com.*
 - *Vzniknuté problem treba hneď hlásiť. Problém sa rieši v poradí: google, tím, vedúci.*
 - *Dokumentáciu zbytočne nerozťahovať.*
 - *SCRUM:*
 - *1 šprint = 2 týždne,*
 - *feature sa drobia na tasky, ktoré sa pridávajú,*
 - *píše sa product backlog,*
 - *získať schopnosť odhadovať a plánovať*

Team013 – Old School Brothers

Predmet: *Tímový projekt*

Odbor: *IS-SI*

Email: *team013@googlegroups.com*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *pripraviť virtual server s OS Fedora pre vývoj a testovanie – Ing. Barla,*
- *vytvoriť kontá na vývojovom serveri, členovia tímu si vygenerujú súkromné a verejné kľúče a verejný pošlú Ing. Michalovi Barlovi emailom,*
- *v tíme sa rozhodnúť medzi systémami Trac a Redmain pre podporu manažmentu a plánovania a nasadiť zvolený podporný prostriedok – nepridelená úloha,*
- *nasadiť GIT pre správu verzií – nepridelená úloha.*

Zápisnica zo 5. stretnutia

Miesto: *Softvérové štúdio*

Dátum a čas: *5.10.2010 10:00*

Trvanie: *180 minút*

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla

Zápisnicu vyhotovil: Bc. Ivan Pleško

Účastníci:

- *Ing. Michal Barla*
- *Ing. Tomáš Kramár*
- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Ivan Pleško*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Michal Mrázik*
- *Bc. Juraj Spusta*
- *Bc. Pavol Sokol*

Agenda:

- *naplánovanie prvého šprintu*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *virtuálny server `peweproxy-staging.fiit.stuba.sk` je funkčný a pripravený*
- *všetci členovia tímu majú na tomto serveri konto*
- *rozhodlo sa o nasadení TRACu, Michal Barla ho nainštaloval na server a pripravil na používanie*
- *členovia tímu sa zoznámili s GITom*

Záznam priebehu stretnutia:

- *Vyriešený problém: niektorým členom tímu sa nedarilo pripojiť GIT na server*
- *Nastavenia TRAC*
- *Ing. Michal Barla určil úlohu pre prvý šprint: odstránenie browser-patchera a nahradenie za evercookie*
- *V tejto úlohe sme identifikovali nasledovné user stories, prideliť k nim zodpovedných ľudí a ohodnotili sme ich obtiažnosť pomocou "plánovacieho pokru":*
 - *Inicializácia pomocou evercookie - Michal Valluš (8)*
 - *Prenos evercookie - Pavol Sokol (8)*
 - *Prezeranie logov - Pavol Sokol (3)*
 - *Nastavenie evercookie do response - Ivan Pleško (20)*
 - *Logovanie času stráveného na stránke - Juraj Spusta (5)*
 - *Logovanie prístupov k stránkam - Ján Hudek (20)*
 - *Odstránenie evercookie z hlavičky, ktorá sa posiela na web - Michal Mrázik (5)*
- *Tomáš Kramár členom tímu ukázal stručný návod na vytvorenie lokálnej inštancie proxy servera a proxy webu*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *rozdeliť user stories na úlohy a prideliť ich členom tímu*
- *každý člen tímu musí mať lokálnu inštanciu proxy servera a proxy webu*
- *zoznámiť sa so zdrojovými kódmi*
- *začať práce na úlohách*

Zápisnica zo 6. stretnutia

Miesto: *Softvérové štúdio*

Dátum a čas: *12.10.2010 10:00*

Trvanie: *75 minút*

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla

Zápisnicu vyhotovil: Bc. Michal Valluš

Účastníci:

- *Ing. Michal Barla*
- *Ing. Tomáš Kramár*
- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Ivan Pleško*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Juraj Spusta*
- *Bc. Pavol Sokol*

Agenda:

- *SCRUM meeting – diskusia o stave šprintu a jednotlivých taskov*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *user stories boli rozdelené na tasky, pridelené a akceptované členmi tímu*
- *do tohto stretnutia sa podarilo spustiť väčšinu funkcionality na lokálnych inštanciách (vyskytli sa problémy s jkey-extractorom, nefungovalo logovanie)*
- *do tohto stretnutia sa začali analytické práce na projekte, nie však implementačné*
- *Ján Hudek a Ivan Pleško boli konzultovať štruktúru kódu u product ownerov, tieto informácie následne komunikovali ostatným*

Záznam priebehu stretnutia:

- *s pomocou product ownerov sa podarilo spustiť všetku funkcionality na lokálnej kópii servra (vyriešený problém s jkey-extractorom)*
- *Ján Hudek prišiel s novou informáciou, že evercookie sa neukladá cross-domain*
- *Hlavnou témou diskusie bolo vyriešenie problému, ako doťahovať hodnotu evercookie z iných domén*
- *Michal Barla navrhol niekoľko riešení na čítanie z evercookie, s tým, že ich bude potrebné otestovať*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *definitívne vyriešiť cross-domain čítanie a zápis do evercookie (tj. otestovať jednotlivé návrhy riešenia)*
- *implementovať jednotlivé tasky v rámci šprintu Eniac*

Zápisnica zo 7. stretnutia

Miesto: *Softvérové štúdio*
 Dátum a čas: *19.10.2010 10:00*
 Trvanie: *270 minút*

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla

Zápisnicu vyhotovil: Bc. Ján Hudek

Účastníci:

- *Ing. Michal Barla*
- *Ing. Tomáš Kramár*
- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Ivan Pleško*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Juraj Spusta*
- *Bc. Pavol Sokol*
- *Bc. Michal Mrázik*

Agenda:

- *zhodnotenie stavu pridelených úloh*
- *predvedenie funkčnosti spravených zmiens*
- *určenie úloh na ďalší šprint*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *do tohto stretnutia sa podarilo ukončiť väčšinu definovaných taskov. Niektoré boli na požiadanie product ownerom posunuté na dopracovanie*
- *keďže potreba prepracovania niektorých taskov bola spôsobená nedostatočnou komunikáciou, je nutné zvýšiť počet stretnutí v rámci tímu a zefektívniť komunikáciu*

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Stav
11	Uloženie evercookie pomocou tokena	Sokol	ukončená
12	Vrátenie evercookie pomocou tokena	Sokol	ukončená
21	Prezeranie logov	Sokol	ukončená
14	Prerobenie logovania	Sokol	ukončená
15	Doplnenie evercookie do response	Pleško	potrebná úprava
18	Logovanie aktivity na stránkach	Spusta	potrebná úprava
13	Dodatočné asynchrónne zalogovanie	Hudek	potrebná úprava
16	Odosielanie asynchrónneho requestu	Hudek	ukončená

	na dodatočné zalogovanie		
17	Odstránenie evercookie z requestou	Mrázik	ukončená
19	Odstránenie Browser Patchera	Valluš	ukončená
20	Pridelenie nového užívateľského ID pomocou evercookie	Valluš	ukončená

Záznam priebehu stretnutia:

- *na stretnutí bola zhodnotená nutnosť prerobiť štruktúru zdrojových kódov*
- *oboznámenie sa s technológiami použitými pri nasadzovaní proxy servera- capistrano*
- *oboznámenie sa s plánovaním offline úloh - whenever*
- *definovanie rozdelenia na core pluginy a pluginy vytvorené dodatočne*
- *opísaný návrh štruktúry template pre plugin*
- *návrh prerobenia adresárov so statickým obsahom (JavaScript, CSS, obrázky)*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *začať prácu na pridelených taskoch. Do ďalšieho stretnutia sa zoznámiť s funkciou rake a pripraviť potenciálne otázky*

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Stav
58	Zmena lokácie JavaScriptov	Spusta	pridelená
59	Vykonávanie služieb na strane proxy	Spusta	pridelená
44	Obsluha offline adresára	Pleško	pridelená
56	Vytvorenie adresára pre migrácie	Mrázik	pridelená
48	Vytvorenie adresárov pre konfigurácie pluginov	Hudek	pridelená
46	Vytvorenie adresára pre statický obsah	Hudek	pridelená
57	Vytvorenie adresára pre libky	Mrázik	pridelená
47	Buildovanie zdrojákov z lokálneho repozitára bundla	Valluš	pridelená
45	Umožnenie spustenia tasku po ukončení deploy scriptu	Sokol	pridelená
43	Úprava scriptov pre deployment staging a production	Sokol	pridelená

Zápisnica z 8. stretnutia

Miesto: *Softvérové štúdio*

Dátum a čas: *26.10.2010 10:00*

Trvanie: *240 minút*

Vedúci projektu: *Ing. Michal Barla*

Zápisnicu vyhotovil: *Michal Mrázik*

Účastníci:

- *Ing. Michal Barla*
- *Ing. Tomáš Kramár*
- *Bc. Ján Hudek*
- *Bc. Ivan Pleško*
- *Bc. Michal Valluš*
- *Bc. Juraj Spusta*
- *Bc. Pavol Sokol*
- *Bc. Michal Mrázik*

Agenda:

- *zhodnotenie stavu pridelených úloh*
- *diskusia ku problémom spojeným s riešením pridelených úloh*
- *riešenie pridelených úloh v skupine*

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- *do tohto stretnutia sa začalo pracovať na všetkých taskoch.*
- *zistilo sa, že práca za predošlý týžden bola nedostatočná a treba zvýšiť tempo*

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Stav
43	Úprava skriptov pre deployment staging a production	Sokol	rozpracovaná
45	Umožnenie spustenia tasku po ukončení deploy skriptu	Sokol	rozpracovaná
44	Obsluha offline adresára	Pleško	rozpracovaná
46	Vytvorenie adresára pre statický obsah	Hudek	rozpracovaná
48	Vytvorenie adresárov pre konfigurácie pluginov	Hudek	rozpracovaná
47	Buildovanie zdrojákov z lokálneho repositára bundla	Valluš	rozpracovaná

56	Vytvorenie foldra pre migrácie	Mrázik	rozpracovaná
57	Vytvorenie adresára pre libky	Mrázik	rozpracovaná
58	Zmena lokácie skriptov	Spusta	rozpracovaná
59	Vykonávanie služieb na strane Proxy	Spusta	rozpracovaná

Záznam priebehu stretnutia:

- *návrh na postihovanie neskorých príchodov (5 min. = 1e)*
- *zlý prístup ku práci s Agilom*
- *vytknuté nedostatočné prebiežné plnenie pridelených úloh za 1. tyzden*
- *diskusia ku konkrétnym problémom, ktoré vznikli pri riešení pridelených úloh*
- *určenie deadline treminov:*
 1. *zápisnica do 27.10.2010 10:00 (Mrázik, Hudek)*
 2. *dokumentácia do 31.10.2010 12:00 (všetci)*
 3. *template pre dokumentáciu do 27.10.2010 24:00 (Michal Valluš)*
- *riešenie pridelených úloh v celej skupine*

Plán do ďalšieho stretnutia:

- *dokončiť pridelené úlohy do takej miery, aby boli plne funkčné a nasaditeľné do ostrého systému*
- *dopracovať dokumentáciu pre prvé dva behy*



Zápisnica zo 9. stretnutia

Miesto: Softvérové štúdio

Dátum a čas: 3.11.2010 18:00

Trvanie: 180 minút

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla

Zápisnicu vyhotovil: Bc. Pavol Sokol

Účastníci:

- Ing. Michal Barla
- Ing. Tomáš Kramár
- Bc. Ján Hudek
- Bc. Michal Mrázik
- Bc. Ivan Pleško
- Bc. Pavol Sokol
- Bc. Juraj Spusta
- Bc. Michal Valluš

Agenda:

- SCRUM stretnutie – stav úloh z posledného stretnutia
- Plánovanie úloh na nastávajúci šprint

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- Úloha, na ktorej sa podieľali všetci členovia tímu, tvorba hlavného rake súboru, nebola úplne dokončená. Potrebné dokončiť čo najskôr najlepšie v priebehu nasledujúceho dňa.

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Úprava skriptov pre deployment staging a production	Pavol Sokol	dokončená
Umožnenie spustenia úlohy po ukončení deploy skriptu	Pavol Sokol	dokončená
Obsluha offline adresára	Ivan Pleško	dokončená
Vytvorenie adresára pre staticky obsah	Ján Hudek	dokončená
Vytvorenie adresárov pre konfigurácie zásuvných modulov	Ján Hudek	dokončená
Vytvorenie adresára pre migrácie	Michal Mrázik	dokončená
Vytvorenie adresára pre knižnice	Michal Mrázik	dokončená
Buildovanie zdrojových textov z lokálneho repozitára bundla	Michal Valluš	dokončená
Zmena lokácie java skriptov	Juraj Spusta	dokončená
Vykonávanie služieb na strane Proxy	Juraj Spusta	dokončená
Zabezpečenie volania všetkých čiastkových úloh z jedného rake súboru	všetci	rozpracovaná

Záznam priebehu stretnutia:

- Vedúci predložil požiadavky na nasledujúci šprint, z ktorých boli vytvorené User Stories.
- Každá User Storie bola ohodnotená a pridelená zodpovednému členovi tímu.
- Každý člen tímu pre pridelené User Stories vytvorí v nástroji na sledovanie úloh zodpovedajúce úlohy a nastaví v nich očakávaný čas na splnenie úlohy ešte v ten istý deň.



Plán do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Databáza pre odkazy na stránkach	Ján Hudek	pridelená
Návrh komunikácie pre zanechanie odkazov na stránke	Ján Hudek	pridelená
Komunikácia, implementácia a server pre zanechávanie odkazov na stránkach	Ján Hudek	pridelená
SearchEngineService a získavanie výsledkov vyhľadávania	Michal Mrázik	pridelená
Grafický návrh zanechávania odkazov na stránke	Ivan Pleško	pridelená
Komunikácia, implementácia, klient pre zanechávanie odkazov na stránke	Ivan Pleško	pridelená
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Pavol Sokol	pridelená
Služba na parsovanie HTML do DOM	Pavol Sokol	pridelená
Migrácia Proxy-Web do Rails 3	Juraj Spusta	pridelená
Evercookie pre všetky domény	Juraj Spusta	pridelená
SearchEngineService a zmena výsledkov vyhľadávania	Michal Valluš	pridelená



Zápisnica z 10. stretnutia

Dátum a čas: 9.11.2010 10:00

Účastníci:

Miesto: Softvérové štúdio

Trvanie: 50 minút

Vypracoval: Bc. Michal Valluš

- Ing. Michal Barla
 - Ing. Tomáš Kramár
 - Bc. Ján Hudek
 - Bc. Michal Mrázik
 - Bc. Ivan Pleško
 - Bc. Juraj Spusta
 - Bc. Michal Valluš
-

Agenda:

- SCRUM stretnutie – diskusia o stave 3. šprintu a jednotlivých úloh

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- proces deploy Proxy je už vo funkčnom stave

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Databáza pre odkazy na stránkach	Ján Hudek	pridelená
Návrh komunikácie pre zanechanie odkazov na stránke	Ján Hudek	hotovo
Komunikácia, implementácia a server pre zanechávanie odkazov na stránkach	Ján Hudek	pridelená
SearchEngineService a získavanie výsledkov vyhľadávania	Michal Mrázik	pridelená
Grafický návrh zanechávania odkazov na stránke	Ivan Pleško	hotovo
Komunikácia, implementácia, klient pre zanechávanie odkazov na stránke	Ivan Pleško	pridelená
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Pavol Sokol	pridelená
Služba na parsovanie HTML do DOM	Pavol Sokol	rozpracovaná
Migrácia Proxy-Web do Rails 3	Juraj Spusta	rozpracovaná
Evercookie pre všetky domény	Juraj Spusta	pridelená
SearchEngineService a zmena výsledkov vyhľadávania	Michal Valluš	pridelená

Záznam priebehu stretnutia:

- konzultácia stavu jednotlivých úloh s vedúcimi
- Juraj Spusta konzultoval problémy s migráciou Proxy-Web do Rails 3
- Michal Barla navrhol pridať ďalší stav úloh v Agile – na označenie úlohy ako hotovej podľa vývojára
- ukázala sa potreba zistiť podrobnosti o rozpracovanej úlohe *Služba na parsovanie HTML do DOM*, vzhľadom na to, že Pavol Sokol nebol na stretnutí prítomný zo zdravotných dôvodov
- dohodli sme sa, že v Agile budeme spaľovať hodiny úloh vždy aj pred polnocou daného dňa



Plán do ďalšieho stretnutia:

- Juraj Spusta pridá v Agile ďalší požadovaný stav úlohy
- Michal Valluš zistí podrobnosti o rozpracovanej úlohe *Služba na parsovanie HTML do DOM*

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Databáza pre odkazy na stránkach	Ján Hudek	pridelená
Komunikácia, implementácia a server pre zanechávanie odkazov na stránkach	Ján Hudek	pridelená
SearchEngineService a získavanie výsledkov vyhľadávania	Michal Mrázik	pridelená
Komunikácia, implementácia, klient pre zanechávanie odkazov na stránke	Ivan Pleško	pridelená
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Pavol Sokol	pridelená
Služba na parsovanie HTML do DOM	Pavol Sokol	rozpracovaná
Migrácia Proxy-Web do Rails 3	Juraj Spusta	rozpracovaná
Evercookie pre všetky domény	Juraj Spusta	pridelená
SearchEngineService a zmena výsledkov vyhľadávania	Michal Valluš	pridelená



Zápisnica z 11. stretnutia

Dátum a čas: 17.11.2010 10:00

Účastníci:

Miesto: Softvérové štúdio

Trvanie: 180 minút

Vypracoval: Bc. Juraj Spusta

- Ing. Michal Barla
 - Ing. Tomáš Kramár
 - Bc. Ján Hudek
 - Bc. Michal Mrázik
 - Bc. Ivan Pleško
 - Bc. Juraj Spusta
 - Bc. Michal Valluš
-

Agenda:

- SCRUM stretnutie – ukončenie 3. šprintu, vyhodnotenie a predvedenie vypracovaných úloh
- Plánovanie nasledujúceho šprintu

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

- Úlohy boli dopracované s malými nedostatkami, ktoré boli skonzultované a odstránené na tomto stretnutí

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Databáza pre odkazy na stránkach	Ján Hudek	hotovo
Komunikácia, implementácia a server pre zanechávanie odkazov na stránkach	Ján Hudek	hotovo
SearchEngineService a získavanie výsledkov vyhľadávania	Michal Mrázik	hotovo
Komunikácia, implementácia, klient pre zanechávanie odkazov na stránke	Ivan Pleško	hotovo
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Pavol Sokol	pridelená
Služba na parsovanie HTML do DOM	Pavol Sokol	rozpracovaná
Migrácia Proxy-Web do Rails 3	Juraj Spusta	hotovo
Evercookie pre všetky domény	Juraj Spusta	pridelená
SearchEngineService a zmena výsledkov vyhľadávania	Michal Valluš	hotovo

Záznam priebehu stretnutia:

- Zhodnotenie úloh ukončeného šprintu
- Konzultácie k dopracovávaným úlohám
- Výber nových úloh z Backlog-u
- Bodovanie a plánovanie vybratých úloh



Plán do ďalšieho stretnutia:

- Všetci členovia tímu vytvoria graf, v ktorom bude zobrazený pomer reálneho času stráveného úlohami v porovnaní s časom odhadovaným

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Pavol Sokol	pridelená
Služba na parsovanie HTML do DOM	Pavol Sokol	rozpracovaná
Evercookie pre všetky domény	Juraj Spusta	pridelená
Metadáta - grafický návrh	Ivan Pleško	pridelená
Metadáta - komunikácia	Ján Hudek	pridelená
Metadáta - Klient	Ivan Pleško	pridelená
Metadáta - Server	Ján Hudek	pridelená
Nastavenie XMLoutputtera na spracovateľný výstup	Pavol Sokol	pridelená
Implementácia rozhrania na čítanie	Michal Valluš	pridelená
SearchEngineService pre získanie výsledkov z yahoo a bing	Michal Mrázik	pridelená
SearchEngineService a menenie výsledkov vyhľadávania z yahoo a bing	Michal Valluš	pridelená
Presunúť extrakciu kľúčových slov z JKeyExtractor na Metall	Pavol Sokol	pridelená
Nahradenie checksum za requestID	Juraj Spusta	pridelená



Zápisnica z 12. stretnutia

Dátum a čas: 23.11.2010 10:00

Účastníci:

Miesto: Softvérové štúdio

Trvanie: 120 minút

Vypracoval: Bc. Ján Hudek

- Ing. Michal Barla
- Bc. Ján Hudek
- Bc. Michal Mrázik
- Bc. Ivan Pleško
- Bc. Pavol Sokol
- Bc. Juraj Spusta
- Bc. Michal Valluš

Agenda:

- SCRUM stretnutie – diskusia o stave 4. šprintu a jednotlivých úloh

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Klient – grafický návrh (Prezeranie metadát)	Pleško	hotovo
Komunikácia – návrh (Prezeranie metadát)	Hudek	hotovo
Implementácia – server (Prezeranie metadát)	Hudek	rozpracovaná
Implementácia – klient (Prezeranie metadát)	Pleško	rozpracovaná
Dokumentácia (Prezeranie metadát)	Hudek	pridelená
Implementácia – klient (Pridávanie metadát)	Pleško	pridelená
Implementácia – server (Pridávanie metadát)	Hudek	pridelená
Implementácia – klient (Mazanie metadát)	Pleško	pridelená
Implementácia – server (Mazanie metadát)	Hudek	pridelená
Nastavenie XML outputtera na spracovateľný výstup (Plugin pre DOM webovej stránky)	Sokol	pridelená
Implementácia rozhrania na čítanie (SearchEngineService a menenie výsledkov)	Valluš	hotovo
SearchEngineService pre získavanie výsledkov z yahoo	Mrázik	rozpracovaná
SearchEngineService pre získavanie výsledkov z bing	Mrázik	pridelená
SearchEngineService pre menenie výsledkov z yahoo	Valluš	rozpracovaná
SearchEngineService pre menenie výsledkov z bing	Valluš	pridelená
Presunúť extrakciu kľúčových slov z Jkey na Metall	Sokol	pridelená
Vytvorenie nového záznamu v Access_logs (Nahradenie checksum za requestID)	Spusta	hotovo
Nový activity logging na zaklade guid (Nahradenie checksum za requestID)	Spusta	hotovo
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Sokol	pridelená



Záznam priebehu stretnutia:

- konzultácia stavu jednotlivých úloh s vedúcim
- Ján Hudek konzultoval vyčlenenie vkladanie bublinky pre messageboard a prezeranie metadát do služby a zaradenie do core plugins
- konzultovanie prihlášky na TP Cup

Plán do ďalšieho stretnutia:

- do 26.11. 24:00 poslať Michalovi Vallušovi dokumentáciu k predošlému šprintu
- pridať Juraja Spustu a Pavla Sokola do skupiny na gitbus

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Implementácia – server (Prezeranie metadát)	Hudek	rozpracovaná
Implementácia – klient (Prezeranie metadát)	Pleško	rozpracovaná
Dokumentácia (Prezeranie metadát)	Hudek	pridelená
Implementácia – klient (Pridávanie metadát)	Pleško	pridelená
Implementácia – server (Pridávanie metadát)	Hudek	pridelená
Implementácia – klient (Mazanie metadát)	Pleško	pridelená
Implementácia – server (Mazanie metadát)	Hudek	pridelená
Nastavenie XML outputtera na spracovateľný výstup (Plugin pre DOM webovej stránky)	Sokol	pridelená
SearchEngineService pre získavanie výsledkov z yahoo	Mrázik	rozpracovaná
SearchEngineService pre získavanie výsledkov z bing	Mrázik	pridelená
SearchEngineService pre menenie výsledkov z yahoo	Valluš	rozpracovaná
SearchEngineService pre menenie výsledkov z bing	Valluš	pridelená
Presunúť extrakciu kľúčových slov z Jkey na Metall	Sokol	pridelená
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Sokol	pridelená



Zápisnica z 13. stretnutia

Dátum a čas: 30.11.2010 10:00

Účastníci:

Miesto: Softvérové štúdio

Trvanie: 240 minút

Vypracoval: Bc. Ivan Pleško

- Ing. Michal Barla
 - Ing. Tomáš Kramár
 - Bc. Ján Hudek
 - Bc. Michal Mrázik
 - Bc. Ivan Pleško
 - Bc. Pavol Sokol
 - Bc. Juraj Spusta
 - Bc. Michal Valluš
-

Agenda:

- SCRUM stretnutie
 - uzavretie a zhodnotenie 4. Šprintu
 - naplánovanie 5. šprintu

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Implementácia – server (Prezeranie metadát)	Hudek	hotovo
Implementácia – klient (Prezeranie metadát)	Pleško	hotovo
Dokumentácia (Prezeranie metadát)	Hudek	hotovo
Implementácia – klient (Pridávanie metadát)	Pleško	hotovo
Implementácia – server (Pridávanie metadát)	Hudek	hotovo
Implementácia – klient (Mazanie metadát)	Pleško	hotovo
Implementácia – server (Mazanie metadát)	Hudek	hotovo
Nastavenie XML outputtera na spracovateľný výstup (Plugin pre DOM webovej stránky)	Sokol	rozpracovaná
SearchEngineService pre získavanie výsledkov z yahoo	Mrázik	hotovo
SearchEngineService pre získavanie výsledkov z bing	Mrázik	hotovo
SearchEngineService pre menenie výsledkov z yahoo	Valluš	hotovo
SearchEngineService pre menenie výsledkov z bing	Valluš	hotovo
Presunúť extrakciu kľúčových slov z Jkey na Metall	Sokol	rozpracovaná
Konfigurácia loadbalancera pre proxy	Sokol	pridelená

Záznam priebehu stretnutia:

- Prezentácia hotových úloh jednotlivými členmi tímu.
- Pavol Sokol nedokončil svoje úlohy, no všetky sú rozpracované v dostatočnej miere – tzn. stačí ich dopracovať, najneskôr však do štvrtku 2.12.
- Juraj Spusta prezentoval svoje problémy na úlohe „Evercookie ako cookie pre každú doménu“. Bol mu udelený termín do 17:00 dokončiť túto úlohu.



- Zistilo sa, že Pavol Sokol robí svoje úlohy príliš dlho. S niektorými problémami mu vedia pomôcť iní členovia tímu. Preto Pavol Sokol dostal za úlohu každý deň reportovať svoju aktivitu, aby členovia tímu vedeli včas zabrániť jeho zbytočnému vynakladaniu času a úsilia tým, že mu pomôžu.
- Juraj Spusta dostal za úlohu každý deň posilať svoju aktivitu a tiež plánovanú aktivitu na ďalší deň.

Plán do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Oprava logovania - do access logu sa loguje retazec "IP"	Hudek	Pridelená
Refactoring, prerobenie messageboard + keywords	Hudek	Pridelená
Servis na získavanie posielaných dát z klienta	Spusta	Pridelená
Sprístupniť pre vývojára cestu k adresáru s binárkami a scriptami pre offline tasky	Pleško	Pridelená
Premenovať after:after_deploy task na after:deploy	Sokol	Pridelená
Nájsť a odstrániť volanie, v ktorom rakefile volá sám seba	Valluš	Pridelená
Na začiatku offline:schedule premazať crontab	Pleško	Pridelená
Nastavenie XMLOutputtera na spracovateľný výstup	Sokol	Pridelená
Vytvoriť pole, v ktorom bude poradie, v ktorom sa majú kompilovať bundle	Mrázik	Pridelená
Kompilácia bundlov podľa poradia	Valluš	Pridelená
Nastaviť git submoduly a opraviť rakefile tak, aby to fungovalo	Pleško	Pridelená
Testovanie deploy scriptov	Pleško	Pridelená
(Dokumentácia) Napísať štábnu kultúru	Sokol	Pridelená
(Dokumentácia) Napísať o manažmente verzií	Hudek	Pridelená
(Dokumentácia) Napísať celkový pohľad na technické riešenie	Pleško	Pridelená
(Dokumentácia) Kompletizácia dokumentácie	Valluš	Pridelená
Upraviť migrácie	Mrázik	Pridelená



Zápisnica z 14. stretnutia

Dátum a čas: 7.12.2010 10:00

Účastníci:

Miesto: Softvérové štúdio

Trvanie: 80 minút

Vypracoval: Bc. Juraj Spusta

- Ing. Michal Barla
 - Ing. Tomáš Kramár
 - Bc. Ján Hudek
 - Bc. Michal Mrázik
 - Bc. Ivan Pleško
 - Bc. Pavol Sokol
 - Bc. Juraj Spusta
 - Bc. Michal Valluš
-

Agenda:

- SCRUM stretnutie
 - diskusia a analýza priebehu 5. šprintu

Zhodnotenie plánu z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Oprava logovania - do access logu sa loguje retazec "IP"	Hudek	hotovo
Refactoring, prerobenie messageboard + keywords	Hudek	rozpracovaná
Servis na získavanie posielených dát z klienta	Spusta	hotovo
Premenovať after:after_deploy task na after:deploy	Sokol	rozpracovaná
Nájsť a odstrániť volanie, v ktorom rakefile volá sám seba	Valluš	rozpracovaná
Na začiatku offline:schedule premasť crontab	Pleško	hotovo
Nastavenie XMLoutputtera na spracovateľný výstup	Sokol	rozpracovaná
Vytvoriť pole, v ktorom bude poradie, v ktorom sa majú kompilovať bundle	Mrázik	rozpracovaná
Kompilácia bundlov podľa poradia	Valluš	rozpracovaná
Nastaviť git submodule a opraviť rakefile tak, aby to fungovalo	Pleško	rozpracovaná
Testovanie deploy skriptov	Pleško	rozpracovaná
(Dokumentácia) Napísať štábnu kultúru	Sokol	rozpracovaná
(Dokumentácia) Napísať o manažmente verzií	Hudek	rozpracovaná
(Dokumentácia) Napísať celkový pohľad na technické riešenie	Pleško	rozpracovaná
(Dokumentácia) Kompletizácia dokumentácie	Valluš	rozpracovaná
Upraviť migrácie	Mrázik	rozpracovaná

Záznam priebehu stretnutia:

- Prezentácia a konzultácia k rozpracovaným úlohám
- Stanovenie termínov pre dokončenie úloh a odovzdanie dokumentácie



Plán do ďalšieho stretnutia:

- Dopracovanie všetkých rozpracovaných úloh do konca šprintu
- Príprava na prezentáciu prototypu riešenia

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Refactoring, prerobenie messageboard + keywords	Hudek	rozpracovaná
Premenovať after:after_deploy task na after:deploy	Sokol	rozpracovaná
Nájsť a odstrániť volanie, v ktorom rakefile volá sám seba	Valluš	rozpracovaná
Nastavenie XMLoutputtera na spracovateľný výstup	Sokol	rozpracovaná
Vytvoriť pole, v ktorom bude poradie, v ktorom sa majú kompilovať bundle	Mrázik	rozpracovaná
Kompilácia bundlov podľa poradia	Valluš	rozpracovaná
Nastaviť git submoduly a opraviť rakefile tak, aby to fungovalo	Pleško	rozpracovaná
Testovanie deploy scriptov	Pleško	rozpracovaná
(Dokumentácia) Napísať štábnu kultúru	Sokol	rozpracovaná
(Dokumentácia) Napísať o manažmente verzií	Hudek	rozpracovaná
(Dokumentácia) Napísať celkový pohľad na technické riešenie	Pleško	rozpracovaná
(Dokumentácia) Kompletizácia dokumentácie	Valluš	rozpracovaná
Upraviť migrácie	Mrázik	rozpracovaná



Protokol o odovzdaní a prevzatí prvej časti dokumentácie

Vytvorený na základe podmienok pre úspešné absolvovanie predmetu Tímový Projekt 1 medzi stranami:

Objednávateľ: Michal Barla, Tomáš Kramár

Zhotoviteľ: Tím 13 – Old School Brothers

Na základe podmienok absolvovania predmetu Tímový projekt 1 dnešným dňom t.j. 3.11.2010 zhotoviteľ odovzdáva objednávateľovi a objednávateľ prijíma predpísanú 1. časť dokumentácie ku práci na projekte Adaptívny proxy server. V čase odovzdania predmetu dokumentácie jej stav je **podľa predísaných podmienok** a objednávateľ dokumentáciu prijíma s nasledovným vyjadrením:

.....

V Bratislave dňa 3.11.2010

.....
Podpis Zhotoviteľ

.....
Podpis Objednávateľ



Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií
Tím 13 – Old School Brothers
email: team013@googlegroups.com

Protokol o odovzdaní a odovzdaní dokumentácie

Svojim podpisom vyučujúci potvrdzuje, že dokumentácia k predmetu *tímový projekt 1* bola v danom kontrolnom bode riadne odovzdaná a spĺňa všetky náležitosti potrebné pre akceptáciu odovzdania tohto dokumentu.

vyučujúci: Ing. Michal Barla

kontrolný bod: 2. kontrolný bod (na konci zimného semestra)

dátum: 14.12.2010

V Bratislave, 14.12.2010

podpis vyučujúceho