

Zápisnica 1. Stretnutia

Dátum: 6. 10. 2011

Čas: 13:00 – 16:00

Miestnosť: Softvérové štúdio

Prítomní:

pedagóg: Ing. Tomáš Kramár

členovia tímu:

1. Bc. Jakub Drahoš
2. Bc. Daniel Erban
3. Bc. Igor Hula
4. Bc. Jural Hvolka
5. Bc. Kazimír Jaroszewicz
6. Bc. Radoslav Kontúr
7. Bc. Radovan Kuka

Nepřítomní: -

Téma: Rozdelenie úloh v tíme, plán projektu, backlog

Vyhodnotenie zadaných úloh: -

Opis stretnutia:

1. Predstavenie členov tímu – schopnosti, roly v tíme:
 - Bc. Jakub Drahoš – manažér vývoja, zástupca vedúceho tímu
 - Bc. Daniel Erban – manažér dokumentovania
 - Bc. Igor Hula – manažér rozvrhu a plánovania
 - Bc. Juraj Hvolka – manažér kvality
 - Bc. Kazimír Jaroszewicz – manažér testovania
 - Bc. Radoslav Kontúr – manažér podporných činností
 - Bc. Radovan Kuka – vedúci tímu

2. Dohodli sme sa na metodike vývoja softvéru pomocou *Scrumu* a na pomenovaní jednotlivých šprintov podľa ženských mien od A po Z
3. Stanovili sme názov projektu *OWL Editor* a dohodli sme sa na logu tímu
4. Ako podporný nástroj pre vývoj softvéru sme si vybrali *Redime* , následne sme vytvorili nový projekt s názvom *OWL Editor*
5. Diskutovali sme funkcionálne systému, z čoho vyplynul backlog produktu:

Backlog:**Neprihlásený používateľ:**

- A. Zobrazenie „about“ stránky, ktorá poskytuje informácie o možnostiach prihlásených respektíve neprihlásených používateľov
- B. Možnosť prihlásenia/registrácie používateľa, editovania a nahrávania textov

Prihlásený používateľ:

- A. Po prihlásení zobrazenie zoznamu projektov a hlavného menu
- B. Možnosť vytvárania, mazania a kopírovania projektov
- C. Zmena mena projektu
- D. Nastavenie a zobrazenie práv a kolaborantov na projekt
- E. Download a upload projektov vo formáte .zip
- F. Výber hlavného súboru projektu
- G. Verziovanie projektu a pridávanie popisov k revíziám
- H. Zobrazenie jednotlivých revízií a zoznamu súborov v projekte
- I. Vytváranie, mazanie a upload súborov projektu
- J. Vytvorenie Latex editora, ktorý bude poskytovať pdf náhľad textu
- K. Možnosť pripájania poznámok k textu

GIT:

- A. GIT PUSH
- B. GIT PULL
- C. GIT autentifikácia menom a heslom alebo pomocou ssh kľúča

Úlohy do budúceho stretnutia:

1. Porovnať nástroje Codemirror a ACE
2. Zistiť ako funguje SYNCTEX
3. Zistiť ako funguje Git note
4. Vygenerovať základnú kostru Rails aplikácie
5. Spraviť automatizované nasadzovanie aplikácie
6. Nainštalovať a nakonfigurovať passenger
7. Nainštalovať a nakonfigurovať PostgreSQL
8. Rozbehať Develop prostredie
9. Rozdistribúovať coding-conventions pre Ruby a Git
10. Vytvoriť repozitár a skupinu v Gitbuse
11. Pridať projekt do Jenkinsa