

Znalosti a zručnosti študentov

Tímový projekt

Dokumentácia k riadeniu projektu

Tím č.16 – WeKnowIT

Bc. Jakub Šalmík

Bc. Patrik Polakovič

Bc. Adam Kobyda

Bc. Michal Chylik

Bc. Peter Ivanec

Bc. Anton Szórád

Vedúci tímového projektu: Ing. Michal Holub

Akademický rok: 2011/2012

Obsah

1. Úvod	4
2. Ponuka	5
2.1. Tím	5
2.2. Motivácia	7
2.3. Konceptia riešenia	8
2.4. Zoradenie všetkých tém podľa priority	9
2.5. Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu	10
3. Plán Projektu	11
3.1. Organizácia šprintov v zimnom semestri	11
3.2. Plán projektu v zimnom semestri	11
3.3. Detaily prvého šprintu	12
3.4. Detaily druhého šprintu	13
4. Úlohy členov tímu a ich autorstvo	15
4.1. Dlhodobé úlohy	15
4.2. Autorstvo častí dokumentácie a inžinierskeho diela	17
4.2.1. Dokumentácia k inžinierskemu dielu	17
4.2.2. Dokumentácia riadenia projektu	18
4.2.3. Inžinierske dielo	19
5. Zápisnice zo stretnutí	20
5.1. Zápis zo stretnutia číslo 1	20
5.2. Zápis zo stretnutia číslo 2	22
5.3. Zápis zo stretnutia číslo 3	26
5.4. Zápis zo stretnutia číslo 4	30
5.5. Zápis zo stretnutia číslo 5	36
6. Metodiky používané pri vývoji	39
6.1. Štandard pre vzhľad kódu	39

6.1.1.	Mená súborov.....	39
6.1.2.	Názvoslovie tried, metód a premenných	39
6.1.3.	Komentáre	39
6.1.4.	Odsadzovanie riadkov	40
6.1.5.	Podmienky a cykly	40
6.1.6.	Polia	41
6.2.	Návod na inštaláciu Bitnami WAPP a Yii framework.....	41
7.	Podporné nástroje vývoja	42
7.1.	Git – používateľská príručka	42
7.2.	Analýza PHP frameworkov	47
1.	Práca s frameworkom	47
2.	Popularita, dokumentácia a zdroje	48
3.	Podporované technológie	48
4.	Obsah knižníc.....	48
	Vyhodnotenie	49
7.3.	Redmine	49
7.3.1.	Vytvorenie novej úlohy.....	51
7.3.2.	Aktualizovanie existujúcej úlohy	51
8.	Preberacie protokoly	55
	Preberací protokol.....	55

1. Úvod

Tento dokument obsahuje dokumentáciu k riadeniu tímového projektu Znalosti a zručnosti študentov. Projekt vypracúva tím WeKnowIT v zložení: Bc. Jakub Šalmík, Bc. Adam Kobyda, Bc. Patrik Polakovič, Bc. Michal Chylik, Bc. Peter Ivanec, Bc. Anton Szórád, v rámci predmetu Tímový projekt. Vedúcim tímu je Ing. Michal Holub.

2. Ponuka

2.1. Tím

Jakub Šalmík sa už 5 rokov venuje webdesignu ako návrhár používateľských rozhraní. Je odborníkom na grafiku a vidí aj do použiteľnosti webu. Jeho doménou je Photoshop, ale rozumie sa aj do najnovších technológií webu ako je HTML5 a ďalšie. Spolupracoval ako grafik a marketér na rôznych typoch projektov na slovenskom internete. V súčasnosti pracuje ako Art director malej firmy ale nebráni sa žiadnej príležitosti naučiť niečo nové. Ak hľadáte kreatívneho a ochotného človeka on je tou správnou voľbou.

Adam Kobyda je zaniietený webdeveloper už od pätnástich rokov. Momentálne pracuje pre firmu, ktorá prevádzkuje web s viac ako 500000 zaregistrovanými používateľmi. V oblasti webových technológií tak nadobudol nadpriemerné zručnosti a nadhľad. Osobitne by sa dali vyzdvihnúť znalosti databázových systémov využívajúcich jazyk SQL, nakoľko jeho práca vyžaduje optimalizácie databázových požiadaviek na výbornej úrovni. Okrem implementačnej činnosti si musí každý pridelený projekt aj navrhnuť, vychádzajúc len z danej špecifikácie. Využíva pri tom techniky softvérového inžinierstva.

Anton Szórád sa venuje programovaniu už veľmi dlho. Pracoval vo firme, ktorá programovala produkty pre České elektrárne, kde nadobudol skúsenosti s platformou .NET a jazykom C#. Momentálne využíva technológie ako Java J2EE, JBoss, Jenkins, EJB, JSP, jBPM, JDBC vo firme, ktorej produkty využíva nemecká štátna správa. Rád sa naučí nové zaujímavé technológie, ktoré mu pomôžu zlepšiť sa v programovaní.

Peter Ivanec sa nadšene venuje programovaniu a webovým technológiám už dlhé roky. Ovláda aj skriptovací jazyk JavaFX, ktorý umožňuje spustiť aplikácie aj na webe. Má zručnosti s prácou s dátami a ich publikovaním na webe. Ma bohaté skúsenosti s XML, XSL transformáciami dát, HTML a XHTML. Rád sa učí novým technológiám, metódam a nerobí mu problém ani adaptovať na nový programovací jazyk.

Michal Chylik je skúsený webdeveloper. Už takmer štyri roky je súčasťou medzinárodného webového projektu, ktorý má vyše 500 000 registrovaných používateľov. Vďaka práci na tomto projekte, ale aj súkromnom záujme o moderný webdevelopment má rozsiahle skúsenosti s databázovými systémami, s jazykom SQL a programovacími jazykmi využívanými pri tvorbe webov. Okrem samotnej implementácie nadobudol širšie zručnosti v oblasti analýzy a návrhu malých a stredne veľkých projektov.

Patrik Polakovič pracuje popri štúdiu v celosvetovo známej firme ESET, ktorá je výrobcom okrem iného aj antivírusového riešenia NOD32. Pracuje na pozícii junior analytika infiltrácií, ktorá vyžaduje hĺbkové znalosti operačných systémov, nutné pri reverzovaní škodlivého softvéru ako aj pokročilé techniky debuggovania, statickej a dynamickej analýzy strojového kódu. Z programovacích jazykov momentálne využíva Python, ktorý je výbornou pomôckou pri automatizácii práce analytika, ale programuje aj v C++, Lua, Java, z webového prostredia je to PHP a JavaScript. Pri vytváraní bakalárskej práce nadobudol skúsenosti aj s frameworkom OpenCL, určený pre paralelné výpočty primárne na GPU a CPU procesoroch.

2.2. Motivácia

Každý študent disponuje určitými znalosťami a zručnosťami. V súčasnosti neexistuje vo vysokoškolskom prostredí systém, ktorý by tieto údaje dokázal zbierať a vyhodnocovať. Pritom sú to údaje, ktoré majú vysokú cenu jednak pre školu, pri vyberaní vhodných študentov na stáže, projekty, bakalárske či diplomové práce, ako aj pre firmy, ktoré sa väčšinou o študentov začínajú zaujímať už v čase ich štúdia na vysokej škole. V neposlednom rade ide o užitočné informácie aj pre študentov samotných, ktorí by si za predpokladu, že poznajú zručnosti a znalosti ostatných spolužiakov, mohli ľahšie vyberať spolupracovníkov do rôznych tímových projektov. Je zrejmé, že ak by sa podarilo navrhnuť a implementovať kvalitný systém, ktorý by dokázal zbierať, vyhodnocovať a sprístupňovať informácie o schopnostiach študentov, išlo by o veľmi silný a užitočný nástroj, ktorý by našiel vo veľmi krátkej dobe široké nasadenie a určite by mal vysokú mieru využitia a popularity. To je aj dôvod, prečo sa náš tím rozhodol, že chceme pracovať práve na tejto téme. V predmete tímový projekt sa rieši rozsiahly projekt v trvaní dvoch semestrov, preto by sme chceli aby výsledkom vynaloženej práce bolo niečo užitočné a takýto systém by mal určite svoje uplatnenie aj na akademickej pôde. Chceli by sme pracovať práve na tomto projekte aj preto, lebo okrem veľkého záujmu o danú tému máme zručnosti a veľké skúsenosti s tvorbou zložitých projektov, ktoré sú umiestnené na webe. Každý z členov tohto tímu má osobitné skúsenosti s programovacími nástrojmi a webovými technológiami, ktoré sa dajú v projekte uplatniť. V neposlednom rade treba spomenúť, že dvaja členovia tímu vytvárali v rámci svojej bakalárskej práce webový portál, ktorý najmä z pohľadu používateľských rolí (študent, učiteľ, externý používateľ) a použitých technológií bol podobný tomuto projektu. Naším cieľom je, aby sa projekt reálne nasadil na našej škole a poskytol pridanú hodnotu všetkým, teda aj nám osobne.

2.3. Konceptia riešenia

Pri práci na tímovom projekte by sme radi okrem základnej funkcionality načrtnutej v zadaní navrhli a implementovali nasledovnú radu funkcií a technológií:

- Pre maximalizáciu rýchlosti práce so systémom navrhujeme využiť technológiu AJAX spolu s funkciami knižnice JQuery, zároveň je to neporovnateľne viac používateľsky priateľské keď nie je potrebné čakať na načítanie stránky.
- Klásť zvýšený dôraz na konzistenciu používateľského rozhrania.
- Každá operácia by sa mala dať vykonať s čo najmenším počtom krokov.
- Klásť dôraz na objektovo orientovaný prístup.
- Udržiavať zdrojový kód prehľadný, čitateľný a rozumne okomentovaný, keďže v prípade nasadenia je predpoklad, že systém bude ďalej upravovaný a používaný ľuďmi, ktorí nie sú jeho autormi.
- Funkcia automatického generovania Curriculum vitae vo formáte PDF, prípadne stránka na prehľadné a jednoduché vytvorenie CV, kde by systém sám doplnil zručnosti a iné údaje zo systémovej databázy. Možnosť poslania vygenerovaného životopisu na zvolenú mailovú adresu. Pri CV by bola podpora štandardov ako napríklad Europass.
- Možnosť pridať vzťahy medzi študentmi. Určovať to podľa toho, na akých predmetoch sa stretávali, prípadne to určí sám študent. Pomohlo by to tak, že by dotýčny učiteľ alebo študent podľa týchto vzťahov mohol vybrať vhodných kandidátov na zostavenie TP či iných skupín. Primárnym kritériom by bolo nájsť ľudí s vhodnými zručnosťami, ale ak existujú, tak aj takých čo sa už dlhodobejšie poznajú. Bude tým zaistená lepšia komunikácia. Študent by mal mať možnosť manuálne pridať preferované osoby, avšak pri rozhodovaní by to mal byť len doplnkový parameter.
- Automatické vytvorenie celého ročníka hneď na začiatku roka a zaslanie upozornenia, že študent sa do tohto systému dostal. Navrhovali by sme použiť LDAP.
- Nie každému študentovi hneď príde na um všetko, v čom je zručný. Napríklad ak si študent zvolí znalosť v oblasti HTML, systém mu napovie ďalšie zručnosti, ktoré si dali študenti so zručnosťou HTML. Takto sa mu ľahšie podarí vytvoriť ucelený zoznam.
- Ďalšou funkciou by bolo pravidelné upozornenie študenta (v prednastavených intervaloch) na mail, aby si aktualizoval svoje údaje v systéme. Ako motivácia by slúžila informácia, že firmy odoberajú pravidelne informácie o študentoch len z aktualizovaných profilov. Ak si študent nebude profil aktualizovať, systémom bude ignorovaný a pre hľadanie "neviditeľný".
- Firemné ponuky by fungovali tak, že objednávateľ zadá inzerát kde špecifikuje zručnosti, systém mu vyhledá vhodných kandidátov na túto pozíciu. Ak by to nevyhovovalo takto, tak

len odošle ponuku vhodným kandidátom na mail a tí potom budú kontaktovať firmu v prípade záujmu. Záleží, ktorú stranu zvolíme. V tomto prípade by bola nápomocná informácia či je študent zamestnaný, alebo má záujem o prácu.

- Pri vyplňovaní zručností určených na základe vyštudovaných predmetov je potrebné vytvoriť systém určujúci úroveň ovládania danej zručnosti. Tento systém by mal byť kombináciou počtu predmetov na ktorých sa učil, resp. využíval danú zručnosť s hodnotením na tomto predmete. V prípade potreby môžeme učiteľom predmetov povoliť vybrať určité najlepší študentov, ktorí dostanú pre danú zručnosť vyššie ohodnotenie za daný predmet. Bolo by vhodné, aby sa úroveň znalosti rátala v "bodoch skúsenosti" s tým, že by existovali slovné vyjadrené úrovne. Napríklad 0-5 bodov - žiadne znalosti, 5-15 slabé znalosti, 15-25 mierne pokročilý, a tak ďalej. Taktiež by sa dal implementovať algoritmus, ktorý by toto ohodnotenie vypočítal zo znalostí.
- V neposlednom rade je veľmi dôležité vytvoriť podrobné a dobre optimalizované filtre na vyhľadávanie.

2.4. Zoradenie všetkých tém podľa priority

1. Znalosti a zručnosti študentov (Znalosti) [13]
2. Rozvrhový systém novej FIIT (Rozvrhy) [12]
3. Inteligentná hra pre mobilné zariadenia (MobHra) [8]
4. Textový editor obohatený o grafické prvky (TextEdit) [11]
5. Webový editor pre TeX (WebEdit) [10]
6. Simulácia davu (Dav) [15]
7. Plagiáty na webe (Plagiáty) [4]
8. Digitálne divadlo (Divadlo) [3]
9. Personalizované odporúčanie (Odporúčanie) [5]
10. Štatistický preklad voľného textu (Preklad) [9]
11. Virtuálna FIIT (VirtFIIT) [14]
12. Editovanie viacrozmerného grafu prepojenia informácií v dokumentoch (Dokumenty) [16a]
13. 3D UML (3D UML) [16b]
14. RoboCup - tretí rozmer (RoboCup) [7]
15. Tvorba "lahko" sémantického obsahu pre adaptívny webový (výučbový) portál (ALEF) [6]
16. Osobný manažment fyzickej aktivity pomocou mobilných zariadení (Aktivita) [2]
17. Imagine Cup 2012: Game Design (ICup2012) [1]

2.5. Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu

	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00
	7:50	8:50	9:50	10:50	11:50	12:50	13:50	14:50	15:50	16:50	17:50	18:50	19:50	20:50
Pondelok					OOANS (Chylik, Kobyda, Szórád)		Kryptografia (Polakovič)			TP1 (všetci)		VSS (všetci)		
	Kódovanie (Chylik, Ivanec, Kobyda, Šalmík)								MSI (všetci)		MSI ? (všetci)		MSI ? (všetci)	
Streda										OOANS (Chylik, Ivanec, Kobyda, Szórád, Šalmík)				
Štvrtok	Kódovanie (Chylik, Ivanec, Kobyda, Šalmík)				Kryptografia (Polakovič)		PDT (Polakovič)		PDT (Polakovič)	AIS (Polakovič)	AIS (všetci)	AIS (Polakovič)		
								ASS (Chylik, Ivanec, Kobyda, Szórád, Šalmík)		ASS (Chylik, Ivanec, Kobyda, Szórád, Šalmík)	ASS (Chylik, Ivanec, Kobyda, Szórád, Šalmík)			
Piatok			PDT (Polakovič)											

Tab.1 Aktuálny rozvrh členov tímu

3. Plán Projektu

Vývoj nášho produktu realizujeme agilnou metódou SCRUM, teda máme priebeh projektu organizovaný do šprintov. V našom projekte trvá šprint dva týždne, takže celkovo vychádzajú štyri šprinty v zimnom semestri a tri v letnom.

Nemáme ucelený plán projektu, pretože funkcionality identifikujeme a pridávame postupne v šprintoch, takže máme definované ciele projektu ktoré majú byť dodržané.

3.1. Organizácia šprintov v zimnom semestri

11.10.2011	Začiatok prvého šprintu,
25.10.2011	Začiatok druhého šprintu,
8.11.2011	Začiatok tretieho šprintu,
22.11.2011	Začiatok štvrtého šprintu,
6.12.2011	Začiatok piateho šprintu,
15.12.2011	Nasadenie prototypu a testovanie verejnosťou.

3.2. Plán projektu v zimnom semestri

Týždeň	Plánovaná činnosť
1	Výber potenciálnych tém, posielanie ponúk
2	Výber metodológie, výber názvu tímu, návrh loga a plagátu, spoznanie virtuálneho stroja, vytvorenie prezentačnej stránky
3	Výber nástroja pre správu projektu, výber nástroja pre verziovanie, výber vývojového prostredia projektu, analýza frameworkov
4	Spustenie prvého šprintu, vytvorenie projektu v Redmine, nasadenie PostgreSQL databázy
5	Naplnenie databázy bázou znalostí, prepojenie funkčných častí projektu s databázou
6	Dokončenie požadovanej funkcionality systému, predloženie návrhu používateľských rozhraní
7	Kompletizácia grafického návrhu používateľského prostredia, zjednotenie funkčných častí projektu
8	Vytvorenie prvého funkčného prototypu projektu, odovzdanie priebežnej správy
9	Doplnenie požadovanej funkcionality, optimalizácia projektu
10	Kompletizácia predposlednej verzie funkčného prototypu, nasadenie na virtuálny stroj a testovanie

	prevádzky
11	Doplnenie posledných požadovaných funkcií systému a jeho testovanie
12	Dokončenie a nasadenie prototypu systému

Tab. 2 Plán projektu v zimnom semestri

3.3. Detaily prvého šprintu

US	Názov úlohy	Čas [h]	Zodpovedná osoba	Termín
	US 1 – Návrh šablóny GUI		Jakub Šalmík	-
1	Grafický návrh	5	Jakub Šalmík	25.10.2011
1	Wireframe	2	Jakub Šalmík	25.10.2011
1	HTML + CSS	5	Adam Kobyda	25.10.2011
1	Optimalizácia webu	4	Adam Kobyda	25.10.2011
	US4 – Editácia profilu		Adam Kobyda	-
4	Vytvorenie formuláru	2	Adam Kobyda	25.10.2011
4	Ukladanie údajov	1	Michal Chylik	25.10.2011
4	Validácia údajov	5	Adam Kobyda	25.10.2011
4	Vytvorenie tabuľky	2	Michal Chylik	25.10.2011
	US11 – Vytvorenie prvotnej bázy pojmov		Anton Szórád	-
11	Zber a vyhľadávanie dát	3	Anton Szórád	25.10.2011
11	Import údajov	2	Anton Szórád	25.10.2011
	US6 – Zadanie znalostí		Peter Ivanec	-
6	Vytvorenie formuláru	2	Peter Ivanec	25.10.2011
6	Spracovanie a validácia	5	Patrik Polakovič	25.10.2011

6	Uloženie do databázy	1	Michal Chylik	25.10.2011
6	Vytvorenie tabuľky	2	Michal Chylik	25.10.2011
US3 – Prezeranie profilu (nepovinné)			Michal Chylik	-
3	Vytvorenie formuláru	2	Patrik Polakovič	25.10.2011
3	Výber údajov do databázy	2	Patrik Polakovič	25.10.2011

Tab. 3 Detaily prvého šprintu

3.4. Detaily druhého šprintu

US	Názov úlohy	Čas [h]	Zodpovedná osoba	Termín
US2 – Prihlasovanie používateľa			Jakub Šalmík	-
2	Grafický návrh	1	Jakub Šalmík	nová
2	LDAP prihlásenie <ul style="list-style-type: none"> potrebná implementácia rýchleho vypnutia prihlásenia pre účely vývoja 	4	Jakub Šalmík	nová
2	Ukladanie údajov	2	Patrik Polakovič	nová
US3 – Prezeranie profilu			Patrik Polakovič	-
3	Grafický návrh	1	Jakub Šalmík	nová
3	Vytvorenie formuláru	1	Patrik Polakovič	nová
3	Výber údajov z databázy	1	Patrik Polakovič	nová
US5 - Zobrazenie kľúčových slov			Adam Kobyda	-
5	Grafický návrh	2	Jakub Šalmík	01.11.2011
5	Implementácia <ul style="list-style-type: none"> dohoda na implementovaní „pop-up“ okna, v ktorom si môže užívateľ vybrať znalosti pomocou <i>multiselectu</i> 	4	Adam Kobyda	08.11.2011

5	Výber údajov z databázy	2	Michal Chylík	03.11.2011
	US8 – Zobrazenie znalostí študenta		Patrik Polakovič	-
8	Návrh zobrazovacieho formuláru <ul style="list-style-type: none"> • pod návrh spadá aj dizajn edit boxu a dizajn položiek select menu 	1	Jakub Šalmík	01.11.2011
8	Implementácia <ul style="list-style-type: none"> • dohoda na <i>autocomplete</i> dialógu <i>case insensitive</i>, s ignorovaním diakritiky a s možnosťou vyhľadať viacerých študentov, ktorých mená sa zobrazia v zozname (ako AIS) 	4	Patrik Polakovič	03.11.2011
8	Zobrazenie znalostí študenta	2	Peter Ivanec	08.11.2011
8	Grafický návrh <ul style="list-style-type: none"> • dohoda na vytvorení CSS+HTML šablóny, nielen obyčajné nastrihanie návrhu 	4	Jakub Šalmík	01.11.2011
8	Výber údajov z databázy	1	Michal Chylík	03.11.2011
	US7 – Zobrazenie vlastných znalostí		Peter Ivanec	-
7	Výber údajov z databázy	1	Michal Chylík	03.11.2011
7	Zobrazenie znalostí	1	Peter Ivanec	08.11.2011
	US12 – Kategorizácia znalostí		Anton Szórád	
12	Návrh hierarchie	6	Anton Szórád, Adam Kobyda	01.11.2011
12	Implementácia	3	Anton Szórád	08.11.2011

Tab. 4 Detaily druhého šprintu

4. Úlohy členov tímu a ich autorstvo

4.1. Dlhodobé úlohy

Jakub Šalmík

- *Vedúci tímu*
 - Motivuje ostatných členov tímu k lepším výsledkom
 - Stará sa o chod celého projektu
 - Rieši konflikty
 - Komunikuje so zákazníkom
- *Návrh používateľských rozhraní*
 - Grafické návrhy obrazoviek
 - Kompletné grafické práce
- *Analytik*
 - Analyzuje jednotlivé úlohy v Product backlogu
 - Vypracováva User Stories z Product Backlogu

Adam Kobyda

- *Manažér vývoja*
 - Monitorovanie celého projektu a práce na ňom
 - Je zodpovedný za vývoj kvalitného produktu
 - Rozhodovanie o tom kto má úlohu vykonať
- *Návrh používateľských rozhraní*
 - Kódovanie rozhraní do HTML, CSS šablóny
- *Analytik*
 - Analyzuje jednotlivé úlohy v Product backlogu
 - Vypracováva User Stories z Product Backlogu
- *Softvérový návrhár*
 - Návrh UML diagramov podľa analýzy User Stories
 - Udržiava architektúru systému

Peter Ivanec

- *Manažér plánovania*
 - Plánovanie úloh z User Stories
 - Pridelovanie úloh jednotlivým členom tímu
 - Tvorba odhadov, kontrola plánu, dozerá na plnenie plánu
- *Analytik*
 - Analyzuje jednotlivé úlohy v Product backlogu
 - Vypracováva User Stories z Product Backlogu
- *Softvérový návrhár*
 - Návrh UML diagramov podľa analýzy User Stories
 - Udržiava architektúru systému

- *Webová prezentácia*
 - Aktualizovanie údajov na prezentačnej stránke tímu

Patrik Polakovič

- *Manažér testovania*
 - Testovanie systému
 - Tvorba automatických testov a ich nasadenie
- *Bezpečnostný expert*
 - Má na starosti bezpečnosť celej aplikácie
 - Odstraňuje bezpečnostné hrozby v systéme
 - Stará sa aj o bezpečnosť databázy
- *Analytik*
 - Analyzuje jednotlivé úlohy v Product backlogu
 - Vypracováva User Stories z Product Backlogu

Michal Chylik

- *Manažér dokumentácie*
 - Má na starosti kvalitu dokumentácie
 - Dodržovanie konzistencie v dokumentácii
 - Spájanie dokumentácie od jednotlivých členov tímu
- *Databázový expert*
 - Stará sa o databázový model
 - Kontrola konzistencie databázy
- *Softvérový návrhár*
 - Návrh UML diagramov podľa analýzy User Stories
 - Udržiava architektúru systému

Anton Szorád

- *Manažér kvality*
 - Má na starosti dodržiavanie interných postupov
 - Hodnotí kvalitu a efektívnosti práce
 - Zabezpečuje tvorbu produktu podľa požiadaviek
- *Databázový expert*
 - Stará sa o databázový model
 - Kontrola konzistencie databázy
- *Analytik*
 - Analyzuje jednotlivé úlohy v Product backlogu
 - Vypracováva User Stories z Product Backlogu

Každý člen tímu

- *Programátor*

- Vývoj aplikácie, podľa predložených požiadaviek a analýz
- Dokumentarista
 - Tvorba dokumentácie produktu
 - Tvorba testovacích protokolov

Tvorba používateľskej príručky

4.2. Autorstvo častí dokumentácie a inžinierskeho diela

4.2.1. Dokumentácia k inžinierskemu dielu

Integrátor dokumentácie: Michal Chylik

Jakub Šalmík

- Kapitola 1.1 US1 Návrh šablóny GUI
- Kapitola 2.1 US2 Prihlasovanie používateľa

Adam Kobyda

- Kapitola 1.1 US1 Návrh šablóny GUI
- Kapitola 1.2 US4 Editácia profilu

Patrik Polakovič

- Kapitola 2.1 US2 Prihlasovanie používateľa
- Kapitola 2.2 US3 Prezeranie profilu

Michal Chylik

- Kapitola 0 Úvod
- Kapitola 1.2 US4 Editácia profilu

Peter Ivanec

- Kapitola 1.3 US6 Zadanie znalostí
- Kapitola 2.3 US7 Zobrazenie vlastných znalostí

Anton Szórád

- Kapitola 1.4 US11 vytvorenie prvotnej bázy pojmov
- Kapitola 2.4 US12 Kategorizácia znalostí

4.2.2. Dokumentácia riadenia projektu

Integrátor dokumentácie : Michal Chylik

Jakub Šalmík

- Kapitola 2 Ponuka
- Kapitola 4.1 Dlhodobé úlohy
- Kapitola 4.2.3 Inžinierske dielo

Adam Kobyda

- Kapitola 2 Ponuka
- Kapitola 5.3 Zápis zo stretnutia číslo 3
- Kapitola 6.1 Štandard pre vzhľad kódu
- Kapitola 7.2 Analýza PHP frameworkov

Patrik Polakovič

- Kapitola 2 Ponuka
- Kapitola 5.4 Zápis zo stretnutia číslo 4
- Kapitola 7.1 GIT – používateľská príručka

Michal Chylik

- Kapitola 1 Úvod
- Kapitola 2 Ponuka
- Kapitola 4.2.1 Dokumentácia k inžinierskemu dielu
- Kapitola 4.2.2 Dokumentácia riadenia projektu
- Kapitola 5.1 Zápis zo stretnutia číslo 1
- Kapitola 6.2 Návod na inštaláciu Bitnami WAPP a Yii framework
- Kapitola 8 Preberacie protokoly

Peter Ivanec

- Kapitola 2 Ponuka
- Kapitola 3 Plán projektu
- Kapitola 5.2 Zápis zo stretnutia číslo 2

Anton Szórád

- Kapitola 2 Ponuka
- Kapitola 5.5 Zápis zo stretnutia číslo 5

4.2.3. Inžinierske dielo

Jakub Šalmík

- Návrh GUI aplikácie
- Prihlasovanie študentov pomocou AIS loginu

Adam Kobyda

- Vytvorenie HTML, CSS šablóny pre GUI aplikácie
- Editácia profilu používateľa
- Tvorba databázového modelu
- Návrh hierarchickej štruktúry znalostí

Peter Ivanec

- Zadávanie znalosti študentom
- Zobrazenie vlastných znalostí
- Vytvorenie databázy
- Konfigurácia servera

Patrik Polakovič

- Prihlasovanie študentov pomocou AIS loginu
- Zobrazenie vlastného profilu
- Tvorba databázového modelu
- Konfigurácia servera

Michal Chylik

- Tvorba databázového modelu
- Ukladanie znalosti do databázy
- Ukladanie profilových informácií do databázy
- Vytvorenie databázy

Anton Szorád

- Vytvorenie prvej bázy znalostí
- Import znalostí do databázy

5. Zápisnice zo stretnutí

5.1. Zápis zo stretnutia číslo 1

Číslo stretnutia: 1

Dátum: 4.10.2011

Miesto stretnutia: Softvérové štúdio (D003)

Prítomné osoby:

Pedagóg: Ing. Michal Holub

Členovia tímu: Jakub Šalmík, Adam Kobyda, Michal Chylik, Peter Ivanec, Patrik Polakovič, Anton Szórád

Téma stretnutia: Prvé stretnutie

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia: -

Priebeh stretnutia:

- Dohoda na rozdelení úloh v tíme.

Meno	Úloha
Jakub Šalmík	Vedúci tímu
Adam Kobyda	Manažér vývoja
Peter Ivanec	Manažér rozvrhu a plánovania
Anton Szórád	Manažér kvality
Patrik Polakovič	Manažér testovania
Michal Chylik	Manažér podporných činností, Manažér dokumentovania

Tab. 5 Priebeh stretnutia1

- Vedúci určil, že metódou vývoja v našom projekte bude scrum
- Dohodli sme sa na podpornom nástroji pre manažment projektu – Redmine
- Dohodli sme sa na podpornom nástroji pre kolaboratívne programovanie – GIT
- Dohodli sme sa na technológiách, ktoré budú použité pri programovaní projektu – PHP a MySQL
- Určili sme prvé úlohy pre každého člena tímu
- Určili sme prvé vlastnosti pre product backlog
- Navrhli sme prvú verziu dátového modelu
- Spôsob zadávania znalostí- pole input s automatickým dopĺňaním z nášho datasetu znalostí
- Možnosť zobrazit' kompletný zoznam znalostí, ale len ako sekundárna možnosť, primárne horeuvedený input
- Používateľské práva- budú vytvorené tri základné profily: študent, učiteľ, externý používateľ(napr. firma), no všetky činnosti budú mať svoje vlastný kód na právo ich využívania, takže právomoci jednotlivých používateľov budú úplne modifikovateľné.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Osoba	Deadline
0.1	Spraviť analýzu PHP frameworkov a vybrať najvhodnejší pre náš projekt.	Adam Kobyda	Sobota, 8.10.2011
0.2	Vyhotoviť dokumentáciu s odporučeniami ako používať GIT.	Patrik Polakovič	Sobota, 8.10.2011
0.3	Naštudovať dokumentáciu ako používať GIT	Všetci	Pondelok, 10.10.2011
0.4	Vytvorenie projektu do Redmine	Michal Chylik	Štvrtok, 6.10.2011
0.5	Založiť projekt na GITbuse	Patrik Polakovič	Štvrtok, 6.10.2011
0.6	Nainštalovať a rozbehať PHP a MySQL na našom	Peter Ivanec	Sobota,

	virtuálnom serveri.		8.10.2011
0.7	Vytvoríť prvú verziu stránky(obsahuje zadanie, o nás, plagát, prvý zápis zo stretnutia, sekciu plánovanie, sekciu novinky, sekciu technológie)	Peter Ivanec, Jakub Šalmík	Pondelok, 10.10.2011
0.8	Zistiť či existujú datasety alebo akékoľvek zoznamy zručností, ktoré by sme vedeli využiť	Anton Szórád	Nedeľa, 9.10.2011
0.9	Vytvoríť kostru projektu, naše štandardy programovania	Adam Kobyda	Nedeľa, 9.10.2011
0.10	Prekresliť navrhnutý logický model do RSA alebo iného podobného nástroja	Anton Szórád	Pondelok, 10.10.2011

Tab. 6 Úlohy do ďalšieho stretnutia-stretnutie1

Úlohy z minulého stretnutia:

ID	Úloha	Osoba	Status	Poznámka
	-	-	-	-

Tab.7 Úlohy z minulého stretnutia – stretnutie1

Poznámky: -

Autor zápisu: Michal Chylik

5.2. Zápis zo stretnutia číslo 2

Číslo stretnutia: 2

Dátum: 11.10.2011

Miesto stretnutia: Softvérové štúdio (D003)

Prítomné osoby:

Pedagóg: Ing. Michal Holub

Členovia tímu: Jakub Šalmík, Adam Kobyda, Michal Chylik, Peter Ivanec, Patrik Polakovič, Anton Szórád

Téma stretnutia: SCRUM, Vytvorenie product backlog-u, bodovanie user-stories a následne definovanie šprintov

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
0.1	Spraviť analýzu PHP frameworkov a vybrať najvhodnejší pre náš projekt	Adam Kobyda	Sobota, 8.10.2011	ukončená
0.2	Vyhotoviť dokumentáciu s odporučeniami ako používať GIT	Patrik Polakovič	Sobota, 8.10.2011	ukončená
0.3	Naštudovať dokumentáciu ako používať GIT	Všetci	Pondelok, 10.10.2011	ukončená
0.4	Vytvorenie projektu v Redmine	Michal Chylik	Štvrtok, 6.10.2011	ukončená
0.5	Založiť projekt na GIT Bus	Patrik Polakovič	Štvrtok, 6.10.2011	ukončená
0.6	Nainštalovať a rozbehať PHP a PostgreSQL na virtuálnom serveri	Peter Ivanec	Sobota, 8.10.2011	ukončená
0.7	Vytvoriť prvú verziu stránky (obsahuje zadanie, o nás, plagát, prvý zápis zo stretnutia, sekciu plánovanie, sekciu novinky, sekciu technológie)	Peter Ivanec, Jakub Šalmík	Pondelok, 10.10.2011	ukončená
0.8	Zistiť či existujú datasety alebo akékoľvek zoznamy zručností, ktoré by sme vedeli využiť	Anton Szórád	Nedeľa, 9.10.2011	riešená
0.9	Vytvoriť kostru projektu, naše štandardy programovania	Adam Kobyda	Nedeľa, 9.10.2011	riešená
0.10	Prekresliť navrhnutý logický model do RSA alebo iného podobného nástroja	Anton Szórád	Pondelok, 10.10.2011	ukončená

Tab.8 Úlohy z predchádzajúceho stretnutia – stretnutie2

Priebeh stretnutia:

- Dohoda o commitovaní: Vedúci založil na GIT-e master branch, členovia tímu si ju naklonujú a každá feature bude samostatná vetva. Po jej splnení sa pošle požiadavka na jej schválenie vedúcemu.
- Dohodli sme sa na použití Yii PHP frameworku a PostgreSQL databáze.
- Konvencia zápisu šprintov v SCRUM-e. Šprint v Redmine musí obsahovať: ID, dátum zadania, stav, deadline, dátum skutočného ukončenia.
- Uzatváranie úloh v Redmine: člen, ktorý je „ASSIGNED“ k danej úlohe, pri pokroku denne aktualizuje percentuálny stav úlohy a po jej ukončení pošle feedback na kontrolu ďalšiemu členovi tímu. Ten po skontrolovaní a schválení zmení stav úlohy na „RESOLVED“. Úlohu dodatočne prezrie vedúci projektu (Ing. Holub) a IBA on môže zmeniť stav úlohy na „CLOSED“ (v prípade špeciálnych poverení aj vedúci tímu – Bc. Šalmík).
- Dohoda, že každá úloha musí mať svoj výstup.
- Pomenovanie projektu – „Minerva“.
- Bolo vedúcim odporučené pomenovanie jednotlivých šprintov (4 v ZS, 6 v LS).
- Manažér dokumentácie bol oboznámený so svojou zodpovednosťou za zápisy zo stretnutí a uverejnenú dokumentáciu.
- Bolo predložených 10 User-Stories, z ktorých vzniklo 12.

Product-backlog s ohodnotenými User Stories pomocou hlasovania:

User Story	body
US1 – Návrh šablóny GUI	3
US2 – Prihlasovanie používateľa	3
US3 – Prezeranie profilu	3
US4 – Editácia profilu	5
US5 – Zobrazenie kľúčových slov v systéme	3
US6 – Zadanie znalostí	3

US7 – Zobrazenie vlastných znalostí	2
US8 – Zobrazenie znalostí študenta	2
US9 – Vyhľadanie študentov	5
US10 – Zadanie vzťahu medzi študentami	3
US11 – Vytvorenie prvotnej bázy pojmov	3
US12 – Kategorizácia znalostí	8

Tab.9 Product backlog - stretnutie2

- Do sprint backlog-u boli vybrané US1, US4, US11 a US6. US3 ostal nepovinný.
- Identifikovali sme úlohy v jednotlivých user-stories a časovo ich ohodnotili.
- Každému US bol pridelený zodpovedný člen tímu a každej úlohe bol priradený člen.
- Klásť dôraz na Test-driven development pri projekte.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

US	Názov úlohy	Čas [h]	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
	US 1 – Návrh šablóny GUI		Jakub Šalmík	-	nová
1	Grafický návrh	5	Jakub Šalmík	25.10.2011	nová
1	Wireframe	2	Jakub Šalmík	25.10.2011	nová
1	HTML + CSS	5	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
1	Optimalizácia webu	4	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
	US4 – Editácia profilu		Adam Kobyda	-	nová
4	Vytvorenie formuláru	2	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
4	Ukladanie údajov	1	Michal Chylik	25.10.2011	nová

4	Validácia údajov	5	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
4	Vytvorenie tabuľky	2	Michal Chylik	25.10.2011	nová
	US11 – Vytvorenie prvotnej bázy pojmov		Anton Szórád	-	nová
11	Zber a vyhľadávanie dát	3	Anton Szórád	25.10.2011	nová
11	Import údajov	2	Anton Szórád	25.10.2011	nová
	US6 – Zadanie znalostí		Peter Ivanec	-	nová
6	Vytvorenie formuláru	2	Peter Ivanec	25.10.2011	nová
6	Spracovanie a validácia	5	Patrik Polakovič	25.10.2011	nová
6	Uloženie do databázy	1	Michal Chylik	25.10.2011	nová
6	Vytvorenie tabuľky	2	Michal Chylik	25.10.2011	nová
	US3 – Prezeranie profilu (nepovinné)		Michal Chylik	-	nová
3	Vytvorenie formuláru	2	Patrik Polakovič	25.10.2011	nová
3	Výber údajov do databázy	2	Patrik Polakovič	25.10.2011	nová

Tab.10 Úlohy do ďalšieho stretnutia – stretnutie2

Poznámky: -

Autor zápisu: Peter Ivanec

5.3. Zápis zo stretnutia číslo 3

Číslo stretnutia: 3

Dátum: 20.10.2011

Miesto stretnutia: Softvérové štúdio (D003)

Prítomné osoby:

Pedagóg: Ing. Michal Holub

Členovia tímu: Jakub Šalmík, Adam Kobyda, Michal Chylik, Peter Ivanec, Anton Szórád

Téma stretnutia: Kontrola stavu úloh v polovici prvého šprintu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

US	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
	US1 - Návrh šablóny GUI	Jakub Šalmík	25.10.2011	riešená
1	Wireframe	Jakub Šalmík	25.10.2011	ukončená
1	Grafický návrh	Jakub Šalmík	25.10.2011	riešená
1	HTML + CSS	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
1	Optimalizácia webu	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
	US4 – Editácia profilu	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
4	Vytvorenie formuláru	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
4	Ukladanie údajov	Michal Chylik	25.10.2011	riešená
4	Validácia údajov	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
	US11 - Vytvorenie prvotnej bázy pojmov	Anton Szórád	25.10.2011	riešená
11	Zber a vyhľadávanie dát	Anton Szórád	25.10.2011	riešená
11	Import údajov	Anton Szórád	25.10.2011	nová
	US6 – Zadanie znalostí	Peter Ivanec	25.10.2011	riešená
6	Vytvorenie formuláru	Peter Ivanec	25.10.2011	nová
6	Spracovanie a validácia	Patrik Polakovič	25.10.2011	riešená
6	Uloženie do databázy	Michal Chylik	25.10.2011	nová
6	Vytvorenie tabuľky	Michal Chylik	25.10.2011	nová
	US3 – Prezeranie profilu (nepovinná)	Michal Chylik	-	riešená
3	Vytvorenie formuláru	Patrik Polakovič	-	riešená

3	Výber údajov do databázy	Patrik Polakovič	-	nová
---	--------------------------	------------------	---	------

Tab.11 Úlohy z predchádzajúceho stretnutia – stretnutie3

Priebeh stretnutia:

- S vedúcim sme si vyjasnili postup pri riešení úloh v redmine, nakoľko nie každá úloha bola počas týždňa správne aktualizovaná.
- Riešili sme problémy zapríčinené zmenou databázy z MySQL na PostgreSQL.
- Prešli sme si úlohy z minulého týždňa a skontrolovali ich stav.
- Zo strany vedúceho bolo navrhnuté, aby sme pri vývoji projektu používali nástroj na automatický deploy projektu. Predbežne sme sa dohodli na používaní nástroja Capistrano.
- Rozdelili sme body za jednotlivé user stories, obsiahnuté v prvom šprinte, medzi členov, ktorý sa na danej úlohe podieľajú.

US1 - Návrh šablóny GUI (3 body)	
Jakub Šalmík	1
Adam Kobyda	2

Tab.12

US4 – Editácia profilu (5 bodov)	
Adam Kobyda	3
Michal Chylik	2

Tab.13

US11 – Vytvorenie prvotnej bázy pojmov (3 body)	
Anton Szórád	3

Tab.14

US6 – Zadanie znalostí (3 body)	
Peter Ivanec	1
Michal Chylik	1
Patrik Polakovič	1

Tab.15

US3 – Prezeranie profilu (3 body)	
Patrik Polakovič	3

Tab.16

- Podľa dohody, ďalšie stretnutie prebehne v utorok 25.10.2011. Bude zamerané na zhodnotenie prvého šprintu a plánovanie druhého šprintu.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

US	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
	US1 - Návrh šablóny GUI	Jakub Šalmík	25.10.2011	riešená
1	Grafický návrh	Jakub Šalmík	25.10.2011	riešená
1	HTML + CSS	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
1	Optimalizácia webu	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
	US4 – Editácia profilu	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
4	Vytvorenie formuláru	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
4	Ukladanie údajov	Michal Chylik	25.10.2011	riešená
4	Validácia údajov	Adam Kobyda	25.10.2011	nová
	US11 - Vytvorenie prvotnej bázy pojmov	Anton Szórád	25.10.2011	riešená
11	Zber a vyhľadávanie dát	Anton Szórád	25.10.2011	riešená

11	Import údajov	Anton Szórád	25.10.2011	nová
	US6 – Zadanie znalostí	Peter Ivanec	25.10.2011	riešená
6	Vytvorenie formuláru	Peter Ivanec	25.10.2011	nová
6	Spracovanie a validácia	Patrik Polakovič	25.10.2011	riešená
6	Uloženie do databázy	Michal Chylik	25.10.2011	nová
6	Vytvorenie tabuľky	Michal Chylik	25.10.2011	nová
	US3 – Prezeranie profilu (nepovinná)	Michal Chylik	-	riešená
3	Vytvorenie formuláru	Patrik Polakovič	-	riešená
3	Výber údajov do databázy	Patrik Polakovič	-	nová

Tab.17 Úlohy do ďalšieho stretnutia - stretnutie3

Poznámky:

Autor zápisu: Adam Kobyda

5.4. Zápis zo stretnutia číslo 4

Číslo stretnutia: 4

Dátum: 25.10.2011

Miesto stretnutia: Softvérové štúdio (D003)

Prítomné osoby:

Pedagóg: Ing. Michal Holub

Členovia tímu: Jakub Šalmík, Adam Kobyda, Michal Chylik, Peter Ivanec, Anton Szórád, Patrik Polakovič

Téma stretnutia: Kontrola úloh po uplynutí prvého šprintu, Pridanie user-stories do backlogu, Bodovanie user-stories, Definovanie úloh do druhého šprintu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

US	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
	US1 - Návrh šablóny GUI	Jakub Šalmík	25.10.2011	ukončená
1	Wireframe	Jakub Šalmík	25.10.2011	ukončená
1	Grafický návrh	Jakub Šalmík	25.10.2011	ukončená
1	HTML + CSS	Adam Kobyda	25.10.2011	ukončená
1	Optimalizácia webu	Adam Kobyda	25.10.2011	ukončená
	US4 – Editácia profilu	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
4	Vytvorenie formuláru	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
4	Ukladanie údajov	Michal Chylik	25.10.2011	ukončená
4	Validácia údajov	Adam Kobyda	25.10.2011	riešená
	US11 - Vytvorenie prvotnej bázy pojmov	Anton Szórád	25.10.2011	riešená
11	Zber a vyhľadávanie dát	Anton Szórád	25.10.2011	ukončená
11	Import údajov	Anton Szórád	25.10.2011	riešená
	US6 – Zadanie znalostí	Peter Ivanec	25.10.2011	riešená
6	Vytvorenie formuláru	Peter Ivanec	25.10.2011	ukončená
6	Spracovanie a validácia	Patrik Polakovič	25.10.2011	riešená
6	Uloženie do databázy	Michal Chylik	25.10.2011	riešená
6	Vytvorenie tabuľky	Michal Chylik	25.10.2011	riešená
	US3 – Prezeranie profilu (nepovinná)	Michal Chylik	-	riešená
3	Vytvorenie formuláru	Patrik Polakovič	-	riešená
3	Výber údajov do databázy	Patrik Polakovič	-	nová

Tab.18 Úlohy z predchádzajúceho stretnutia – stretnutie4

Priebeh stretnutia:

- Objasnili sme si spôsob tvorby dokumentácie. Proces analýzy, návrhu, implementácie a testovania musí byť definovaný pre každú **úlohu**, nie **user-story**.
- Nesplnené úlohy boli presunuté do ďalšieho šprintu. Body za konkrétne nesplnené úlohy budú pridelované v rámci druhého šprintu.
- Dohodli sme sa na používaní integračného nástroja Capistrano. Jeho otestovanie a konfiguráciu pre naše potreby má za úlohu J. Šalmík.
- Rozoberali sme problémy spôsobené pripájaním sa na Postgres databázu prostredníctvom Yii frameworku. Pre vyriešenie tohto zapeklitého problému sme povolali P. Polakoviča.
- Dohodli sme sa na pomenovaní šprintov podľa významných vojen z histórie ľudstva. P. Polakovič sa poveril vyhľadáním 15 známych vojen.
- Boli vybrané ďalšie úlohy z backlogu do 2. šprintu. Prehodnotili sme bodové hodnotenia jednotlivých úloh:

User-story	Hodnotenie
US2 – Prihlasovanie používateľa	8
US3 – Prezeranie profilu	2
US5 - Zobrazenie kľúčových slov	5
US7 – Zobrazenie vlastných znalostí	5
US8 – Zobrazenie znalostí študenta	8
US12 – Kategorizácia znalostí	8

Tab.19

- Rozdelili sme body za jednotlivé user-stories, obsiahnuté v druhom šprinte, medzi členov, ktorí sa na danej úlohe podieľajú.

US2 – Prihlasovanie používateľa (8 bodov)	
Jakub Šalmík	5
Patrik Polakovič	3

Tab.20

US3 – Prezeranie profilu (3 body)	
Patrik Polakovič	2

Tab.21

US5 - Zobrazenie kľúčových slov (5 bodov)	
Jakub Šalmík	1
Michal Chylík	1
Adam Kobyda	3

Tab.22

US8 – Zobrazenie znalostí študenta (8 bodov)	
Jakub Šalmík	2
Patrik Polakovič	3
Peter Ivanec	2
Michal Chylík	1

Tab.23

US7 – Zobrazenie vlastných znalostí (5 bodov)	
Michal Chylík	2
Peter Ivanec	3

Tab.24

US12 – Kategorizácia znalostí (8 bodov)	
Anton Szórád, Adam Kobyda	5
Anton Szórád	3

Tab.25

Zostalo z prvého šprintu:

US4 – Editácia profilu (5 bodov)	
Adam Kobyda	3
Michal Chylik	2

Tab.26

US6 – Zadanie znalostí (3 body)	
Peter Ivanec	1
Michal Chylik	1
Patrik Polakovič	1

Tab.27

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

- Začať pracovať na nových resp. nedokončených úlohách podľa rozdelenia:

US	Názov úlohy	Čas [h]	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
	US2 – Prihlasovanie používateľa		Jakub Šalmík	-	nová
2	Grafický návrh	1	Jakub Šalmík	nová	nová
2	LDAP prihlásenie <ul style="list-style-type: none"> • potrebná implementácia rýchleho vypnutia prihlásenia pre účely vývoja 	4	Jakub Šalmík	nová	nová
2	Ukladanie údajov	2	Patrik Polakovič	nová	nová
	US3 – Prezeranie profilu		Patrik Polakovič	-	nová

3	Grafický návrh	1	Jakub Šalmík	nová	nová
3	Vytvorenie formuláru	1	Patrik Polakovič	nová	nová
3	Výber údajov z databázy	1	Patrik Polakovič	nová	nová
	US5 - Zobrazenie kľúčových slov		Adam Kobyda	-	nová
5	Grafický návrh	2	Jakub Šalmík	01.11.2011	nová
5	Implementácia <ul style="list-style-type: none"> dohoda na implementovaní „pop-up“ okna, v ktorom si môže užívateľ vybrať znalosti pomocou <i>multiselectu</i> 	4	Adam Kobyda	08.11.2011	nová
5	Výber údajov z databázy	2	Michal Chylík	03.11.2011	nová
	US8 – Zobrazenie znalostí študenta		Patrik Polakovič	-	nová
8	Návrh zobrazovacieho formuláru <ul style="list-style-type: none"> pod návrh spadá aj dizajn edit boxu a dizajn položiek select menu 	1	Jakub Šalmík	01.11.2011	nová
8	Implementácia <ul style="list-style-type: none"> dohoda na <i>autocomplete</i> dialógu <i>case insensitive</i>, s ignorovaním diakritiky a s možnosťou vyhľadať viacerých študentov, ktorých mená sa zobrazia v zozname (ako AIS) 	4	Patrik Polakovič	03.11.2011	nová
8	Zobrazenie znalostí študenta	2	Peter Ivanec	08.11.2011	nová
8	Grafický návrh <ul style="list-style-type: none"> dohoda na vytvorení CSS+HTML šablóny, nielen obyčajné nastrihanie návrhu 	4	Jakub Šalmík	01.11.2011	nová
8	Výber údajov z databázy	1	Michal Chylík	03.11.2011	nová
	US7 – Zobrazenie vlastných znalostí		Peter Ivanec	-	nová

7	Výber údajov z databázy	1	Michal Chylík	03.11.2011	nová
7	Zobrazenie znalostí	1	Peter Ivanec	08.11.2011	nová
	US12 – Kategorizácia znalostí		Anton Szórád		nová
12	Návrh hierarchie	6	Anton Szórád, Adam Kobyda	01.11.2011	nová
12	Implementácia	3	Anton Szórád	08.11.2011	Nová

Tab.28 Úlohy do ďalšieho stretnutia – stretnutie4

- Je potrebné vytvoriť plán projektu na celý semester (overview nad šprintami).

Poznámky: Michal Chylik a Adam Kobyda vyrušovali. Anton Szorád odišiel na 1min 56s.

Autor zápisu: Patrik Polakovič

5.5. Zápis zo stretnutia číslo 5

Nakoľko v čase pravidelného termínu stretnutia (1.11.2011) bol sviatok, tak prebiehala internetová komunikácia medzi členami tímu.

Poradie zápisu: 5

Dátum: 1.11.2011 - 8.11.2011

Zúčastnené osoby:

Pedagóg: Ing. Michal Holub

Členovia tímu: Jakub Šalmík, Adam Kobyda, Michal Chylík, Peter Ivanec, Anton Szórád, Patrik Polakovič

Témy komunikácie: Kontrola stavu úloh v polovici druhého šprintu

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

- Začať pracovať na nedokončených úlohách podľa rozdelenia:

US	Názov úlohy	Čas [h]	Zodpovedná osoba	Termín	Stav
	US2 – Prihlasovanie používateľa		Jakub Šalmík	-	riešená
2	Grafický návrh	1	Jakub Šalmík	nová	riešená
2	LDAP prihlásenie <ul style="list-style-type: none"> • potrebná implementácia rýchleho vypnutia prihlásenia pre účely vývoja 	4	Jakub Šalmík	nová	riešená
2	Ukladanie údajov	2	Patrik Polakovič	nová	riešená
	US3 – Prezeranie profilu		Patrik Polakovič	-	riešená
3	Grafický návrh	1	Jakub Šalmík	nová	riešená
3	Vytvorenie formuláru	1	Patrik Polakovič	nová	riešená
3	Výber údajov z databázy	1	Patrik Polakovič	nová	riešená
	US5 - Zobrazenie kľúčových slov		Adam Kobyda	-	riešená
5	Grafický návrh	2	Jakub Šalmík	01.11.2011	riešená
5	Implementácia <ul style="list-style-type: none"> • dohoda na implementovaní „pop-up“ okna, v ktorom si môže užívateľ vybrať znalosti pomocou <i>multiselectu</i> 	4	Adam Kobyda	08.11.2011	riešená
5	Výber údajov z databázy	2	Michal Chylík	03.11.2011	riešená
	US8 – Zobrazenie znalostí študenta		Patrik Polakovič	-	riešená
8	Návrh zobrazovacieho formuláru <ul style="list-style-type: none"> • pod návrh spadá aj dizajn edit boxu a dizajn položiek select menu 	1	Jakub Šalmík	01.11.2011	riešená

8	Implementácia <ul style="list-style-type: none"> dohoda na <i>autocomplete</i> dialógu <i>case insensitive</i>, s ignorovaním diakritiky a s možnosťou vyhľadať viacerých študentov, ktorých mená sa zobrazia v zozname (ako AIS) 	4	Patrik Polakovič	03.11.2011	riešená
8	Zobrazenie znalostí študenta	2	Peter Ivanec	08.11.2011	riešená
8	Grafický návrh <ul style="list-style-type: none"> dohoda na vytvorení CSS+HTML šablóny, nielen obyčajné nastrihanie návrhu 	4	Jakub Šalmík	01.11.2011	riešená
8	Výber údajov z databázy	1	Michal Chylík	03.11.2011	riešená
	US7 – Zobrazenie vlastných znalostí		Peter Ivanec	-	riešená
7	Výber údajov z databázy	1	Michal Chylík	03.11.2011	riešená
7	Zobrazenie znalostí	1	Peter Ivanec	08.11.2011	riešená
	US12 – Kategorizácia znalostí		Anton Szórád		riešená
12	Návrh hierarchie	6	Anton Szórád, Adam Kobyda	01.11.2011	riešená
12	Implementácia	3	Anton Szórád	08.11.2011	riešená

Tab.29 Úlohy do ďalšieho stretnutie – stretnutie5

Poznámky: Štvrtok 3.11.2011 sa náš vedúci tímu Jakub Šalmík stretol s externým kontrolórom kvality Ing. Michalom Barlom, kde dohodli, že sa na deploy projektu bude využívať nástroj Capistrano a budeme postupne vyvíjať webovú službu s API.

Autor zápisu: Anton Szórád

6. Metodiky používané pri vývoji

6.1. Štandard pre vzhľad kódu

6.1.1. Mená súborov

Zdrojové súbory nazývame anglickými slovami. Názov súboru sa začína vždy veľkým písmenom ako aj každé ďalšie slovo. Koncovka súboru je „.php“.

Príklad : `UserSkill.php`

6.1.2. Názvoslovie tried, metód a premenných

Triedy, metódy aj premenné nazývame anglickými slovami.

Názov triedy začína veľkým písmenom. Každé ďalšie slovo začína tiež veľkým písmenom

Príklad : `UserSkill`

Názov metódy začína malým písmenom. Každé ďalšie slovo začína tiež veľkým písmenom

Príklad : `generateForm()`

Názov premennej začína malým písmenom. Každé ďalšie slovo začína tiež veľkým písmenom

Príklad : `$lineCounter`

6.1.3. Komentáre

Komentáre ku kódu píšeme v slovenskom jazyku.

Pred veľké bloky kódu, ako trieda, metóda, funkcia, používame nasledovný spôsob komentovania:

Príklad :

```
/**
 * tu je nejaký komentár
 */
```

Pred menšie bloky kódu ako sú podmienky píšeme nasledovný komentár:

Príklad :

```
// tu je nejaky komentar
if(empty($_POST['ajax']))
{

}
```

Pred dôležitým riadkom kódu píšeme komentár nasledovne:

```
// tu je nejaky doelzity komentar
Yii::app()->end();
```

6.1.4.Odsadzovanie riadkov

Zdrojový kód v riadku odsadzujeme vždy pomocou dvoch medzier.

Príklad :

```
if(empty($_POST['ajax']))
{
    if(empty($_GET['ajax'])) {
        Yii::app()->end();
    }
}
```

6.1.5.Podmienky a cykly

Zápis podmienok a cyklov bude mať v projekte rovnaký vzhľad. Zložené zátvorky za podmienkou sa píšú vždy na nový riadok pričom ich odsadenie začína na rovnakej pozícii ako podmienka. Operátory a premenné v podmienke sú oddelené vždy jednou medzerou. Medzi premenné a zátvorky medzeru nedávame. Medzi operátormi a zátvorkami medzeru dávame.

Príklad :

```
if(($form == 'interactive') || ($conf['ajax_form']))
{

}

while(!empty($form))
{

}
```


6.1.6.Polia

Pre zápis polí budeme používať nasledovný zápis:

```
array(  
    'basePath' => dirname(__FILE__),  
    'name'      => 'Yii Blog Demo',  
    'preload'  => array(  
        'log'    => 'Yii Blog Demo',  
        'log2'   => 'Yii Blog Demo',  
    ),  
);
```

6.2. Návod na inštaláciu Bitnami WAPP a Yii framework

Návod na rozbehanie WAPP a YII framework

1. Nainštalujte si bitnami wapp stack <http://bitnami.org/stack/wappstack>
2. Pozor pod windowsom môže byť problém s inštaláciou do program files(nejaký problémy s oprávneniami), možno bude potrebné vybrať iné umiestnenie
3. Po úspešnej inštalácii si do adresára bitnami/apache2/htdocs, čo je vlastne root, vložíme yii framework, po rozbalení stačí konkrétne priečinok framework
4. V priečinku bitnami/php nájdeme súbor php.ini, kde odkomentujeme dve položky
extension=php_pdo_pgsql.dll
extension=php_pdo_sqlite.dll
5. Potom vytvoríme project v roote bitnami ako je písané v tomto tutoriale <http://www.yiiframework.com/doc/guide/1.1/en/quickstart.first-app>
6. Tu mne osobne vyhodilo, že nerozpoznalo php.exe ako príkaz, takže si pridáme priečinok bitnami/php do environment variables
7. Po vytvorení kostry projektu do rootu, nájdeme subor protected/config/main.php kde odkomentujeme, čo je pod komentárom

```
// uncomment the following to use a MySQL database
```

A nastavíme to nasledovne

```
        'db'=>array(  
            'connectionString' =>  
'pgsql:host=127.0.0.1;dbname=postgres',  
            'emulatePrepare' => true,  
            'username' => 'postgres',  
            'password' => 'VASEHESLOPRI INSTALACII BITNAMI',  
            'charset' => 'utf8',  
        ),
```

8. A všetko by malo fungovať, localhost je na adrese 127.0.0.1, pgadmin nájdete 127.0.0.1/phppgadmin
9. V prípade ďalších problémov a nejasností ma môžete kontaktovať

7. Podporné nástroje vývoja

7.1. Git – používateľská príručka

Príručka je zameraná na potreby nášho tímu, teda nevenuje sa gitu komplexne.

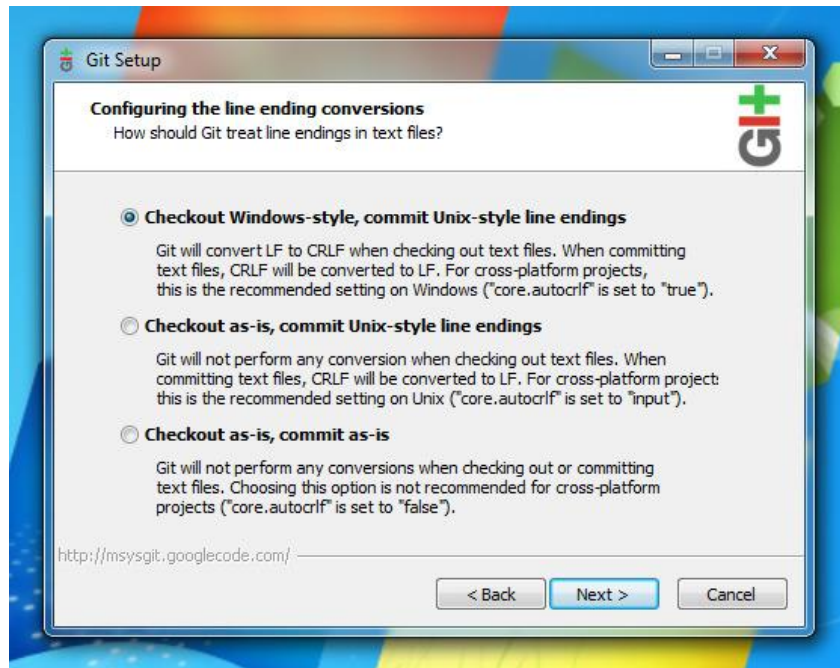
1) Stiahnite si a nainštalujte Git:

a) návod pre Windows <http://help.github.com/win-set-up-git/>

b) návod pre Linux <http://help.github.com/linux-set-up-git/>

c) návod pre OSX <http://help.github.com/mac-set-up-git/>

Pri inštalácii si nezabudnite zaškrtnúť commitovanie Unix-style koncov riadkov, aby sme boli jednotní:



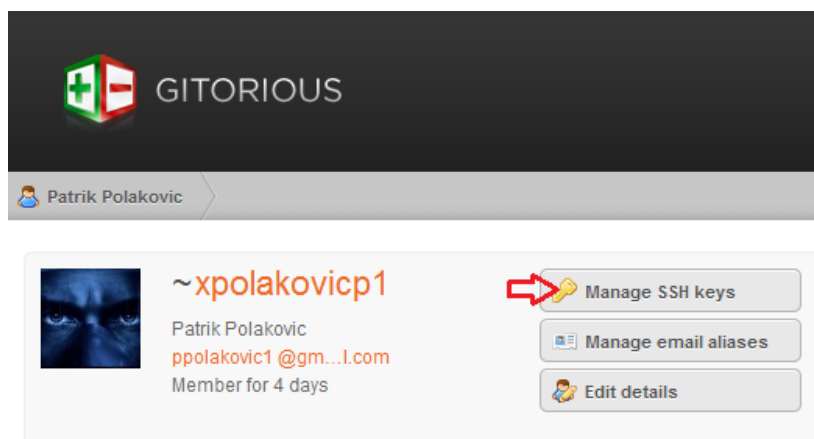
Obr.1 GIT inštalácia

2) Pre autentifikáciu potrebujete podpisové kľúče, jeden privátny na podpisovanie a druhý verejný na overovanie. Kľúče vygenerujete zadaním nasledovného príkazu do Git bash konzoly:

```
ssh-keygen -t rsa -C "your_email@youremail.com"
```

Pre uloženie kľúča stlačte Enter, a kľúče sa vám uložia do ~/.ssh priečinka. Pre zvýšenie bezpečnosti môžete zadať passphrase.

3) Skopírujte obsah súboru ~/.ssh/id_rsa.pub. Prihláste sa na <http://gitbus.fiit.stuba.sk/> a v osobnom profile kliknite na Manage ssh keys:



Obr.2 Gitorious - manage SSH keys

Následne vyberte možnosť v pravom paneli Add SSH key.

Skopírujte obsah vášho verejného kľúča do textového poľa a uložte kľúč:

Add a new public SSH key

Your public key

It is generally located in `~/.ssh/id_rsa.pub` or `~/.ssh/id_dsa.pub`. If you want to use multiple keys you will

The key should be in the format of:

```
ssh-algorithm base64-content you@somehost
```

```
ssh-rsa AAAAB3NzaC1yc2EAAAABIwAAAQEAujnvPJZiSCWskbP00Lgre/EF
/Bjqv6PJ8DV1HF4JI0tmJJA/8XDT83DeAuoF2kk3sZbj5j5wLePKtcD
/tHTiGGMuB+EEIjc0wM/o+rni/8y0Iz3IwDxDIO7yiLx
/i45HljMwdNEK8ppUiqOayWX8UvwVklzSBkz9h1XFTo26F8v+S5WVm2no7zlRYUJ5
HKKEhYOOtGeBhlcj85dQhg2upwkPdn3dn
/peL90Y8ZQYmInTkgIjaAlso30bJWohlri5SUI78I3qdz8NNT7AkBLroM4tMsPrRdlkMI
yjrMdrqVACBCUEsSYagy/iW/epnUWN/ykOvgsq3yq3s3L294Q== timovy-projekt-
16@googlegroups.com
|
```

Save

Obr.3 GIT - pridanie SSH kľúča

4) Na gitbuse je už vytvorený repozitár **Znalosti-a-zrucnosti-studentov**. Tento repozitár si naklonujte do vašich PC, do priečinku `~/` zadaním príkazu:

```
git clone git@gitbus.fiiit.stuba.sk:znalosti-a-zrucnosti-studentov/znalosti-a-zrucnosti-studentov.git
```

Tiež si vyplňte meno a mailovú adresu pre potreby commitovania:

```
git config --global user.name "Firstname Lastname"
```

```
git config --global user.email "your_email@youremail.com"
```

5) Teraz si vysvetlíme 2 pojmy. A to `master` a `origin`. `Origin` môžeme chápať ako hlavné úložisko, teda server gitbus. `Master` je hlavná vetva nášho repozitáru. `Vetvenie` je dobré pri verziovaní projektu. Nová vetva sa dá vytvoriť príkazom:

```
(~..@MUCHA ~/znanosti-a-zrucnosti-studentov (master)
$ git branch mybranch
```

Obr.4 GIT - vytvorenie novej vetvy

Prepínanie medzi vetvami je nasledovné (zmení aktuálnu vetvu na mybranch):

```
(~..@MUCHA ~/znanosti-a-zrucnosti-studentov (master)
$ git checkout mybranch
Switched to branch 'mybranch'
(~..@MUCHA ~/znanosti-a-zrucnosti-studentov (mybranch)
```

Obr.5 GIT - prepínanie vetiev

6) Pridávanie zmien do vetvy bude prebiehať nasledovne:

Zmodifikujem ľubovoľný súbor a potvrdím prijatie zmien pre všetky zmodifikované súbory:

```
(~..@MUCHA ~/znanosti-a-zrucnosti-studentov (mybranch)
$ echo "mybranch test" >> README
```

Obr.6 GIT - modifikácia súboru

```
(~..@MUCHA ~/znanosti-a-zrucnosti-studentov (mybranch)
$ git commit -a -m "modifikacia README suboru"
warning: LF will be replaced by CRLF in README.
The file will have its original line endings in your working directory.
[mybranch warning: LF will be replaced by CRLF in README.
The file will have its original line endings in your working directory.
d6cc3ee] modifikacia README suboru
warning: LF will be replaced by CRLF in README.
The file will have its original line endings in your working directory.
1 files changed, 1 insertions(+), 0 deletions(-)
```

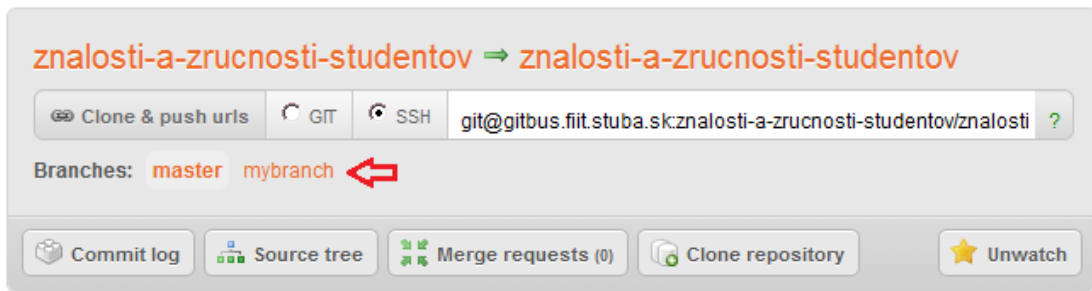
Obr.7 GIT - prijatie zmien

Potom odošlem zmeny na server:

```
(~..@MUCHA ~/znanosti-a-zrucnosti-studentov (mybranch)
$ git push origin mybranch
Counting objects: 5, done.
Writing objects: 100% (3/3), 270 bytes, done.
Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0)
remote: => Syncing Gitorious... [OK]
To git@gitbus.fiit.stuba.sk:znanosti-a-zrucnosti-studentov/znanosti-a-zrucnosti-
studentov.git
1a6fdf6..d6cc3ee mybranch -> mybranch
```

Obr.8 GIT - odoslanie zmien na server

Zmeny sa mi okamžite prejavajú na gitbuse:



Obr.9 Náhľad Gitbus

Odstránenie remote vetvy:

```
(~..@MUCHA ~/znalosti-a-zrucnosti-studentov (master)
$ git push origin :mybranch
remote: => Syncing Gitorious... [OK]
To git@gitbus.fiit.stuba.sk:znalosti-a-zrucnosti-studentov/znalosti-
studentov.git
- [deleted]          mybranch
```

Obr.10 GIT - odstránenie remote vetvy

7) Aktualizovanie lokálnej vetvy. To znamená, že ak niekto vykoná zmeny na projekte a odošle ich, tak pre aktualizáciu vašej vetvy musíte tieto zmeny uplatniť u vás nasledovným príkazom:

```
(~..@MUCHA ~/znalosti-a-zrucnosti-studentov (master)
$ git pull
Already up-to-date.
```

Obr.11 GIT - aktualizovanie lokálnej vetvy

Pri konfliktoch je lepšie používať kombináciu fetch/merge, kedy si môžete manuálne riešiť vzniknuté konflikty (príkaz merge aplikuje zmeny projektu na zadanú vetvu - master):

```
(~..@MUCHA ~/znalosti-a-zrucnosti-studentov (master)
$ git fetch origin

(~..@MUCHA ~/znalosti-a-zrucnosti-studentov (master)
$ git merge origin/master
Already up-to-date.
```

Obr.12 GIT - riešenie konfliktov

8) GUI. Git pre Windows aj Mac má aj GUI ktoré poskytujú všetky vyššie opísané veci a mnoho ďalších, navyše sa v ňom veľmi ľahko orientuje.

Poznámky:

Nepopísal som úplne všetky príkazy gitu, ktoré možno pri projekte využijeme. Pri nepochopení niektorých príkazov resp. ich nesprávneho fungovania a všetky vzniknuté problémy spojené pri používaní gitu navrhujem riešiť “on the fly”.

7.2. Analýza PHP frameworkov

Základ analýzy bolo vybrať nejaký menší okruh kandidátov na dôkladné porovnanie. Zistiť, ako funguje každý framework nebolo v tomto termíne možné. Do užšieho výberu sa nakoniec dostalo päť frameworkov. Vybrané na základe hodnotenia a popularity medzi PHP developermi. Konkrétne ide o Yii, CodeIgniter, CakePHP, Zend a Symfony.

Pri porovnávaní som sa zameril hlavne na:

- Rýchlosť s akou sa dá naučiť efektívne pracovať s frameworkom.
- Veľkosť komunity, ktorá priamo súvisí s množstvom existujúcich tutoriálov a dokumentácie.
- Obsah vstavaných knižníc, množstvo kódu, ktorý budeme môcť priamo použiť.
- Technológie, s ktorými dokáže pracovať.

Pre každú časť analýzy som vypracoval prehľadnú tabuľku, ktorá porovnáva frameworky v danej oblasti. Nemá zmysel, aby som rozpisoval vo vetách svoje dojmy. Výsledok by bol aj tak nakoniec rovnaký. Pri niektorých kategóriách sa hodnotili iba funkcie, ktoré sú pre nás dôležité, preto hodnotenie nemusí platiť pre iný typ aplikácie akú budeme vyvíjať.

1. Práca s frameworkom

Ide o jedinú časť analýzy, ktorá je subjektívna. Vychádza len z mojich osobných skúseností, ktoré som nadobudol počas skúšania demo aplikácií, ktoré ich využívali. Zároveň som študoval aj spôsob zápisu kódu, adresárovú štruktúru a podobne. Hodnotil som piatimi bodmi. Päť bodov je maximum.

	Yii	CodeIgniter	CakePHP	Zend	Symfony
Jednoduchosť práce	5	4	3	4	3
Prehľadnosť kódu	4	5	2	3	3
Adresárová štruktúra	3	3	3	3	3

Tab.30 Práca s frameworkom

2. Popularita, dokumentácia a zdroje

V tabuľke budem porovnávať veľkosť komunity, popularitu, oficiálne dokumentácie, komunitné portály a voľne dostupné riešenia. Hodnotil som piatimi bodmi. Päť bodov je maximum.

	Yii	CodeIgniter	CakePHP	Zend	Symfony
Veľkosť komunity	3	3	5	5	3
Popularita	5	5	3	3	4
Oficiálna dokumentácia	5	5	3	3	4
Komunitné portály	4	4	4	5	4
Hotové riešenia	4	3	4	4	3

Tab.31 Dokumentácia frameworkov

3. Podporované technológie

Tabuľka obsahuje rozpis technológií, s ktorými framework dokáže pracovať, alebo ich má integrované.

	Yii	CodeIgniter	CakePHP	Zend	Symfony
PHP 5	áno	áno	áno	áno	áno
MySQL 5	áno	áno	áno	áno	áno
AJAX	áno	nie	áno	áno	áno
jQuery	áno	nie	áno	áno	áno
IDE	áno	áno	áno	áno	áno

Tab.32 Podporované technológie

4. Obsah knižníc

Tabuľka obsahuje rozpis základných knižníc, ktoré budeme najčastejšie využívať pri vývoji. Hodnotil som piatimi bodmi. Päť bodov je maximum.

	Yii	CodeIgniter	CakePHP	Zend	Symfony
Databáza	5	5	5	5	5
HTML	5	5	4	4	5
Formulár	5	5	4	4	5
Session	4	4	4	5	4
Ajax	5	1	4	4	5

Vyhodnotenie

Všetky frameworky preukázali schopnosť zjednodušiť vývoj webových aplikácií za pomoci PHP a MySQL. Ak by som mal vybrať dva frameworky, ktoré by išli do finále, boli by to Yii a CodeIgniter. Sú to relatívne nové frameworky a preto boli vyvíjané už s ohľadom na dnešné potreby. Disponujú všetkými potrebnými funkciami na úrovni PHP, HTML a databázy. Jediným a zároveň veľmi podstatným mínusom CodeIgniter je absolútna ignorácia technológií AJAX a jQuery. Vzhľadom na to, že budeme vo svojom projekte odkázaní na množstvo AJAX + jQuery funkcií ako napríklad autocomplete, interactive dialog a iné, víťaz porovnania je jasný. Budeme používať framework **Yii**.

7.3. Redmine

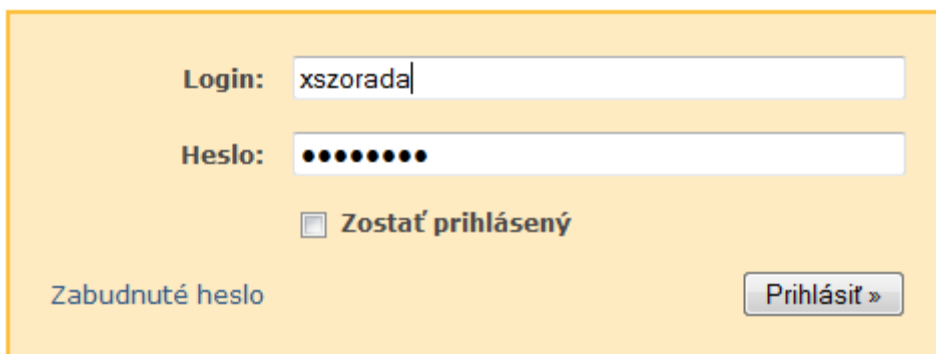
Redmine je flexibilná webová aplikácia pre manažment projektov, ktorá zabezpečuje:

- efektívnu komunikáciu členov tímu
- výmenu výstupov
- sprehľadňuje a vizualizuje stav, v ktorom sa projekt nachádza

Je dostupný na adrese <https://redmine.fiiit.stuba.sk/>

Náš projekt sa nachádza na adrese <https://redmine.fiiit.stuba.sk/projects/weknowit>

Na prihlásenie do školského Redmine sa používajú rovnaké prihlasovacie údaje ako do školského systému AIS.



Login: xszorada

Heslo: ●●●●●●●●

Zostať prihlásený

Zabudnuté heslo

Prihlásiť »

Obr.13 Redmine-prihlásenie

Každá úloha v Redmine je v jednom zo stavov: *New, Assigned, Resolved, Feedback, Closed, Rejected, In progress*

- **New** - nová úloha, ktorá nie je nikomu pridelená
- **Assigned** - na stretnutí tímu sa dohodnú úlohy, ktoré sa budú riešiť v nasledujúcom šprinte a manažér plánovania ich zapíše do Redminu a prideliť ich jednotlivým riešiteľom úloh
- **In progress** - ak riešiteľ úlohy začne pracovať na úlohe, zadá *In progress*
- **Feedback** - ak je úloha spravená, dá sa do stavu feedback a zodpovedná osoba za user story, v ktorom sa nachádza daný task poskytne spätnú väzbu
- **Resolved** - ak nie sú žiadne výhrady, tak sa daná úloha označí za vyriešenú

7.3.1.Vytvorenie novej úlohy

Na vytvorenie novej úlohy v Redmine slúži sekcia *Issues*

The screenshot shows the 'New issue' form in Redmine. The form is titled 'New issue' and contains several sections. At the top, there is a 'Tracker' dropdown menu set to 'Bug'. Below it is a 'Subject' text input field. A 'Parent task' dropdown is also present. The 'Description' section features a rich text editor with various formatting options (bold, italic, underline, link, etc.). Below the description, there are fields for 'Status' (set to 'New'), 'Priority' (set to 'Normal'), 'Assignee', 'Target version', and 'UserStoryPolets'. To the right, there are fields for 'Start date' (2011-11-09), 'Due date', 'Estimated time' (in hours), and '% Done' (0%). There is a 'Files' section with a 'Prehľadávač...' button and an 'Optional description' field. At the bottom, there are checkboxes for 'Watchers' and a 'Create' button.

Obr.14 Redmine - vytvorenie novej úlohy

7.3.2.Aktualizovanie existujúcej úlohy

1. Vybrať si úlohu, ktorú chceme aktualizovať

The screenshot shows the 'Issues' page in Redmine. The page has a navigation bar with tabs for Overview, Activity, Roadmap, Issues, New Issue, Gantt, Calendar, News, Documents, Wiki, Files, and Settings. Below the navigation bar, there are filters for Status (set to 'open') and Options. A table of issues is displayed with the following columns: #, Project, Tracker, Status, Priority, Subject, Assignee, Category, Target version, Start date, Due date, and % Done. The issue with ID 1310, 'Spracovanie a validácia', is highlighted with a red box. The table contains 18 issues in total.

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
1312	Minerva	Task	Resolved	Urgent	Vytvorenie tabuľky	Michal Chylik	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1311	Minerva	Task	Resolved	Urgent	Uloženie do databázy	Michal Chylik	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1310	Minerva	Task	Resolved	Urgent	Spracovanie a validácia	Patrik Polakovic	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1309	Minerva	Task	Feedback	Urgent	Vytvorenie formuláru	Peter Ivanec	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1308	Minerva	Task	Resolved	Urgent	Validácia údajov	Adam Kobyda	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1307	Minerva	Task	Resolved	Urgent	Ukladanie údajov	Michal Chylik	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1306	Minerva	Task	Resolved	Urgent	Vytvorenie formuláru	Adam Kobyda	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1283	Minerva	Feature	Resolved	Urgent	US4 - Editácia profilu	Adam Kobyda	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1282	Minerva	Feature	In progress	Urgent	US6 - Zadanie znalostí	Peter Ivanec	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/11/2011	11/08/2011	100%
1305	Minerva	Task	Resolved	High	Implementácia	Anton Szorad	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/25/2011	11/08/2011	100%
1304	Minerva	Task	Resolved	High	Návrh hierarchie	Anton Szorad	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/25/2011	11/01/2011	100%
1303	Minerva	Task	Resolved	High	Zobrazenie znalostí	Peter Ivanec	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/25/2011	11/08/2011	100%
1302	Minerva	Task	Resolved	High	Výber údajov z databázy	Michal Chylik	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/25/2011	11/03/2011	100%
1300	Minerva	Task	Feedback	High	Výber údajov z databázy	Michal Chylik	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/25/2011	11/03/2011	100%
1298	Minerva	Task	Feedback	High	Grafický návrh	Jakub Salmik	Sprint 2 backlog	Sprint 2 backlog	10/25/2011	11/01/2011	100%

Obr.15 Redmine - výber úlohy

2. Kliknúť na "Update"

Overview Activity Roadmap Issues **New issue** Gantt Calendar News Documents Wiki Files Settings

Task #1310 Update Log time Watch Duplicate Copy Move Delete

Feature #1282: US6 - Zadanie znalosti
Spracovanie a validácia

Added by Peter Ivanec 15 days ago. Updated 8 days ago.

Status:	Resolved	Start date:	10/11/2011
Priority:	Urgent	Due date:	11/08/2011
Assignee:	Patrik Polakovic	% Done:	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div> 100%
Category:	-	Spent time:	-
Target version:	Sprint 2 backlog	Estimated time:	6.00 hours
UserStoryPoints:			

Subtasks Add

Related issues Add

History

Updated by Patrik Polakovic 8 days ago #1

- % Done changed from 0 to 100
- Estimated time set to 6.00

Updated by Patrik Polakovic 8 days ago #2

- Status changed from In progress to Resolved

Update Log time Watch Duplicate Copy Move Delete
 Also available in: Atom | PDF

Obr.16 Redmine - detail úlohy

3. Zadať nový status, aktivitu (ak nebude zvolená, Redmine zahlási chybu) a kliknúť na *Submit*

Update

Change properties (More)

Status * Resolved ▼	Start date 2011-10-11 📅
Priority * Urgent ▼	Due date 2011-11-08 📅
Assignee Patrik Polakovic ▼	Estimated time 6 Hours
Target version Sprint2 backlog ✔	% Done 100 % ▼
UserStoryPoints <input type="text"/>	

Log time

Spent time Hours Activity --Please select--

Comment

Notes

Files

Prehľadávaf... Optional description

Add another file (Maximum size: 24.5 MB)

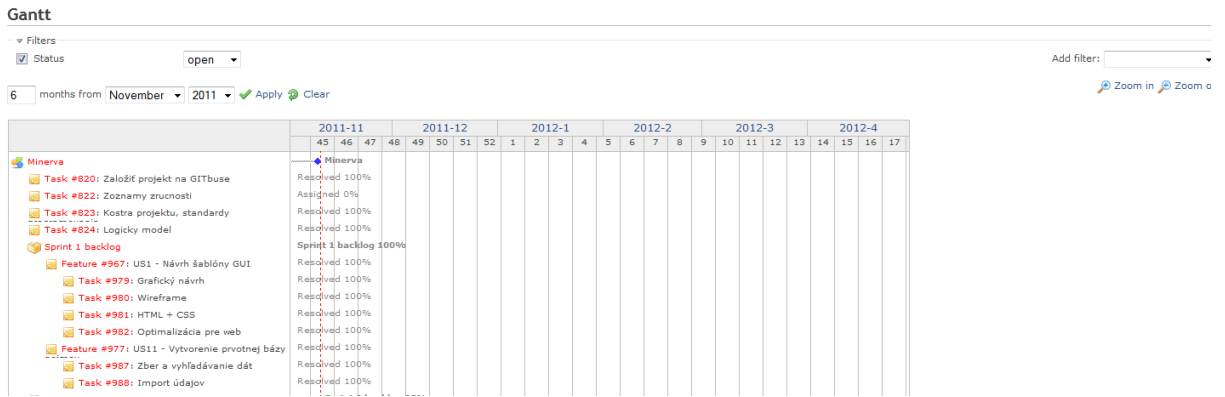
Submit review

Also available in: Atom | PDF

Obr.17 Redmine - Editácia úlohy

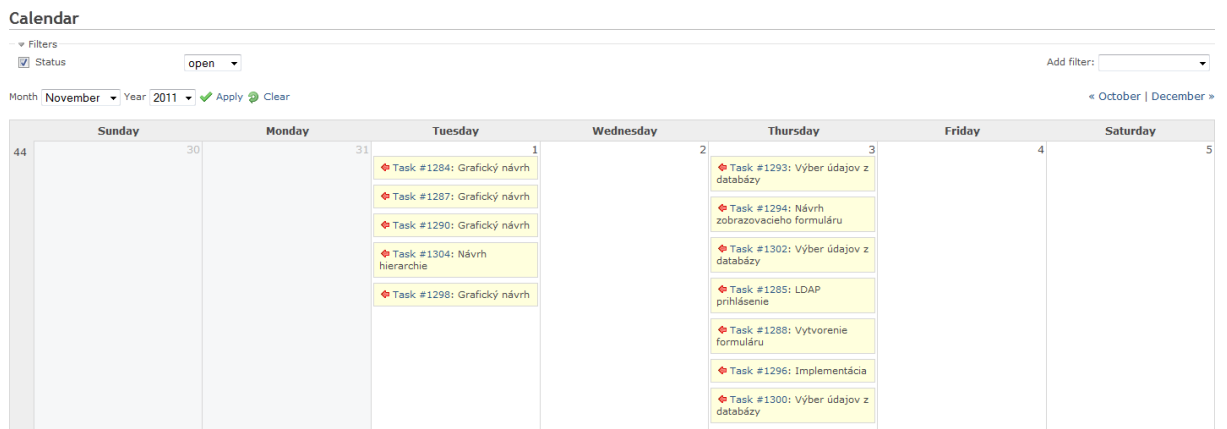
Redmine poskytuje rôzne užitočné funkcionality:

- Ganttov diagram



Obr.18 Redmine - Ganttov diagram

- **Kalendár**



Obr.19 Redmine - kalendár

- **Uchovávanie súborov**

Files

File	Date	Size	D/L	MDS
Git.pdf	10/09/2011 08:41 pm	150.7 kB	7	996c3a1e9e8b7249120e6b7f6941c7
plan	11/02/2011 08:40 pm	10.2 kB	5	094e0b75643e9a26f0a7250a7356d49
zapis_zo_stretnutia_timu_1.doc	10/11/2011 09:26 am	48.5 kB	0	d281460e6de1146568483f6d428894
zapis_zo_stretnutia_timu_2.doc	10/12/2011 11:41 am	52.5 kB	1	7bd841949a689fa4445dfe7b4757

Obr.20 Redmine - uchovávanie súborov

- **Prehľad projektu**

Overview

Znalosti a zručnosti študentov

- Homepage: <http://labss2.fit.stuba.sk/TeamProject/2011/team16is-si/index.html>

Issue tracking

- Bug: 0 open / 0
- Feature: 13 open / 13
- Support: 0 open / 0
- Task: 35 open / 41
- Idea: 0 open / 0
- Change Request: 0 open / 0

[View all issues](#) | [Calendar](#) | [Gantt](#)

Members

Manager: Adam Kobyda, Anton Szorad, Jakub Salmik, Michal Chylik, Michal Holub, Patrik Polakovic, Peter Ivanec
Developer: Adam Kobyda, Anton Szorad, Jakub Salmik, Michal Chylik, Patrik Polakovic, Peter Ivanec
Reporter: Adam Kobyda, Anton Szorad, Jakub Salmik, Michal Barfa, Michal Chylik, Patrik Polakovic, Peter Ivanec

Obr.21 Redmine - prehľad projektu

8. Preberacie protokoly

Preberací protokol

Projekt

Znalosti a zručnosti študentov

Produkt

Priebežný prototyp systému

Predmet odovzdania

Dokumentácia k inžinierskemu dielu v elektronickej forme v rozsahu 30 strán

Dokumentácia k riadeniu projektu v elektronickej forme v rozsahu 55 strán

Zdrojové kódy systému

Odovzdávajúcí tím

WeKnowIT(tím č.16)

Preberajúci

Ing. Michal Holub

Dátum odovzdania

Ing. Michal Holub

WeKnowIT, Bc. Jakub Šalmík