

Zápisnica 1. Stretnutia

Dátum: 2. 11. 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. Kazimír Jaroszewicz
5. Bc. Radoslav Kontúr
6. Bc. Radovan Kuka

Téma:

Zhrnutie práce v uplynulom týždni

Práca v uplynulom týždni:

Zodpovednosť	Popis	Stav v %
Radovan	Prepracovať metódy modelu na callbacky	100
	Štúdium RoR	100
	Zmazanie projektu	100
	Editovanie názvu a popisu projektu	100
Radoslav	Zpracovanie nástroja Capistrano na tímový server	80
	Práca na svojej časti šprintu – Dashboard	100
	Práca na svojej časti šprintu – Zobrazenie súborov	100

Jakub Drahoš	Nový návrh, dizajn, layout	40
	Návrh registračnej obrazovky	50
	Štúdium html5, css, css3	50
	Návrh obrazovky dashboardu	80
Igor Hula	Zber materiálov ohľadom cucumber testov a približné zorientovanie sa v problematike.	100
	Konfigurácia PSQL	100
	Hĺbková analýza možnosti zapracovania cancan do svojho riešenia	100
	Štúdium knihy Pragmatic Agile Web Development with Rails 4th Edition ako pomoc pri vyriešení svojej problematiky	90
Daniel Erban	Cucumber testy	100
	Registrácia	70
	Prihlasovanie	100
	Nakonfigurovať Devise	100
	Autentifikácia	80
Kazimír Jaroszewicz	Reinštalácia celého vývojového prostredia	100
	Konfigurácia PostgreSQL	100
	Práca s git repozitárom	40
	Zobrazenie revízií	25

Opis stretnutia:

1. Kazimír Jaroszewicz konzultoval prácu s git repozitárom a jeho využite pri zobrazení revízií.
2. Igor Hula prezentoval svoju prácu na projekte a možnosti ako spolupracovať pri návrhu dizajnu stránky
3. Radovan Kuka – index a jeho využitie pri vyhľadávaní v databáze
4. Radovan Kuka – flash premenná ako pomoc pri vypisovaní hlášok programu

5. Kolektív – náčrt obrazoviek aplikácie a spoločná debata na tému:
 1. Logo
 2. Výber správnych grafických prvkov, aby umožnili jednoduché pristupovanie ku všetkým funkciám aplikácie
 3. Umiestnenie grafických prvkov na jednotlivých obrazovkách a ich plynulé zapracovanie do intuitívneho a pre používateľa príjemného prostredia
 4. Predstavenie vízie ďalšieho vývoja grafickej časti aplikácie jednotlivých členov
 5. Konzultácia, pripomienkovanie a výber najlepších nápadov pre budúce napredovanie dizajnu
6. Spoločná rozprava k funkciám gitu a ich správneho používania
7. Vzájomná pomoc pri napredovaní vývoja jednotlivca v jazyku R on R:
 1. Rozprava k existujúcim programom v danom jazyku
 2. Vysvetlenie nepochopených metód tým členom, ktorý ich ešte nenaštudovali