

Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Virtuálna FIIT
ViFiiTeam

Dokumentácia k riadeniu

Vedúca tímu:

Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Členovia tímu:

Bc. Lukáš Cáder

Bc. Martin Dušek

Bc. Jaroslav Dzurila

Bc. Roland Gášpár

Bc. Martin Londák

Bc. Michal Ševčík

Bc. Matej Toma

Školský rok:

2013/2014

Obsah

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Úvod..... | 5 |
| 2 | Ponuka tímu..... | 6 |
| 2.1 | Predstavenie tímu | 6 |
| 2.2 | Webový komunitný systém otázok a odpovedí..... | 7 |
| 2.3 | Virtuálna FIIT na mobile..... | 8 |
| 2.4 | Digital SweatShop | 10 |
| 2.5 | Príloha A - Zoradenie všetkých tém podľa priority..... | 11 |
| 2.6 | Príloha B - Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu | 12 |
| 3 | Úlohy členov tímu | 13 |
| 3.1 | Dlhodobé úlohy | 13 |
| 3.2 | Autorstvo kapitol v dokumentoch | 14 |
| 4 | Manažment rozvrhu a plánovania | 20 |
| 4.1 | Zimný semester..... | 20 |
| 4.2 | Vytvorenie Product Backlog | 21 |
| 4.3 | Letný semester | 28 |
| 4.4 | Metodika k priebehu tímového stretnutia..... | 30 |
| 4.5 | Manažment rozvrhu | 32 |
| 5 | Manažment kvality a monitorovanie projektu | 33 |
| 5.1 | Manažment kvality | 33 |
| 5.2 | Monitorovanie projektu | 34 |
| 6 | Manažment rizík..... | 37 |
| 6.1 | Identifikované riziká..... | 37 |
| 7 | Manažment testovania..... | 42 |
| 7.1 | Interné testovanie..... | 42 |
| 7.2 | Externé testovanie..... | 45 |
| 8 | Manažment vývoja a podporných prostriedkov | 48 |
| 8.1 | GIT..... | 48 |
| 8.2 | Jira | 48 |
| 8.3 | Sublime..... | 48 |
| 8.4 | Weinre | 48 |
| 8.5 | Grunt..... | 48 |
| 8.6 | Google groups..... | 48 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 8.7 | Nástroj na tvorbu dokumentácie..... | 49 |
| 8.8 | Metodika používania verziovacieho nástroja GIT..... | 49 |
| 9 | Manažment komunikácie | 52 |
| 9.1 | Formálna komunikácia | 52 |
| 9.2 | Neformálna komunikácia | 52 |
| 9.3 | Komunikačné nástroje | 52 |
| 9.4 | Kolaboračné nástroje | 53 |
| 10 | Manažment dokumentácie..... | 54 |
| 10.1 | Identifikovanie možných problémov | 54 |
| 10.2 | Návrh riešenia | 54 |
| 10.3 | Implementácia systému..... | 55 |
| 10.4 | Úpravy systému manažmentu dokumentácie po jeho spustení..... | 58 |
| 10.5 | Metodika pre manažment dokumentácie | 58 |
| 10.6 | Metodika tvorby zápisnice | 61 |
| 11 | Zápisnice zo stretnutí | 68 |
| 11.1 | Zápis zo stretnutia č. 1 | 68 |
| 11.2 | Zápis zo stretnutia č. 2 | 71 |
| 11.3 | Zápis zo stretnutia č. 3 | 77 |
| 11.4 | Zápis zo stretnutia č. 4 | 81 |
| 11.5 | Zápis zo stretnutia č. 5 | 84 |
| 11.6 | Zápis zo stretnutia č. 6 | 88 |
| 11.7 | Zápis zo stretnutia č. 7 | 93 |
| 11.8 | Zápis zo stretnutia č. 8 | 97 |
| 11.9 | Zápis zo stretnutia č. 9 | 100 |
| 11.10 | Zápis zo stretnutia č. 10 | 103 |
| 11.11 | Zápis zo stretnutia č. 11 | 106 |
| 11.12 | Zápis zo stretnutia č. 12 | 109 |
| 11.13 | Zápis zo stretnutia č. 13 | 111 |
| 11.14 | Zápis zo stretnutia č. 14 | 114 |
| 11.15 | Zápis zo stretnutia č. 15 | 118 |
| 11.16 | Zápis zo stretnutia č. 16 | 122 |
| 11.17 | Zápis zo stretnutia č. 17 | 125 |
| 11.18 | Zápis zo stretnutia č. 18 | 130 |

| | | |
|-------|---------------------------------|-----|
| 11.19 | Zápis zo stretnutia č. 19 | 134 |
| 11.20 | Zápis zo stretnutia č. 20 | 147 |
| 11.21 | Zápis zo stretnutia č. 21 | 158 |
| 11.22 | Zápis zo stretnutia č. 22 | 163 |
| 11.23 | Zápis zo stretnutia č. 23 | 169 |
| 11.24 | Zápis zo stretnutia č. 24 | 175 |
| 11.25 | Zápis zo stretnutia č. 25 | 178 |
| 11.26 | Zápis zo stretnutia č. 26 | 181 |
| 12 | Preberacie protokoly | 185 |

1 Úvod

Tento dokument obsahuje dokumentáciu k riadeniu tímového projektu Virtuálna FIIT. Projekt vypracúva tím ViFiiTeam v zložení: Bc. Lukáš Cáder, Bc. Martin Dušek, Bc. Jaroslav Dzurila, Bc. Roland Gášpár, Bc. Martin Londák, Bc. Michal Ševčík a Bc. Matej Toma v rámci predmetu Tímový projekt. Vedúca tímu je Mgr. Alena Kovárová, PhD. Sú v ňom spísané plány, organizácie, úlohy, autorstvá, opis manažmentu projektu a zápisnice zo spoločných stretnutí.

2 Ponuka tímu

2.1 Predstavenie tímu

Bc. Cáder Lukáš – počas štúdia na Fakulte informatiky a informačných technológií sa venoval webovým aplikáciám. Za zmienku stojí napríklad systém, ktorý mal za úlohu pomocou vlastného parsera sťahovať veľké množstvo dát z internetových lokalít. Následne tieto dáta tvorili základ pre implementáciu štatistík. Tento systém bol napísaný v jazyku Ruby on Rails. Vo svojej bakalárskej práci sa venoval vývoje mobilnej aplikácie na platforme Windows Phone, ktorá zbierala dáta zo senzorov a následne vykonávala preddefinované akcie.

Bc. Dzurilla Jaroslav - bakalárske štúdium absolvoval na Žilinskej univerzite. Má bohaté skúsenosti s programovaním mikro kontrolerov a používaním grafických programov Gimp a Inkscape. Vo voľnom čase sa venuje kreslenie na počítači pomocou grafického tabletu. Baví ho skúmať logické systémy a zaoberať sa nimi do hĺbky.

Bc. Dušek Martin – keďže začal programovať už na základnej škole, tak nie je prekvapením, že sa dostal až na FIIT. Od PHP a stále zložitejších internetových aplikácií sa dostal až k Java a informačným systémom pre firmy a štát. Svoje ďalšie smerovanie však viac upriamuje na vedenie projektov a ľudí. Uprednostňuje vývoj aplikácií s dostatkom priestoru na realizáciu aj vlastných nápadov. Nepáči sa mu robiť prácu iného, alebo keď si menej skúsený vývojár nechce dať poradiť od skúsenejšieho.

Bc. Gáspár Roland - ku programovaniu sa dostal už počas štúdia na strednej škole, kedy ho ako prvý jazyk očaril Pascal. Začal vynikať medzi svojimi spolužiakmi svojimi vedomosťami, lebo pokiaľ oni robili len nutné minimum tak on si danú problematiku vedel doštudovať aj sám, svojpomocne pomocou internetu. V neskorších rokoch vyskúšal aj C, ale nakoniec zostal pri Java, v ktorej riešil väčšinu školských prác. Najradšej zo všetkých činností má fázu implementácie, ale vie byť taktiež užitočný pri návrhu samotného softvéru.

Bc. Londák Martin – na začiatku štúdia sa naučil programovacie jazyky C a Javu, ktorú ďalej rozvíjal a neskôr k nim pridal C#. Vo svojej bakalárskej práci sa venoval vytvoreniu rozhrania na preklad prirodzeného jazyka do databázy. Medzi jeho prednosti patrí zmysel pre detail.

Bc. Ševčík Michal - od strednej školy sa zaujíma o programovanie a venuje sa mu aj vo voľnom čase mimo školských povinností. Od stredoškolských čias až po štúdium na vysokej škole vyskúšal ako sa programuje v rôznych jazykoch od Pascalu cez C, Javu, C# až po mobilnú platformu Android. Momentálne sa najviac venuje Java. Rád analyzuje problémy čím prispieva do rôznorodého zloženia tímu, taktiež sa rád venuje analýze rizík, ktoré by mohli nastať počas vývoja softvéru.

Bc. Toma Matej – absolvoval štúdium na Fakulte matematiky, fyziky a informatiky kde sa vo svojej bakalárskej práci venoval webovej aplikácii na dynamickú správu skladových položiek, s evidenciou zákazníkov, faktúr, ktorá je ovládateľná aj cez mobilné rozhranie. Počas štúdia získal vedomosti z Oracle, PostgreSQL, MySQL a programovacích jazykov C++, Java SE. Aktívne sa venuje programovacím jazykom PHP a Java EE.

2.2 Webový komunitný systém otázok a odpovedí

2.2.1 Motivácia

Študenti sa neustále počas svojho štúdia na univerzite potykajú s problémami, na ktoré chcú čo najskôr nájsť riešenie. Odpoveď by im mohol priniesť systém, kde študent bude môcť špecifikovať svoj problém. Takýto systém by zároveň zbieral potenciálne odpovede a riešenia od komunity študentov, doktorandov, docentov, profesorov, prípadne externých odborníkov z danej problematiky a sprostredkúval by ich všetkým, ktorí ich potrebujú.

Podobné systémy už existujú, no systém venujúci sa výhradne na pomoc študentom na STU FIIT môže ponúknuť riešenia špecifických problémov.

Fórum fiitkár, ktoré bolo k tomuto určené, nie je popri sociálnych sieťach dostatočne atraktívne na to, aby si udržalo aktívnu komunitu prispievateľov a postupne upadá. Na sociálnych sieťach sa pritom komunita rozčleňuje do skupín, a preto nie je možné informácie zdieľať centrálna a tým sa stavajú menej dostupné.

Chceme vytvoriť službu, ktorá nielenže obstojí v konkurenčnom boji, ale získa si aj priazeň študentov z iných škôl a postupne sa rozšíri do ďalších inštitúcií.

Projekt je pre nás zaujímavý aj preto, že sme súčasťou cieľovej skupiny a bude významnou súčasťou života každého študenta.

Náš tím pozostáva z členov, ktorí majú rôznorodé zamerania z predchádzajúceho štúdia. Preto prinášame bohatú varietu skúseností a pohľadov na danú problematiku.

2.2.2 Koncepcia riešenia

V našich silách je vytvoriť silnú komunitu ľudí združenú na jednom portáli, ktorý by bol zaujímavý pre svojich návštevníkov, aby sa naňho radi vrátili späť.

Keďže predpokladáme, že systém bude pracovať s veľkým objemom dát tak zvažujeme použitie databázového systému PostgreSQL. Máme skúsenosti či už s PostgreSQL, MySQL ale aj Oracle takže v tomto smere by nemali nastať výraznejšie problémy.

Jeden z kľúčových bodov našej analýzy by bolo zistiť, prečo najmä mladí ľudia na riešenie problémov uprednostňujú radšej sociálne siete pred odbornými diskusnými fórami. Zistili by sme tak aj nedostatky súčasných systémov a vedeli by sme vyvinúť intuitívne a prirodzené používateľské prostredie pre budúcich používateľov.

Azda asi hlavným meradlom úspešnosti systému bude zrejme spôsob ako motivovať študentov, aby sa radi zapájali do diskusií. Populárna služba StackOverflow, ktorej hlavnú myšlienku nesie tento projekt, motivuje svojich používateľov len tromi typmi odznakov (zlatý, strieborný a bronzový) a číslom ktoré vyjadruje reputáciu daného používateľa. Myslíme si, že takáto motivácia ľudí v študentskom prostredí nie je dostačujúca a treba ju hlbšie premyslieť. Navrhujeme komplexnejší systém odznakov, ktorí by sa odvíjal jednak od problematiky v ktorej autor prispieva, počtu relevantných príspevkov, maximálny počet príspevkov za deň, cez počítanie znakov v príspevkoch až po špeciálne hodnotenia, ktoré by nemohol získať len tak niekto. Tieto špeciálne hodnotenia by prezentovali aj jeho ako osobu na škole a mohli byť užitočné aj pri budovaní jeho budúcej kariéry.

Takýmto spôsobom by sme motivovali študentov pracovať popri škole na drobných problémoch a študenti by mohli prezentovať svoje reálne schopnosti, ktoré sa od nich vyžadujú v pracovnom živote.

Hodnotenie jednotlivých príspevkoch by bolo postavené na prepracovanom spôsobe váhovania hlasov, aby nedošlo k tomu, že jeden používateľ by chcel znehodnotiť radu iného používateľa.

Rôzne rebríčky, štatistiky, profily používateľov by mali byť neoddeliteľnou súčasťou systému, aby sa používatelia radi vrátili späť.

Zadávanie otázok by mohlo byť anonymné, aby sa zrýchlil celý proces, avšak pre uverejnenie odpovedi by musel už byť prispievateľ prihlásený. Čím lepšiu reputáciu daný používateľ má, tým je obsah jeho odpovedí dôveryhodnejší, avšak ak prispieva väčšinou k danej problematike.

Ďalšie zaujímavé veci, ktoré by spravili z tohto systému nového a lepšieho fiitkára by boli predmetom ďalšej diskusie a rozoberaním konkrétnych problémov.

2.3 Virtuálna FIIT na mobile

2.3.1 Motivácia

Žijeme v digitálnej dobe, preto je žiaduce, aby mali práve študenti a návštevníci FIIT možnosť pristupovať moderným spôsobom k informáciám. Mnohí z nás už zažili príchod do nového prostredia. Človeku chvíľu trvá než sa v novom prostredí zorientuje. To je napríklad aj prípad nových študentov, ktorí prichádzajú na našu fakultu a v priestoroch našej školy sa nevedia v rýchlosti zorientovať. Častokrát blúdia po škole a nevedia nájsť správnu miestnosť, v ktorej majú vyučovanie. To môže spôsobiť aj meškanie na cvičenia alebo prednášku.

Študenta samozrejme nezaujíma len to, ako nájsť správnu miestnosť na fakulte, ale aj to kde sa dá stravovať, informácie o doprave a o dianí na fakulte.

Preto je našim zámerom pomôcť študentom a návštevníkom fakulty k jednoduchšiemu prístupu k informáciám, prostredníctvom mobilných zariadení. Takýto spôsob získavania informácií je čoraz viac obľúbený v spoločnosti. To by sme chceli dosiahnuť prostredníctvom

multiplatformovej aplikácie, ktorá bude dostupná pre všetky typy mobilných zariadení, bez ohľadu na operačný systém.

Naším záujmom je vytvoriť niečo, čo bude užitočné a bude sa využívať aj v budúcnosti. Chceme vytvoriť aplikáciu, ktorá bude modulárna a umožní jednoduchšie pokračovanie vo vývoji. Členovia nášho tímu už majú skúsenosti s tvorbou mobilných aplikácií a taktiež webových portálov. Veľmi nás láka možnosť vývoja multiplatformových aplikácií. Ďalšou motiváciou je, že tento projekt bude prínosom pre množstvo ľudí, ktorí navštívia našu fakultu.

Máme určitú víziu, ako bude smerovať ďalej tento projekt, ale sme otvorení nápadom zo strany budúcich používateľov aplikácie.

2.3.2 Konceptia riešenia

Po vzájomnej diskusii, ktorá prebehla v tíme na túto tému, sme prišli k dôležitým poznatkom, ktoré by vedeli existujúcu aplikáciu rozšíriť o novú funkcionálnosť. V nasledujúcich odsekoch predstavujeme niektoré z našich nápadov na zlepšenie.

V oblasti dopravy by bolo možné rozšíriť existujúcu databázu o nočné linky MHD, lebo tieto momentálne absentujú v aktuálnej verzii. Spríjemnením by bolo aj zobrazenie konkrétnej zastávky na mape. Vzhľadom na to, že pred pár mesiacmi bola spustená na území bratislavského kraja Bratislavská integrovaná doprava (BID), tak by bolo vhodné poskytnúť možnosť vyhľadávať aj medzi spojmi Slovak Lines alebo Železničnej spoločnosti Slovensko, ktoré sú súčasťou BID. Mnohých študentov by určite potešilo, keby si vedeli skontrolovať odchod svojho vlaku z Hlavnej stanice a tak si vedeli lepšie naplánovať svoju cestu. O daných spojoch by sme vedeli, ako v prípade MHD, názov spoju, smer a plánovaný odchod zo stanice.

Gastronomické nároky študentov na stravu sú rôzne. Preto málokteré stravovacie zariadenie dokáže dostatočne uspokojiť nároky všetkých návštevníkov. Bolo by preto vhodné evidovať nielen jedálny lístok stravovacích zariadení na škole, ale aj v jej blízkom okolí podľa toho ako si to používateľ nastaví, a ponúknuť najmä obedové menu v takejto podobe. Pre konkrétne stravovacie zariadenia by bolo možné definovať aj napríklad doplnkové informácie typu, či je možné platiť stravnými lístkami, prípadne, iba ktorými typmi lístkov konkrétne. Študent by mal vždy prehľad o aktuálnej obedovej ponuke.

Systém by podporoval notifikačné správy, ktoré by upozorňovali používateľov o zaujímavých prednáškach na škole, ale aj zmenách vo výučbe ako napríklad presun, alebo zrušenie hodiny. Takéto notifikačné správy by sa dali využiť aj ako propagačný prostriedok pre fakultu ako informovať používateľov aplikácie o novinkách na škole. Myslíme si však, že rozsah v akom by boli použité, je predmetom širšej diskusie a analýzy, aby používateľ nebol zahlcovaný nadbytočnými informáciami.

2.4 Digital SweatShop

2.4.1 Motivácia

Mnohí z nás už pocítili na vlastnej koži nedostatok ľudských zdrojov, práve vtedy keď je ich potreba najväčšia. Najviac je tento fakt vidno pri odovzdávaní záverečných prác, ktoré obsahujú nejaký prieskum. Vtedy je potrebné získať odpovede do dotazníkových hárkov čo najrýchlejšie, aby sa dalo ešte stihnúť z takýchto dát vytvoriť rôzne grafy a štatistiky. Takéto prieskumy však nemajú veľkú výpovednú hodnotu a to preto, lebo sú robené na malej vzorke ľudí.

Pojem Digital SweatShop je na Slovensku ešte veľmi neznámy a tak ľudia využívajú starodávne metódy na zbieranie dát, napríklad aj z dotazníkov. Chceme prostredníctvom tohto projektu pozdvihnúť na Slovensku povedomie o tom, že existuje aj iná, alternatívna, forma zberu dát, ktorá môže trvať omnoho kratšie, pričom výsledky nám môžu byť hneď známe.

Existuje napríklad veľké množstvo úloh, ktoré prevádzkovatelia webov nemajú možnosť z rôznych príčin vykonať. Častokrát sa nám pri vývoji môže stať, že kvôli nedostatku času a finančného rozpočtu nestihneme otestovať všetku funkcionalitu. Ak by sme to nechali bez povšimnutia a spoliehali sa na to, že systém pracuje bezchybne, tak iba nepatrná chyba by mohla spôsobiť veľké škody. Najmä fáza testovania býva veľakrát zanedbávaná. Taktiež sa môže jednať o úlohy, ktoré musia byť otestované človekom.

Ide najmä o vyhodnocovanie audio a video obsahu a prieskumy s náhodne vybranými skupinami jednotlivcov. S takýmto, a aj inými úlohami by tvorcom vedeli pomôcť používatelia Internetu.

Existujú rôzne spoločnosti, ktoré sľubujú ľuďom vysoké odmeny za málo práce, ale tí sú následne potom, čo nedostanú svoju odmenu demotivovaní a nechotní robiť niečo navyše. Najmä keď si nie sú istí, či dostanú za svoju prácu sľúbenú odmenu. My by sme chceli tento problém vyriešiť a vybudovať v ľuďoch dôveru voči podobnému systému.

Sme toho názoru, že takáto téma je aktuálna a využiteľná nepretržite, nakoľko na tomto svete potrebuje veľa ľudí s niečím pomôcť.

2.4.2 Konceptia riešenia

Každý používateľ, ktorý sa bude chcieť podieľať na vyriešení úlohy, bude musieť byť registrovaný. Iba registrovaní používatelia uvidia plné znenie úlohy. Každá úloha by mala obsahovať názov a akej problematike sa venuje. Označovanie úloh môže byť formou tagov (označení). Úloha by mala taktiež obsahovať krátky popis, podrobné znenie úlohy a odmenu, ktorú dostane pracant za jej vykonanie a v prípade nepeňažnej odmeny aj forma, akou bude odmena predaná pracantovi.

Úlohy budú môcť byť rôzneho charakteru, od štandardnej úlohy typu vyhodnocovania dotazníkov, až po bodovo definované úlohy. V takýchto bodovo definovaných úlohách bude načrtnutý konkrétny test-case, ktorý bude treba overiť, či funguje, alebo na akých vstupoch daný test-case bude chybový. Pri takýchto, ale aj iných, podobných úlohách, bude potrebné

používateľa sledovať, či už formou unikátnych cookies, alebo sledovania zmien v databáze. Finálny spôsob sledovania používateľa by bol predmetom analýzy a širšej diskusie. Úlohy by boli vo všeobecnosti pridelované všetkým dostupným pracantom, ale bude možné aj nastaviť filter na konkrétne cieľové skupiny, ktoré by sme chceli pokryť.

V systéme budeme rozlišovať dva typy používateľov, prvým je zadávateľ a druhým je pracant. Zadávatel' zadáva úlohy, stanovuje odmenu pracantovi a rozhoduje sa, či prijme, alebo neprijme výsledok jeho práce. Pracant bude mať možnosť nahliadnuť na znenie úlohy a rozhodnúť sa, či danú úlohu vykoná alebo nie. Keďže jeden aj druhý typ používateľ ma špecifické podmienky na prípady použitia, tak ich užívateľské prostredie bude značne odlišné. Ako príklad možno uviesť rôzne štatistiky, ktoré je možné generovať zo systémových dát. Je jasné, že pracant bude mať úplne iný pohľad na štatistické grafy ako má zadávateľ. Avšak celková rozsiahlosť projektu je na dlhšiu diskusiu s vedúcim projektu.

Systém bude môcť pracovať s rôznymi druhmi odmien. Môže ísť o peňažnú, ale aj naopak - materiálnu odmenu. Forma odmeny bude na zadávateľovi, akú stanoví. Keďže v systéme sa bude manipulovať s peňažnou hotovosťou tak je nutné systém zabezpečiť proti automatickým programom (botom), ktoré by chceli takýto systém zneužívať vo svoj prospech. Odmeny môžu mať charakter skupinovej odmeny, čo by znamenalo, že každý zúčastnený dostane odmenu alebo naopak odmenu dostane len ten, kto vykonal najväčšie množstvo práce.

Projekt by sme postavili s najväčšou pravdepodobnosťou na databázovom systéme PostgreSQL, ale nie je vylúčené ani MySQL. Samotný webový systém by bol napísaný buď v Ruby on Rails alebo PHP. To, pre ktorú konkrétnu technológiu by sme sa rozhodli, by bolo ešte súčasťou analýzy a konzultácie technológií s vedúcim práce.

2.5 Príloha A - Zoradenie všetkých tém podľa priority

Po vzájomnej diskusii v tíme sme dospeli k finálnej podobe rebríčku s poradím tém

1. Webový komunitný systém otázok a odpovedí
2. Virtuálna FIIT na mobile
3. Digital SweatShop
4. Interaktívne hry na mobile s multimedialnym obsahom
5. Zábavný systém pre spolucestujúcich v automobile
6. Prehliadka kódov v tímových projektoch
7. Analýza výsledkov výskumu
8. Vizualizácia informácií v obohatenej realite
9. Sledovanie pohľadu pri používaní aplikácií
10. Monitor programátora v IDE
11. 3D Robotický futbal
12. Distribuované počítanie na FIIT
13. Trojdimenzionálne UML
14. Rečové poruch

2.6 Príloha B - Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu

Rozvrh všetkých členov tímu je stabilný, až na dve cvičenia Martinu Duška, ktorý sa k tímu pridal neskôr z dôvodu nedostupnosti internetu a z tohto dôvodu nemá ešte určené či bude mávať c. – Vyhľadávanie informácií v pondelok o 11tej alebo 12tej hodine. Podobný problém je aj s cvičeniami vo štvrtok o 9tej alebo 10tej hodine. Nakoľko väčšina nášho tímu nie je z Bratislavy tak termín piatok poobede by nám nevyhovoval.

| | Mená členov | 7h | 8h | 9h | 10h | 11h | 12h | 13h | 14h | 15h | 16h | 17h | 18h | 19h | 20h | 21h |
|----------|-------------------|----|-------------------------|-------------------|-----|-------------------------|-----|-----|--------------------------|------------------------------|------------------------------------|--|-----|-----|-----|-----|
| Pondelok | Cáder Lukáš | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | | Tímový projekt I | | | | | |
| | Dušek Martin | | Vyhľadávanie informácií | | | Vyhľadávanie informácií | | | | | Tímový projekt I | | | | | |
| | Dzurilla Jaroslav | | | | | | | | | | Tímový projekt I | | | | | |
| | Gáspár Roland | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | Tímový projekt I | | | | | |
| | Londák Martin | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | Tímový projekt I | | | | | |
| | Ševčík Michal, | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | Tímový projekt I | | | | | |
| | Toma Matej | | | | | | | | | | Tímový projekt I | | | | | |
| Utorok | Cáder Lukáš | | Kódovanie | | | | | | | | Výskum informačných systémov | Architektúra informačných systémov | | | | |
| | Dušek Martin | | Kódovanie | | | | | | | | | | | | | |
| | Dzurilla Jaroslav | | | | | informačných systémov | | | | Výskum informačných systémov | | | | | | |
| | Gáspár Roland | | Kódovanie | | | | | | | Výskum informačných systémov | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Londák Martin | | Kódovanie | | | | | | | Výskum informačných systémov | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Ševčík Michal, | | Kódovanie | | | | | | | Výskum informačných systémov | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Toma Matej | | Kódovanie | Softvérové jazyky | | | | | | | Výskum softvérových systémov | | | | | |
| Streda | Cáder Lukáš | | | | | | | | | | MSI | | MSI | | MSI | |
| | Dušek Martin | | | | | | | | Znalostné systémy | | | | | | | |
| | Dzurilla Jaroslav | | | Pokročilé DB | | | | | Základy kryptológie | | MSI | | MSI | | MSI | |
| | Gáspár Roland | | | | | | | | | MSI | | MSI | | MSI | | MSI |
| | Londák Martin | | | | | | | | | MSI | | MSI | | MSI | | MSI |
| | Ševčík Michal, | | | | | | | | | MSI | | MSI | | MSI | | MSI |
| | Toma Matej | | | | | | | | | MSI | | MSI | | MSI | | MSI |
| Štvrtok | Cáder Lukáš | | Kódovanie | | | | | | | | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Dušek Martin | | Kódovanie | Znalostné systémy | | | | | | | | | | | | |
| | Dzurilla Jaroslav | | | | | | | | | | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Gáspár Roland | | Kódovanie | | | | | | | | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Londák Martin | | Kódovanie | | | | | | | | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Ševčík Michal, | | Kódovanie | | | | | | | | Architektúra informačných systémov | | | | | |
| | Toma Matej | | Kódovanie | Softvérové jazyky | | | | | | | Architektúra softvérových systémov | Architektúra softvérových systémov - nepárny | | | | |
| Piatok | Cáder Lukáš | | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | | | | | |
| | Dušek Martin | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Dzurilla Jaroslav | | Základy kryptológie | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | | | | | |
| | Gáspár Roland | | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | | | | | |
| | Londák Martin | | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | | | | | |
| | Ševčík Michal, | | | | | | | | | | Pokročilé DB technológie | | | | | |
| | Toma Matej | | | | | | | | | | | | | | | |

3 Úlohy členov tímu

3.1 Dlhodobé úlohy

Michal Ševčík

Michalova rola v tíme je manažment podporných prostriedkov a integrácie. Je hlavným správcom nástroja na verziovanie softvéru GIT. Spravuje taktiež všetky servery, ktoré používame na našom projekte.

Matej Toma

Vedúci tímu Matej ma najviac rolí. Popri jeho ambasádorským povinnosťami má na starosti bezproblémovú komunikáciu v tíme ako manažér komunikácie a spravuje aj manažment rizík.

Martin Londák

Martin je v tíme manažér kvality a monitorovania projektu. Jeho hlavnou úlohou je code review.

Lukáš Cáder

Hlavný plánovač Lukáš je manažér plánovania a rozvrhu. Vytvára plán prác na projekte a informuje tím o ich budúcich úlohách.

Roland Gášpár

Rolandova úloha spočíva v internom testovaní aplikácie pomocou automatizovaných testov.

Martin Dušek

Manažér dokumentácie Martin má na zodpovednosti odovzdanie dokumentácie. Je administrátorom systém na správu dokumentácie, určuje aké dokumenty sa majú odovzdať, kontroluje odovzdané dokumenty a spája čiastkové dokumentácie od členov tímu do 2 ucelených dokumentov.

Jaroslav Dzurila

Jaroslav je hlavný manažér testovania. Vytvára, zúčastňuje sa a vyhodnocuje testy so reálnymi používateľmi našej aplikácie.

3.2 Autorstvo kapitol v dokumentoch

Integrátor dokumentácie: Martin Dušek

3.2.1 Dokumentácia k dielu

Martin Dušek

1 Úvod

5.7 Mapa okolia fakulty

12.7 Implementácia mapy okolia

16.3 Klikateľná mapa okolia

17.4 Implementácia kompasu do mapy

17.5 Optimalizácia mapy okolia

26.6 Nasadenie aplikácie

Lukáš Cáder

2 Stanovenie globálnych cieľov projektu na zimný semester

4.2 Zladenie jedálni

5.6 Úprava dizajnu jedálni

7.2 Nefunkčná história a zmiešaná obrazovka pri QR kódoch

8.3 Pridanie návodu pre používateľa pri použití QR kódu

9.1 Čierna obrazovka pri využití funkcie skenovania QR kódu

15.1 Analýza sťahovania jedálnich lístkov a MHD

17.6 Analýza kompilácie aplikácie pre Windows Phone

20.1 Nefunkčné vyhľadávania z dôvodu nenačítania MHD

21.2 Klientská časť inteligentného vyhľadávania

26.1 Inštalácia a spustenie aplikácie pre vývoj

26.5 Build a spustenie aplikácie pre Windows Phone 8

Jaroslav Dzurila

4.3 Nová grafika hlavnej obrazovky

9.2 Testovanie usability aplikácie

9.3 Testovanie rozdelenia MHD

9.4 Príprava ikon pre budúcu funkcionálnosť

14.2 Vytvorenie návrhu rozloženia odkazov

Roland Gášpár

4.4 Úprava približovania mapy vo webovej verzii máp

8.1 Doplnenie predčítavania dát pre jedálne a MHD

11.1 Analýza softvéru Visual Paradigm

12.4 Otváracie hodiny na študijnom oddelení

17.2 Nový koncept hlavného menu

22.3 Nedá sa scrollovať na mape

Martin Londák

4.6 Hladké scrollovanie

5.8 RSS správy

8.2 Logovanie aktivity používateľa

10.1 Vylepšenie logovania aktivity používateľa

12.1 Zobrazovanie SVG a PNG ikon na základe verzie Androidu

13.2 Analýza možnosti unikátnej identifikácie mobilného zariadenia

16.5 Vážený graf slov z otázok a odpovedí

17.8 Analýza proximity search v rámci Elasticsearch

23.2 Serverová časť inteligentného vyhľadávania

Michal Ševčík

7.1 Konfigurácia webovej verzie virtfit

9.7 Nesprávne zobrazovanie miestnosti na mobilných zariadeniach

12.2 Vylepšiť aktualizáciu údajov pre MHD

12.3 Implementácia posielania logov z aplikácie na server

12.5 Zistiť spôsob identifikácie verzie databázy a vytvoriť zobrazenie v sekcii ABOUT

13.3 Oprava chyby aktualizácie rozvrhu

16.4 Automatické načítavanie jedální raz za deň

17.7 Zmena spúšťania automatických aktualizácií

20.3 Notifikácia emailom o odoslaní emailu

21.1 Komunikácia klient server pri odosielaní dopytu inteligentného vyhľadávania

25 Celkový pohľad

26.2 Inštalácia virtuálneho servera

26.3 Nastavenie automatického update-u databázy

Matej Toma

- 3.1 Optimalizácia máp budovy fakulty
- 4.1 Prerozdelenie spojov MHD
- 4.5 Opraviť názvy odkazov
- 5.1 Kontrola správnosti máp budovy
- 5.2 Zoradenie spojov MHD podľa obľúbenosti
- 5.3 Zoradenie spojov MHD podľa času
- 5.4 Upraviť zobrazenie MHDčky aby bolo viac farebnejšie
- 5.5 Nezobrazovať prázdny zoznam obľúbených spojov MHD
- 6.1 Obnoviť zoznam obľúbených spojov pri kroku späť
- 8.4 Zoradenie obľúbených spojov MHD podľa časov odchodu
- 9.5 Chybné mapovanie najbližších odchodov MHD
- 9.6 Nemožnosť pridať medzi obľúbené linku z rôznych zastávok v jednom smere
- 11.2 Pridanie informácie kto je zodpovedný za miestnosť
- 12.6 Vytvorenie pomoci pri vyhľadávaní
- 13.1 Opravenie chyby zobrazovania Undefined v rozvrhu
- 14.1 Možnosť vyhľadávania nad MHD
- 16.1 Pridanie možnosti nájsť miestnosť aj podľa názvu
- 16.2 Dorobenie klikateľnosti vo vyhľadávaní v MHD
- 17.1 Vylepšenie dizajnu MHD a rozvrhov
- 17.3 Analýza použitia knižnice scrollspy
- 18.1 Chýbajúce zastávky MHD
- 19.1 Zmena veľkosti ikon v hlavnom menu podľa rozlíšenia displeja
- 20.2 Chyba scrollspy v rozvrhu
- 22.1 Chýbajúce zastávky MHD - Hl. stanica
- 22.2 Veľké rozlíšenie ikon pri malom rozlíšení displeja v landscape mode
- 23.1 Rozvrh skúškového
- 24.1 Nesprávne rozlíšenie ikoniek v portrait mode pri 768x1024
- 26.4 Manuálne spustenie updatu databázy

3.2.2 Autorstvo - Dokumentácia k riadeniu

Martin Dušek

1 Úvod

5.7 Mapa okolia fakulty

12.7 Implementácia mapy okolia

16.3 Klikateľná mapa okolia

17.4 Implementácia kompasu do mapy

17.5 Optimalizácia mapy okolia

26.6 Nasadenie aplikácie

Lukáš Cáder

2 Stanovenie globálnych cieľov projektu na zimný semester

4.2 Zladenie jedální

5.6 Úprava dizajnu jedální

7.2 Nefunkčná história a zmiešaná obrazovka pri QR kódach

8.3 Pridanie návodu pre používateľa pri použití QR kódu

9.1 Čierna obrazovka pri využití funkcie skenovania QR kódu

15.1 Analýza sťahovania jedálnich lístkov a MHD

17.6 Analýza kompilácie aplikácie pre Windows Phone

20.1 Nefunkčné vyhľadávania z dôvodu nenačítania MHD

21.2 Klientská časť inteligentného vyhľadávania

26.1 Inštalácia a spustenie aplikácie pre vývoj

26.5 Build a spustenie aplikácie pre Windows Phone 8

Jaroslav Dzurila

4.3 Nová grafika hlavnej obrazovky

9.2 Testovanie usability aplikácie

9.3 Testovanie rozdelenia MHD

9.4 Príprava ikon pre budúcu funkcionálnosť

14.2 Vytvorenie návrhu rozloženia odkazov

Roland Gášpár

4.4 Úprava približovania mapy vo webovej verzii máp

8.1 Doplnenie predčítavania dát pre jedálne a MHD

- 11.1 Analýza softvéru Visual Paradigm
- 12.4 Otváracie hodiny na študijnom oddelení
- 17.2 Nový koncept hlavného menu
- 22.3 Nedá sa scrollovať na mape

Martin Londák

- 4.6 Hladké scrollovanie
- 5.8 RSS správy
- 8.2 Logovanie aktivity používateľa
- 10.1 Vylepšenie logovania aktivity používateľa
- 12.1 Zobrazovanie SVG a PNG ikon na základe verzie Androidu
- 13.2 Analýza možnosti unikátnej identifikácie mobilného zariadenia
- 16.5 Vážený graf slov z otázok a odpovedí
- 17.8 Analýza proximity search v rámci Elasticsearch
- 23.2 Serverová časť inteligentného vyhľadávania

Michal Ševčík

- 7.1 Konfigurácia webovej verzie virtfiit
- 9.7 Nesprávne zobrazovanie miestnosti na mobilných zariadeniach
- 12.2 Vylepšiť aktualizáciu údajov pre MHD
- 12.3 Implementácia posielania logov z aplikácie na server
- 12.5 Zistiť spôsob identifikácie verzie databázy a vytvoriť zobrazenie v sekcii ABOUT
- 13.3 Oprava chyby aktualizácie rozvrhu
- 16.4 Automatické načítavanie jedální raz za deň
- 17.7 Zmena spúšťania automatických aktualizácií
- 20.3 Notifikácia emailom o odoslaní emailu
- 21.1 Komunikácia klient server pri odosielaní dopytu inteligentného vyhľadávania
- 25 Celkový pohľad
- 26.2 Inštalácia virtuálneho servera
- 26.3 Nastavenie automatického update-u databázy

Matej Toma

- 3.1 Optimalizácia máp budovy fakulty
- 4.1 Prerozdelenie spojov MHD
- 4.5 Opraviť názvy odkazov

- 5.1 Kontrola správnosti máp budovy
- 5.2 Zoradenie spojov MHD podľa oblúbenosti
- 5.3 Zoradenie spojov MHD podľa času
- 5.4 Upraviť zobrazenie MHDčky aby bolo viac farebnejšie
- 5.5 Nezobrazovať prázdny zoznam oblúbených spojov MHD
- 6.1 Obnoviť zoznam oblúbených spojov pri kroku späť
- 8.4 Zoradenie oblúbených spojov MHD podľa časov odchodu
- 9.5 Chybné mapovanie najbližších odchodov MHD
- 9.6 Nemožnosť pridať medzi oblúbené linku z rôznych zastávok v jednom smere
- 11.2 Pridanie informácie kto je zodpovedný za miestnosť
- 12.6 Vytvorenie pomoci pri vyhľadávaní
- 13.1 Opravenie chyby zobrazovania Undefined v rozvrhu
- 14.1 Možnosť vyhľadávania nad MHD
- 16.1 Pridanie možnosti nájsť miestnosť aj podľa názvu
- 16.2 Dorobenie klikateľnosti vo vyhľadávaní v MHD
- 17.1 Vylepšenie dizajnu MHD a rozvrhov
- 17.3 Analýza použitia knižnice scrollspy
- 18.1 Chýbajúce zastávky MHD
- 19.1 Zmena veľkosti ikon v hlavnom menu podľa rozlíšenia displeja
- 20.2 Chyba scrollspy v rozvrhu
- 22.1 Chýbajúce zastávky MHD - Hl. stanica
- 22.2 Veľké rozlíšenie ikon pri malom rozlíšení displeja v landscape mode
- 23.1 Rozvrh skúškového
- 24.1 Nesprávne rozlíšenie ikoniek v portrait mode pri 768x1024
- 26.4 Manuálne spustenie updatu databázy

4 Manažment rozvrhu a plánovania

Plánovanie je jedným z najdôležitejších aspektov väčších projektov. Manažment plánovania a rozvrhu zabezpečuje naplánovanie všetkých etáp vývoja projektu, čím sa získajú rôzne kontrolné body, ktoré slúžia na určenie ďalšieho postupu ako aj analýzu aktuálneho stavu projektu a mieru napredovania. Pre náš projekt sa vytvoril celkový plán pre zimný semester a vzhľadom na agilný vývoj v našom projekte sa plánujú aj jednotlivé šprinty.

4.1 Zimný semester

4.1.1 Harmonogram pre zimný semester

| Týždeň | Dátum | Naplánovaná udalosť |
|--------|-------------|---|
| 1. | 25.9. 2013 | Odovzdanie zoznamu kompetencií tímu |
| 2. | 3.10. 2013 | Pridelenie témy, rozdelenie úloh, analýza problému |
| 3. | 10.10. 2013 | Inicializácia riešenia projektu: vytvorenie Product Backlog, nastavenie prostredia pre vývoj a nasadzovanie |
| 4. | 17.10. 2013 | Začiatok 1. šprintu |
| 5. | 24.10. 2013 | Práca na 1. šprinte |
| 6. | 29.10. 2013 | Odovzdanie prihlášky do TP Cup-u |
| 6. | 31.10. 2013 | Ukončenie 1. šprintu, začiatok 2. šprintu |
| 7. | 7.11. 2013 | Práca na 2. šprinte |
| 8. | 11.11. 2013 | SCRUM panel na prednáške |
| 8. | 13.11. 2013 | Zúčastnenie sa na týždni vedy a techniky |
| 8. | 14.11. 2013 | Ukončenie 2. šprintu, začiatok 3. šprintu |
| 9. | 21.11. 2013 | Ukončenie 3. šprintu, začiatok 4. šprintu a odovzdanie: <ul style="list-style-type: none">dokumentácie k produktu - prvé tri šprinty, big picture |

| | | |
|-----|-------------|--|
| 10. | 28.11. 2013 | <ul style="list-style-type: none"> dokumentácia k riadeniu Práca na 4. šprinte |
| 11. | 5.12. 2013 | Ukončenie 4. šprintu, začiatok 5. šprintu |
| 12. | 12.12. 2013 | Ukončenie 5. šprintu a odovzdanie: <ul style="list-style-type: none"> dokumentácia prvých piatich šprintov spolu s opisom vytvoreného prototypu (vrátane "big picture"), dokumentácia k riadeniu a používateľská prezentácia prototypu |
| 12. | - | Prezentácia manažmentu v tíme (MSI,MIS) |

4.1.2 Dôležité mil'níky

Predstavujú hlavné kontrolné body pri vývoji aplikácie

| Dátum | Udalosť |
|------------|---|
| 14.11.2013 | Všetky hlavné časti aplikácie sú plne funkčné, nastáva riešenie nižšej funkcionality a fixing bugov |
| 28.11.2013 | Nahratie verzie 1.0 na Google Play |
| 12.12.2013 | Aktualizácia aplikácie na Google Play na verziu 1.1 |

4.2 Vytvorenie Product Backlog

Identifikované požiadavky pre projekt Virtuálna FIIT sme zapísali do Product Backlogu , ktorý sme rozdelili na niekoľko logických častí. Podľa charakteru jednotlivých požiadaviek sa v nástroji pre správu úloh Jire, vytvorili prislúchajúce úlohy.

Môj rozvrh:

- prídanie vlastnej činnosti do rozvrhu
- prehľadnejšie zobrazenie rozvrhu
- prídanie skúškového obdobia
- prídanie elektronického indexu

Vyhľadávanie:

- intuitívnejšie vyhľadávanie – webová verzia

Mapy:

- zobrazenie najbližšej vyučovacej hodiny
- prídanie SVG mapy mlynskej doliny a okolia FIIT
- web stránka – pridať bežné možnosti približovania

MHD:

- spraviť cachovanie pre MHD
- pridať možnosť zobrazovania obľúbených spojov
- zoradiť spoje podľa času odchodu

Jedálne:

- spraviť cachovanie pre Jedálne
- mapy jedální

Odkazy:

- Yonban odkaz
- udalosti na fiit – rss stream
- odkaz na iMHD a iTranzit

Použitelnosť:

- možnosť zmeny nastavenia cache
- pridanie tlačidla back do časti rozvrhu
- vytvoriť logovanie činností v aplikácii, logovanie činností používateľov
- hladké scrollovanie

Grafika:

- upraviť fonty, veľkosti, farby
- zmeniť tmavé pozadie
- zmeniť dizajn MHD
- vytvoriť krajšie ikony
- zladit' jedálne zo zvyškom aplikácie

Iné:

- notifikácie o nových mailoch v AIS-e
- harmonogram štúdia
- úradne hodiny študijného oddelenia
- deadliny projektov
- fotky učiteľov
- dokumentový server
- dôležité informácie pre prvákov

4.2.1 Šprint 1

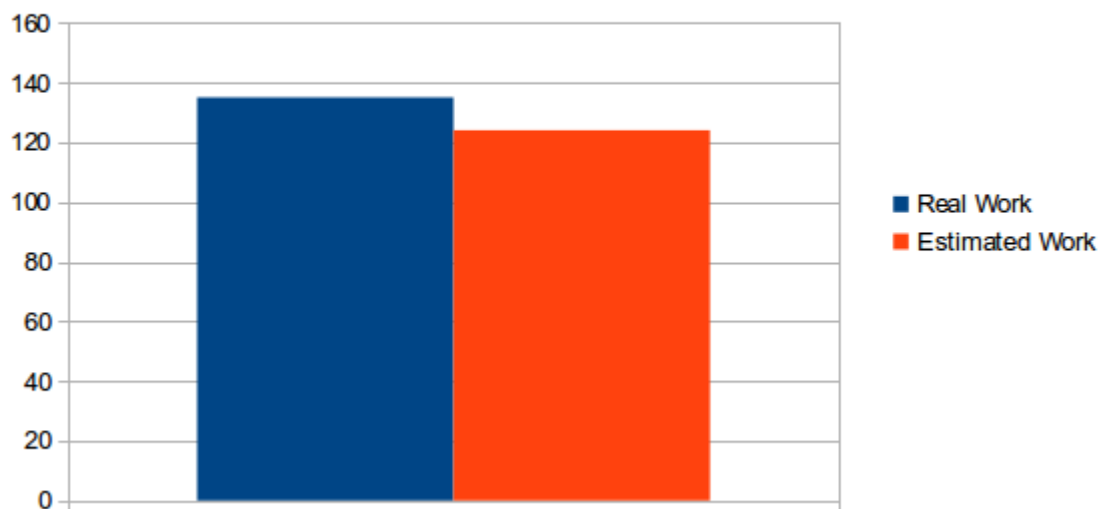
Dĺžka: 2 týždne

Odhadovaný dátum ukončenia úloh: 31.10.2013

| Úloha | Zodpovedná osoba |
|--|------------------|
| Nainštalovať operačný systém na virtuálny server | Michal Ševčík |

| | |
|---|-------------------|
| Nainštalovať a nakonfigurovať Weinre na serveri | Michal Ševčík |
| Nastaviť práva na stavba.fiit.stuba.sk aby sa server vedel pripájať na iTranzit | Michal Ševčík |
| Napísať prihlášku do TP Cup-u | Matej Toma |
| Prerozdeliť výpis zastávok v MHD | Matej Toma |
| Úprava jedálni aby ladili zo zvyškom aplikácie | Lukáš Cáder |
| Úprava Homescreen | Jaroslav Dzurilla |
| Pridať podporu približovania máp vo webovej verzii | Roland Gášpár |
| Vytvoriť emuláciu hladkého scrollovania | Martin Londák |
| Vytvoriť systém pre manažment dokumentácie | Martin Dušek |

Šprint 1



Obrázok 1 Odpracovaný čas na 1. šprinte

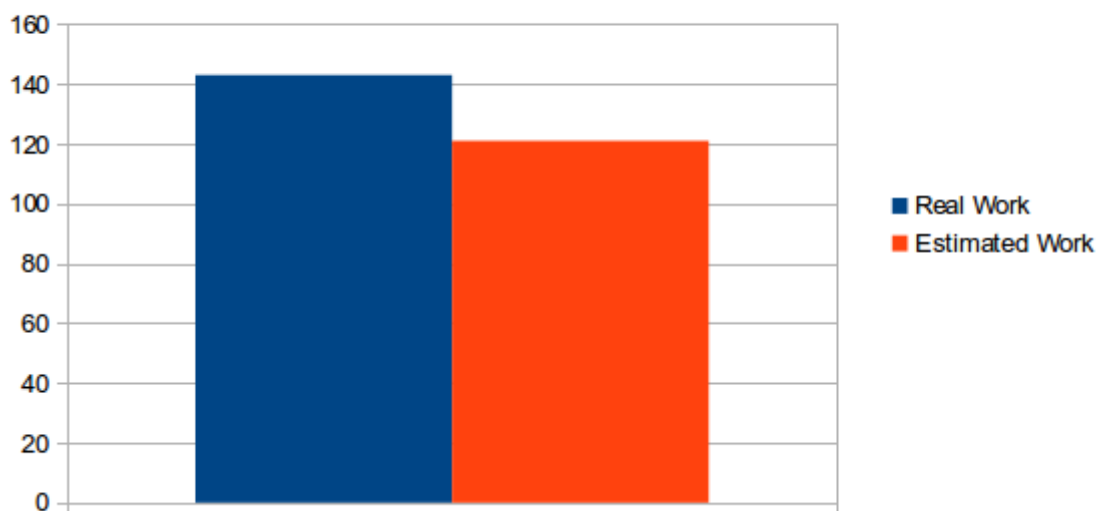
4.2.2 Šprint 2

Dĺžka: 2 týždne

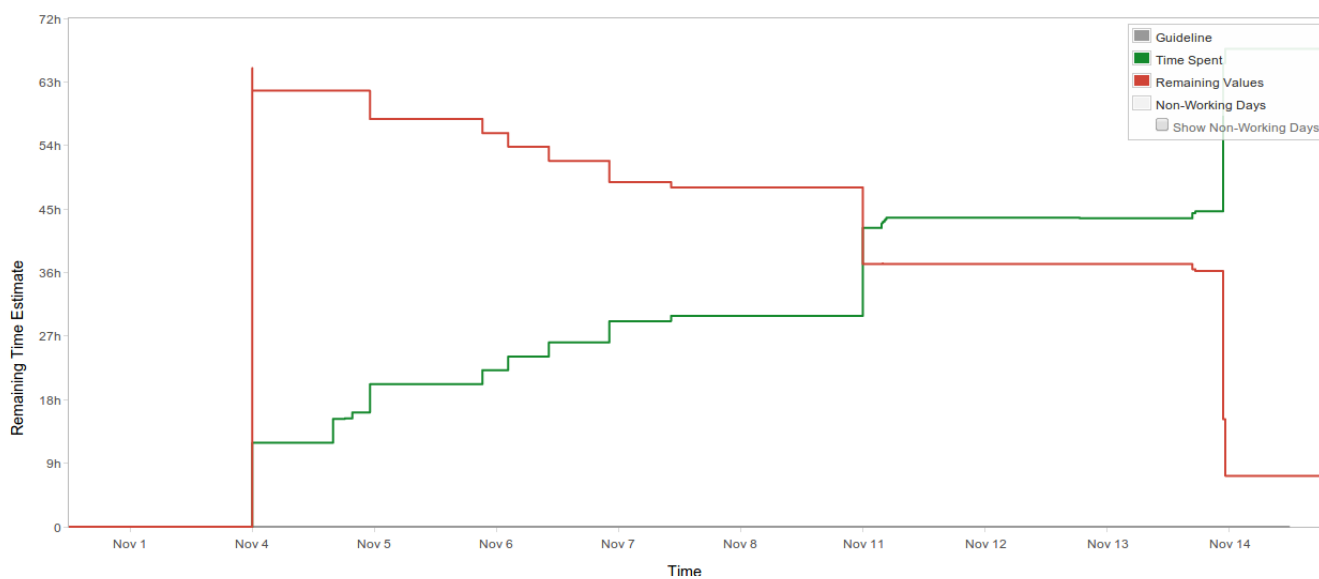
Odhadovaný dátum ukončenia úloh: 14.11.2013

| Úloha | Zodpovedná osoba |
|--|-------------------|
| Upraviť odkazy – napísať význam skratiek | Matej Toma |
| Úprava MHD <ul style="list-style-type: none"> • zoradenie podľa obľúbenosti • zoradenie podľa času • úprava farieb | Matej Toma |
| Pridať podporu pre RSS správy a výpis správ z fiit.stuba.sk | Martin Londák |
| Automatický update databáz na serveri | Michal Ševčík |
| Úprava jedální <ul style="list-style-type: none"> • úprava dizajnu • pridanie dodatočných informácií o jedálňach • pridanie máp | Lukáš Cáder |
| Vytvorenie SVG mapy okolia FIIT | Martin Dušek |
| Metodika k testovaniu, testy s používateľmi | Jaroslav Dzurilla |
| Pridanie iTranzit odkazov do aplikácie | Roland Gášpár |
| Pridanie SVG mapy okolia FIIT do aplikácie | Roland Gášpár |
| Úprava máp poschodí – klikateľné čísla a správne zobrazovanie | Všetci |

Šprint 2



Obrázok 2 Odpracovaný čas na 2. šprinte



Obrázok 3 Burndown graf šprintu 2

4.2.3 Šprint 3

Dĺžka: 1 týždeň

Odhadovaný dátum ukončenia úloh: 21.11.2013

| Úloha | Zodpovedná osoba |
|---|-------------------------|
| Upraviť konfiguráciu Apache servera <ul style="list-style-type: none"> • úprava Apache conf súboru • úprava .htaccess súboru | Michal Ševčík |
| Nové ikony <ul style="list-style-type: none"> • šípky pri jedálnych lístkoch • informačné tlačidlo pri jedálnych lístkoch | Michal Ševčík |
| QR kód – vyriešenie problému čiernej a priehľadnej obrazovky | Lukáš Cáder |
| Pridanie ikony “domčeka” do rozvrhu | Lukáš Cáder |
| Vylepšiť parsovanie RSS správ | Martin Londák |
| MHD - Nezobrazovanie prázdnych obľúbených liniek | Matej Toma |
| Doplnenie významných bodov do mapy okolia FIIT | Martin Dušek |
| Úprava dizajnu <ul style="list-style-type: none"> • zjednotiť odtiene modrej v aplikácii • zmenšiť ikonu domčeka v hornej lište | Jaroslav Dzurilla |
| Nové ikony pri obľúbených linkách v MHD | Roland Gášpár |

4.2.4 Šprint 5

Dĺžka: 1 týždeň

Odhadovaný dátum ukončenia úloh: 12.12.2013

| Úloha | Zodpovedná osoba |
|--------------|-------------------------|
|--------------|-------------------------|

| | |
|--|--|
| Úprava dizajnu harmonogramu a miest odovzdaní | Michal Ševčík |
| Pridanie okamžitého priblíženia pri prechode na mapu poschodia | Martin Dušek |
| Úprava QR obrazovky <ul style="list-style-type: none"> • pridanie informáci o účele QR kódu Rozvrh <ul style="list-style-type: none"> • prehľadnejšie zobrazenie rozvrhu | Matej Toma Lukáš Cáder |
| Pridanie nových RSS streamov Doladiť dizajn celej aplikácie <ul style="list-style-type: none"> • zodpovedajúce fonty, veľkosti, farby | Martin Londák Jaroslav Dzurilla |
| Mapy <ul style="list-style-type: none"> • zobrazovanie najbližšej vyučovacej hodiny • pridanie otváracích hodín pre študijné oddelenie | Roland Gášpár |

4.3 Letný semester

4.3.1 Harmonogram pre letný semester

| Týždeň | Naplánovaná udalosť |
|--------|---|
| 1. | Začiatok 6. šprintu |
| 2. | Práca na 6. šprinte |
| 3. | Ukončenie 6. šprintu, začiatok 7. šprintu |
| 4. | Práca na 7. šprinte |
| 5. | Ukončenie 7. šprintu, začiatok 8. šprintu |

| | |
|-----|--|
| 6. | Práca na 8. šprinte |
| 7. | Ukončenie 8. šprintu, začiatok 9. šprintu |
| 8. | Práca na 9. šprinte |
| 9. | Ukončenie 9. šprintu, odovzdanie produktu a dokumentácie k šprintom 6 až 9, začiatok 10. šprintu |
| 10. | Práca na 10. šprinte |
| 11. | Ukončenie 10. šprintu, začiatok 11. šprintu |
| 12. | Ukončenie 11. šprintu, odovzdanie produktu a finálnej dokumentácie k produktu a riadeniu |

| Obdobie | Naplánovaná udalosť |
|-------------------|--|
| Február 2014 | Odovzdanie priebežnej správy o riešení projektu vrátane rozšíreného abstraktu na IIT.SRC |
| 29.4. 2014 | Ukážka projektu v rámci študentskej vedeckej konferencie IIT.SRC 2014 |
| Máj 2014 | Odovzdanie záverečnej správy o projekte |

4.3.2 Naplánovanie šprintov pre letný semester

| Číslo šprintu | Názov šprintu | Týždeň | Hlavné pridané hodnoty |
|---------------|-----------------|---------|---|
| 6. | Sankt Peterburg | 1. - 3. | Pridanie dôležitých informácií pre prvákov |
| 7. | <i>Göteborg</i> | 3. - 5. | Efektívne vyhľadávanie |
| 8. | <i>Helsinki</i> | 5. - 7. | Viacero informácií z AIS-u <ul style="list-style-type: none"> • skúškové obdobie • elektronický index |

| | | | |
|-----|-----------|-----------|---|
| 9. | Vancouver | 7. - 9. | <ul style="list-style-type: none"> • fotky učiteľov Vyhľadavanie - Jedálne a MHD |
| 10. | Stockholm | 9. - 11. | Integrácia s dokumentovým serverom AIS |
| 11. | Minsk | 11. - 12. | Notifikácie neprečítaných správ z AIS |

4.4 Metodika k priebehu tímového stretnutia

Cieľom tejto kapitoly je mať presne zadanú metódu postupovania a riešenia problémov na stretnutí, aby každý člen tímu vedel, čo má na stretnutí robiť a ako to robiť.

4.4.1 Použité skratky

PO – Product Owner (vlastník produktu)

4.4.2 Priebeh medzišprintového stretnutia

Prvá časť stretnutia

- Vedúci tímu overí prítomnosť všetkých členov tímu
- Riadené diskusie ohľadom napredovania projektu, vzniknutých problémov, nových nápadov udalostí a iné. Závery z týchto diskusií sa zaevidujú do zápisnice do časti “priebeh stretnutia” podľa metodiky pre písanie zápisnice

Druhá časť stretnutia

- Druhá časť stretnutia sa zameriava na prezentáciu čiastkových výsledkov šprintových úloh
- Podľa abecedy vyzýva postupne vedúci stretnutia všetkých členov o podanie aktuálneho stavu k ich šprintovým úlohám.
 - Vyzve prvého člena tímu a nájde si jeho úlohy v Jire

Projects → Issues → Meno → VIRTFIIT-XX

- Skontroluje strávený čas na úlohe pod položkou Work Log a prečíta komentáre k danej úlohe
- Zodpovedný člen tímu následne predvedie všetkým prítomným vypracovanú

čiastkovú časť úlohy

- Pri požiadavke na zmenu od PO sa zmena zaeviduje nasledovne:
 - vedúci stretnutia pridá komentár k danej úlohe v tvare “Požiadavka na zmenu: <krátky opis požadovanej zmeny>”
 - pridaním nového dokumentu prostredníctvom možnosti Attach Files s názvom zmena-<cislo zmeny>.docx
 - Medzi požadované časti dokumentu patrí iniciátor zmeny, pôvodná a zmenená požiadavka zapísané nasledovným spôsobom:
Zmenu inicializoval: <Meno Priezvisko>
Pôvodná požiadavka:
< Tu je text pôvodnej požiadavky >
Zmenená požiadavka:
< Tu je text zmenenej požiadavky >
- Stretnutie je považované za oficiálne ukončené, ak všetci členovia tímu prezentovali svoje úlohy a PO nemá žiadne nové požiadavky alebo požiadavky na zmenu.

4.4.3 Priebeh šprintového stretnutia

Prvá časť stretnutia – prezentácia produktu po šprinte

- Vedúci stretnutia overí prítomnosť všetkých členov tímu
- Vedúci stretnutia vytvorí nový build mobilnej aplikácie
 - s názvom virtfiit_<cislo_sprintu>.apk a túto verziu nahrá na prezentačné zariadenie
 - webová verzia aplikácie sa prezentuje na jeho vlastnom notebook-u
- Postupne vyzýva podľa abecedy jednotlivých členov tímu k prezentácii svojich vykonaných šprintových úloh PO (product owner-ovi)
- Po úspešnom odprezentovaní úlohy vedúci stretnutia danú úlohu v Jire po súhlase s PO zatvorí

Druhá časť stretnutia – vytvorenie nového šprintu

- Vedúci tímu pridá na tabuľu s Product Backlog-om novú kartičku v tvare sprint<číslo šprintu>
- Následne sa spoločne vyberajú požiadavky z Product Backlog-u a vedúci stretnutia ich pridáva pod novo pridanú kartičku šprintu na tabuľu

- Po vytvorení šprint backlog-u, vedúci postupne vyberá jednotlivé úlohy a všetci členovia tímu ohodnocujú tieto úlohy číslami podľa ich časovej náročnosti
- Vytvorenie nového šprintu v Jire je opísané v časti manažment kvality a monitorovania projektu
- Stretnutie sa považuje za oficiálne ukončené ak každý člen tímu má zadanú prácu pre nový šprint

4.5 Manažment rozvrhu

Pre jednoduchý manažment rozvrhov jednotlivých členov tímu sa využíva nástroj Google Calendar, v ktorom sú zadané rozvrhy jednotlivých členov tímu ako aj všetky udalosti súvisiace s projektom. Členovia tímu môžu do tohto rozvrhu pridávať vlastné aktivity, aby dali vedieť, kedy nebudú môcť na projekte pracovať, a aby sa predišlo nedorozumeniam a nedodržaniam stanovených termínov.

5 Manažment kvality a monitorovanie projektu

5.1 Manažment kvality

Manažment kvality zaručuje, aby sa požiadavky týkajúce sa kvality produktu a procesov dostali medzi najhlavnejšie priority vývojového tímu. Taktiež určuje metódy, podľa ktorých sa zaistí jednota všetkých vyvinutých a dodaných modulov aplikácie.

Všeobecne k vývoju:

- odporúča sa programovať pod OS Ubuntu
- odporúčaný editor je Sublime Text verzie 3 a vyšší
- je potrebné mať aj rozširovacie balíky k Sublime pre TS, XJADE a LESS syntax highlighting
- je potrebné pre commit správy do GITu opísať, aký je posun oproti staršej verzii

Odporúčania pre písanie zdrojového kódu:

- všetky názvy premenných, funkcií, tried, atď musia byť v anglickom jazyku, aby im rozumel hocijaký vývojár
- tieto názvy by mali opisovať ich význam; radšej dlhší a zrozumiteľný názov, než krátky a málo výstižný
- taktiež by mal byť napísaný v camel-case notácii – t.j. všetky slová z názvu sa spoja do jedného a ich začiatkové písmená sa zapíšu veľkými písmenami (okrem prvého), napr. `myNewMethod()`
- treba dodržiavať DRY (don't repeat yourself) princíp – namiesto zduplikovania časti kódu je lepšie spraviť z neho samostatnú metódu
- treba používať výstižné komentáre (v angličtine)
- treba používať prázdne riadky na oddelenie logických častí v kóde
- treba používať viacpísmenné premenné (s výnimkou iteračných premenných)
- treba sa vyhýbať prehnané dlhým riadkom
- pre Typescript a xJade sú bodkočiarky na konci príkazov nepovinné
- na druhej strane je nutné dodržiavať správne odsadenie riadkov
- scope (platnosť) premenných by mal byť vždy čo najmenší možný

- ku každej logickej časti treba vytvoriť testy
- na jednom riadku delarácia najviac jednej premennej
- ak má vetva v rozhodovaní if (alebo kód v cykloch) iba jeden riadok, je potrebné aj ten riadok uzavrieť do množinových zátvoriek pre prehľadnosť

5.2 Monitorovanie projektu

Neustále monitorovanie projektu je nevyhnutné pre jeho úspešné dokončenie. My sme si na tento účel zvolili prostriedky systému JIRA. Tá beží na školskom serveri <http://jira.fiit.stuba.sk>. Medzi služby, ktoré v JIRE využívame, patrí hlavne zadávanie úloh, sledovanie času stráveného nad úlohami, organizácia šprintov, vytváranie product/sprint backlogu a v neposlednom rade aj tvorenie reportov.

5.2.1 Zadávanie úlohy

Zadať úlohu v JIRE môže každý člen tímu. Môže byť jedného z nasledovných druhov:

- Bug – našla sa chyba v už implementovanej časti aplikácie a je potrebné ju opraviť
- Task – úloha nešpecifikovaného druhu, ktorú treba vypracovať
- New feature – úloha spočívajúca v implementovaní novej funkcionality
- Improvement – vylepšenie existujúcej funkcionality (nie chybnej)
- Story – druh väčšej úlohy, ktorá sa bude deliť na niekoľko podúloh pred pridelením
- Epic – podobný druh úlohy ako Story, ale má väčšie zameranie, môže prebiehať viac šprintov a môže na nej pracovať aj viac tímov

5.2.2 Pridelovanie úloh

Proces pridelovania úloh sa koná na pravidelných stretnutiach celého tímu, či už ide o stretnutia na plánovanie šprintu alebo nie. Od tretieho stretnutia väčšina pridelených úloh patrí do samotných šprintov, ale vyskytujú sa aj výnimky, tzv. podporné úlohy. Tie sa vykonať musia, ale pritom iba nepraimo ovplyvňujú funkcionality produktu vyvíjaného pre zákazníka (resp. product owner-a). Informácia o tom, ktorá úloha je komu pridelená je vždy uvedená v zázpisnici.

Úlohy prerozdelené na stretnutí v JIRE vytvorí a priradí zodpovedajúcim osobám zapisovateľ zo stretnutia. Overovateľ neoveruje iba zápisnicu, ale aj správnosť pridelených úloh a osôb.

5.2.3 Stav úloh

Kontrola stavu jednotlivých úloh je možná vďaka niekoľkým statusom, ktoré ponúka JIRA:

- Open – úloha je zadaná a otvorená, ešte sa na nej nezačalo pracovať
- In progress – na úlohe sa pracuje, postup možno vidieť v informáciách o odrobených hodinách
- Resolved – vypracovávateľ je spokojný s výsledkom a pokladá úlohu za splnenú
- Closed – Zadávatel úlohy je tiež spokojný s výsledkom a považuje ju za splnenú

Je potrebné, aby vypracovávatelia jednotlivých úloh aktualizovali statusy pri jednotlivých úlohách, na ktorých robia a taktiež, aby vykazovali, koľko času strávili na tej-ktorej úlohe pomocou *Log work*.

5.2.4 Šprinty

Naplánovaný šprint je treba poznamenať aj v JIRE. Postup je nasledovný:

- Vytvorí sa nový prázdny šprint
- Z backlogu sa vyberú úlohy, ktoré sú určené na vypracovanie a priradia sa do šprintu
- Klikne sa na Start sprint
- Upraví sa začiatkový a koncový dátum šprintu

Pre ukončenie šprintu je potrebné, aby boli všetky úlohy uzatvorené. Ďalší šprint nie je možné začať, kým predchádzajúci nie je ukončený.

5.2.5 Reporty

Jira podporuje aj tvorbu istých druhov reportov, napríklad prehľad úloh, ktoré sa ďalej dajú filtrovať pred vytvorením samotného exportu napríklad do Excelu. Postup:

- Klikneme na záložku Issues v hornom menu

- V rámci Issue Navigator klikneme na záložku New
- Zadáme dopyt v ktorom vyfiltrujeme tie Úlohy, ktoré chceme v reporte, aj si ich môžeme da zoradiť podľa istého atribútu, napr.

„project = VIRTFIIT AND created >= 2014-02-18 AND created <= "2014-02-18 23:59" AND resolution = Unresolved ORDER BY status“
- V okne sa nám zobrazia tie Úlohy, ktoré zodpovedajú daným kritériám
- Vpravo hore na obrazovke klikneme na tlačidlo Views
- Vyberieme formát, v akom sa má report Úloh uložiť a stiahnuť, je možné vybrať z týchto možností:
 - HTML pripravené na tlač
 - XML
 - RSS
 - Word
 - Excel

6 Manažment rizík

Riziká môžu nastať vždy a všade. Ale je len na nás ako si s nimi dokážeme poradiť. Preto je potrebný manažment rizík, ktorý pomáha vo veľkej miere predchádzať rizikám a tak dokáže zabrániť nepríjemným dôsledkom, ktoré by inak mohli nastať. Cieľom manažmentu rizík je identifikovať potenciálne riziká a tak v čo najväčšej miere minimalizovať ich výskyt alebo dopad na projekt.

6.1 Identifikované riziká

V nasledujúcich tabuľkách sú zachytené jednotlivé riziká, ktoré boli identifikované počas trvania projektu.

Tabuľka 1 Nevedieť rozbehať backendové závislosti pred začatím projektu

| | | | |
|--|--|---------------------------------|--|
| ID: 1 | Názov rizika: Nevedieť rozbehať backendové závislosti pred začatím projektu | | |
| Dopad: stredný | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: krátkodobý | |
| Spúšťač: Neznalosť potrebných technológií. | | | |
| Súvislosť: Pri prvotnej inicializácii tím nie je schopný samostatne rozbehať potrebné závislosti, ktoré sú potrebné pre úspešné rozbehnutie projektu. | | | |
| Dôsledok: Oneskorenie začiatku projektu. | | | |
| Preventívne riešenie: Požiadanie o pomoc človeka, ktorý na danom projekte pracoval minulý rok. | | | |

Tabuľka 2 Neschopnosť pracovať na projekte z dôvodu nepochopenia základnom použitej technológie

| | | | |
|--|--|---------------------------------|--|
| ID: 2 | Názov rizika: Neschopnosť pracovať na projekte z dôvodu nepochopenia základnom použitej technológie | | |
| Dopad: vysoký | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: krátkodobý | |
| Spúšťač: Nepochopenie použitých technológií. | | | |
| Súvislosť: Po úspešnom rozbehnutí projektu je potrebné porozumieť použitým technológiám aby bolo možné nadviazať na projekt. | | | |
| Dôsledok: Oneskorenie začiatku vývoja. | | | |
| Preventívne riešenie: Vytvoriť si jednoduchú ukázkovú aplikáciu použitím daných technológií aby človek získal aspoň základný prehľad o tom ako funguje vnútorná štruktúra projektu. | | | |

Tabuľka 3 Odchod člena tímu

| | | | |
|---|--|-------------------------------|--|
| ID: 3 | Názov rizika: Odchod člena tímu | | |
| Dopad: stredný | Pravdepodobnosť: stredná | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Nezaujem o predmet | | | |
| Súvislosť: Člen tímu nie je ochotný spolupracovať na projekte, zúčastňovať sa tímových stretnutí, komunikovať s kýmkoľvek z tímu alebo si dlhodobo neplní všetky svoje šprintové úlohy, ktoré mu boli pridelené. | | | |
| Dôsledok: Nedodržanie plánu. | | | |
| Preventívne riešenie: Zúčastňovať sa tímových stretnutí, pracovať priebežne na projekte. Pokiaľ nastanú nezrovnalosti ohľadne úlohy tak je potrebné si vyjasniť jej znenie s ostatnými členmi v tíme. | | | |

Tabuľka 4 Nestotožnenie sa s myšlienkou projektu

| | | | |
|--|---|-------------------------------|--|
| ID: 4 | Názov rizika: Nestotožnenie sa s myšlienkou projektu | | |
| Dopad: vysoký | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Člen tímu vyzerá podráždene keď sa rozpráva o projekte | | | |
| Súvislosť: Člen tímu len s veľkou ťažkosťou prijíma úlohy. | | | |
| Dôsledok: Pomalé plnenie úloh daným členom, trpenie pri plnení úloh. | | | |
| Preventívne riešenie: Teambuildingové akcie na utuženie kolektívu a prebudenie väčšieho záujmu o projekt. | | | |

Tabuľka 5 Vycestovanie člena tímu na ERASMUS

| | | | |
|--|---|-------------------------------|--|
| ID: 5 | Názov rizika: Vycestovanie člena tímu na ERASMUS | | |
| Dopad: malý | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Člen tímu bude vybraný na ERASMUS | | | |
| Súvislosť: Člen tímu, ktorý si podal prihlášku na ERASMUS bude naňho aj vybraný a vycestuje do zahraničia. | | | |
| Dôsledok: S daným členom sa nebude dať stretávať osobne a bude možné s ním komunikovať iba prostredníctvom internetu. | | | |
| Preventívne riešenie: Neexistuje, ale treba pracovať na čo najefektívnejšej tímovej komunikácii. | | | |

Tabuľka 6 Zlyhanie internetového pripojenia člena tímu na ERASME

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| ID: 6 | Názov rizika: Zlyhanie internetového pripojenia člena tímu na ERASME | | |
| Dopad: stredný | Pravdepodobnosť: stredná | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Vypadne internetové spojenie. | | | |
| Súvislosť: Niektorí z členov tímu vycestuje na ERASMUS a vypadne mu internetové pripojenie | | | |

| |
|---|
| v mieste kde sa bude práve nachádzať. |
| Dôsledok: Pokiaľ sa tak stane v čase keď je potrebné odovzdať dokumentáciu a tento člen tímu ju ešte neodovzdal tak to môže mať preňho fatálne následky. |
| Preventívne riešenie: Pravidelné plnenie úloh. Úlohy sa neodporúčajú plniť nárazovo pred termínom odovzdania. |

Tabuľka 7 Nedodržanie termínu odovzdania úlohy v šprinte

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| ID: 7 | Názov rizika: Nedodržanie termínu odovzdania úlohy v šprinte | | |
| Dopad: stredný | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťač: Nebude načas odovzdaná úloha. | | | |
| Súvislosť: Člen tímu do stanoveného termínu neodovzdá pridelené úlohy | | | |
| Dôsledok: Zhoršené hodnotenie. | | | |
| Preventívne riešenie: Pravidelné nedeľné resp. pondelkové reportovanie aktuálneho stavu úloh plánovačovi, ktorý to následne oznámi vedúcej projektu. | | | |

Tabuľka 8 Podcenenie času potrebného na splnenie úlohy v šprinte

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| ID: 8 | Názov rizika: Podcenenie času potrebného na splnenie úlohy v šprinte | | |
| Dopad: vysoký | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťač: Zlé odhadnutie časového rámcu | | | |
| Súvislosť: Počas tímového stretnutia keď sa ohodnocujú nové úlohy, ktoré budú pridané do Šprint backlogu, členovia tímu zle odhadnú čas potrebný na splnenie konkrétnej úlohy. | | | |
| Dôsledok: Člen tímu sa dostane do časovej tiesni pri plnení úlohy. | | | |
| Preventívne riešenie: Pri ohodnocovaní úloh je potrebné rátať aj s istou časovou rezervou na nepredvídané udalosti, ktoré môžu nastať počas šprintu. | | | |

Tabuľka 9 Nedodržanie termínu odovzdania dokumentácie v kontrolných bodoch

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| ID: 9 | Názov rizika: Nedodržanie termínu odovzdania dokumentácie v kontrolných bodoch | | |
| Dopad: fatálny | Pravdepodobnosť: stredný | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťač: Neodovzdanie dokumentácie | | | |
| Súvislosť: Človek zodpovedný za dokumentáciu načas neodovzdá potrebné dokumenty do systému čím poškodí celý tím. | | | |
| Dôsledok: Poškodenie celého tímu a zhoršené hodnotenie. | | | |
| Preventívne riešenie: Písať dokumentáciu načas a ak sa dá tak najlepšie aj v časovom predstihu pred plánovaným odovzdaním. | | | |

Tabuľka 10 Podcenenie času potrebného na napísanie dokumentácie

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| ID: 10 | Názov rizika: Podcenenie času potrebného na napísanie dokumentácie | | |
| Dopad: vysoký | Pravdepodobnosť: vysoká | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Zlé premyslenie situácie. | | | |
| Súvislosť: Člen tímu si zle rozvrhne čas potrebný na napísanie dokumentácie. | | | |
| Dôsledok: Dokumentácia nebude v požadovanej kvalite. | | | |
| Preventívne riešenie: Priebežná práca na dokumentácií. | | | |

Tabuľka 11 Krátkodobá nedostupnosť člena tímu z dôvodu choroby

| | | | |
|---|--|---------------------------------|--|
| ID: 11 | Názov rizika: Krátkodobá nedostupnosť člena tímu z dôvodu choroby | | |
| Dopad: nízky | Pravdepodobnosť: stredná | Časový rámec: krátkodobý | |
| Spúšťáč: Člen tímu ochorie | | | |
| Súvislosť: Člen tímu počas semestra náhle ochorie a nebude schopný pracovať na tímovom projekte. | | | |
| Dôsledok: Oneskorenie splnenia úlohy. | | | |
| Preventívne riešenie: Ješť zeleninu a ovocie najmä v čase výskytu možných chorôb. | | | |

Tabuľka 12 Neplnenie manažérskych rolí v tíme

| | | | |
|--|---|-------------------------------|--|
| ID: 12 | Názov rizika: Neplnenie manažérskych rolí v tíme | | |
| Dopad: stredný | Pravdepodobnosť: stredná | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Lenivosť, neschopnosť alebo nespôsobilosť jednotlivca | | | |
| Súvislosť: Počas doby trvania projektu sa príde na to, že niektorí z členov tímu si neplnia svoje povinnosti, ktoré im vyplývajú z tímových rolí. | | | |
| Dôsledok: Chaos v tíme. | | | |
| Preventívne riešenie: Pravidelné kontrolovanie tímových rolí formou čiastkových výsledkov. | | | |

Tabuľka 13 Zlá komunikácia v tíme

| | | | |
|--|---|-------------------------------|--|
| ID: 13 | Názov rizika: Zlá komunikácia v tíme | | |
| Dopad: fatálny | Pravdepodobnosť: stredná | Časový rámec: dlhodobý | |
| Spúšťáč: Členovia tímu nevedia čo majú robiť. | | | |
| Súvislosť: Počas doby trvania projektu sa ukáže, že niektorí člen tímu nevie čo má robiť, lebo nesleduje tímový mail, nechodia mu maily alebo sa nezúčastňujú tímových stretnutí. | | | |
| Dôsledok: Neznalosť aktuálnej situácie. V niektorých prípadoch to môže viesť aj k neodovzdaniu pridelených úloh v stanovenom termíne. | | | |

Preventívne riešenie: Skontrolovať si nastavenia svojho emailového klienta.

Tabuľka 14 Neschopnosť vytvoriť funkčnú verziu aplikácie na konci každého šprintu

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| ID: 14 | Názov rizika: Neschopnosť vytvoriť funkčnú verziu aplikácie na konci každého šprintu | |
| Dopad: vysoký | Pravdepodobnosť: stredná | Časový rámec: dlhodobý |
| Spúšťač: Predvážadacia verzia nebola riadne otestovaná | | |
| Súvislosť: Verzia aplikácie, ktorá je prezentovaná na konci každého šprintu nie je v takom stave aby bol s ňou PO úplne spokojný a vyžaduje si opravu chýb. | | |
| Dôsledok: Zhoršené hodnotenie a práca navyše na chybách v ďalšom šprinte. | | |
| Preventívne riešenie: Pravidelne testovať vyvíjanú funkcionálnosť aplikácie. | | |

Tabuľka 15 Zlyhanie počítača na ktorom člen tímu vyvíja projekt

| | | |
|---|---|---------------------------------|
| ID: 15 | Názov rizika: Zlyhanie počítača na ktorom člen tímu vyvíja projekt | |
| Dopad: vysoký | Pravdepodobnosť: nízka | Časový rámec: krátkodobý |
| Spúšťač: Technická porucha na počítači. | | |
| Súvislosť: Počas doby vývoja projektu nastane situácia, keď niektorému členovi tímu sa pokazí počítač a on bude nútený rozbehať si všetky závislosti na novo a stratí aj kópiu svojho pracovného priečinku Gitu. | | |
| Dôsledok: Pokiaľ daná situácia nastane pred odovzdaním úlohy, spôsobí to oneskorenie odovzdania, čo v prípade odovzdávania v kontrolných bodoch môže mať až fatálne následky. | | |
| Preventívne riešenie: Pravidelné zálohovanie dokumentov a commitovania súborov na Git. | | |

7 Manažment testovania

7.1 Interné testovanie

7.1.1 Úvod

Táto metodika sa zaoberá vytváraním unit testov pre javascript pomocou knižnice Buster.js. Unit testy slúžia na testovanie nejakej časti zdrojového kódu ako napríklad nejaké funkcie, triedy atď. Buster.js je knižnica na javascriptové testovanie v internetovom prehliadači. Táto metodika je vytvorená pre verziu „Buster.js“ v0.7.4.

7.1.2 Inštalácia Buster.js na systéme Linux

Na inštaláciu „Buster.js“ je potrebná knižnica „Node.js“ a to minimálne vo verzii 0.6.3. Ak je táto knižnica nainštalovaná, potom stačí spustiť príkaz „npm install -g buster“.

7.1.3 Konfigurácia Buster.js

Na začiatku je potrebné vytvoriť konfiguračný súbor do projektu. Tento súbor sa pomenuje „buster.js“ a cesta k nemu bude „test/buster.js“. Jeho obsahom bude nasledovný kód:

```
var config = module.exports;
config["My tests"] = {
  rootPath: "../",
  environment: "browser", // or "node"
  sources: [
    "lib/mylib.js",
    "lib/**/*.js"
  ],
  tests: [
    "test/*-test.js"
  ]
}
```

Položku „environment“ vyberáme podľa toho, či chceme testovať v prehliadači „browser“ alebo pomocou knižnice node.js „node“. V „sources“ sa vymenujú súbory, ktoré testujeme a v „tests“ sú vymenované jednotlivé testy.

7.1.4 Vytváranie testov

Testy sa budú vytvárať v priečinku „test“ a budú sa končiť na „-test.js“, pred touto koncovkou sa môže nachádzať ľubovoľný text.

Príklad jednoduchého testu:

```
buster.testCase("A module", {
    "states the obvious": function () {
        buster.assert(true);
    }
});
```

Tento test v skutočnosti nič netestuje a slúži len ako skúška funkčnosti testovania. Slúži pre testovanie v prehliadači. Ak chceme testovať pomocou knižnice „node.js“, tak na začiatok treba pridať premenné, s ktorými sa bude pracovať. Ako prvú premennú treba pridať „var buster = require(„buster“);“, ktorá nám umožní používanie funkcií knižnice buster. Ďalej treba tiež pridať premenné súbor, ktoré sa budú testovať. Napríklad môže vyzeráť takto „var myLib = require(„../lib/my-lib“);“. Tento zápis znamená že môžeme používať funkcie zo súboru „lib/my-lib“ a budú sa volať nasledovne „myLib.funkcia()“.

7.1.5 Spúšťanie testov

7.1.5.1 Testy pomocou knižnice node.js

Aby fungovalo takéto spustenie testov je nutné aby knižnica „node.js“ rozpoznala knižnicu „buster.js“. Najjednoduchšie riešenie je vytvoriť odkaz na „buster.js“. To sa vykoná takým spôsob, že sa nastavíme do priečinku kde sa nachádza náš priečinok „test“ a potom sa spustí príkaz „npm link buster“. Potom sa testy už spúšťajú jednoducho pomocou príkazu „node test/my-test.js“, pričom „my-test.js“ je názov môjho testu. Pri použití tohto spôsobu spúšťania sa nepoužíva konfiguračný súbor „buster.js“ a preto treba do testov pridať premenné na začiatok testov.

7.1.5.2 Testy v internetovom prehliadači

Tento spôsob je troška zložitejší. Najprv je potrebné spustiť server. To sa dosiahne príkazom „buster-server“. Po jeho spustení sa k serveru dá prístupit' otvorením adresy <http://localhost:1111> v internetovom prehliadači. Odkaz sa dá otvoriť aj vo viacerých prehliadačoch naraz, vďaka čomu test prebehne v každom z nich. Ako vyzerá táto stránka v prehliadači je vidno na obrázku číslo jeden.



Obrázok 4 Okno prehliadača so spusteným serverom

Aby testovanie prebiehalo v danom prehliadači je potrebné kliknúť na tlačidlo „Capture browser“, toto je potrebné vykonať v každom testovanom prehliadači. Potom už len stačí v termináli spustiť príkaz „buster-test“.

7.2 Externé testovanie

7.2.1 Príprava testu

Popis:

Príprava testových úloh.

Vstup:

Záznamy v Jire.

Výstup:

- Testovacie úlohy
- Postup optimálneho riešenia úlohy
- Dotazníky s viac možnosťami

7.2.2 Realizácia testu

Popis:

Tvorba videozáznamu testu.

Vstup:

Pripravené testovacie úlohy.

Výstup:

Videozáznam testu.

Hardvér:

Zariadenie na zaznamenanie obrazu a zvuku.

7.2.3 Analýza testu

Popis:

Táto časť hodnotí test. Pokrýva analýzu video záznamu, poriadeneho počas testu aplikácie testerom, hodnotenie dotazníka a tvorbu správy z testu.

Vstup:

Videozáznam testu

Výstup:

Správa z testu

Návrhy na zlepšenie

Bug reporty

Softvér:

Program na prehrávanie videa zobrazujúci dobu prehrávania v milisekundách. Odporúčaný je voľne dostupný Avidemux.

Tabuľkový editor MS Excel alebo OpenOffice Calc.

7.2.3.1 Analýza videa

Analýzou videa, sledovaním a zaznamenávaním akcií testera pri plnení testovacích úloh identifikovať nedostatky použiteľnosti aplikácie.

Analýza video záznamu z testu bude prebiehať v určenom prehrávači, ktorý je schopný zobrazovať čas prehrávania v milisekundách. Cieľom je zapísať čo najpresnejšie časové body akcií testera a aplikácie aby bolo možné určovať dobu ich trvania.

V správe treba do formuláru XY uviesť identifikačné číslo testu, zadania testových úloh a určený postup optimálneho riešenia týchto úloh, id testerov, výrobcu, model testovacieho zariadenia a jeho operačný systém s číslom verzie, ktoré pri teste použil.

Príprava dát

Tester postupne dostal zadania viacerých úloh, ktoré postupne plnil. Do záznamu je potrebné identifikovať zadanie úlohy.

Priebeh riešenia treba zdokumentovať tak, že kým tester nedosiahne požadovaný cieľ úlohy alebo nedosiahne stav aplikácie kedy nie je možné dosiahnuť cieľ (bug) je potrebné zapisovať do tabuľkového editora časové údaje každej interakcie testera s aplikáciou, teda každý dotyk obrazovky a polohu v aplikácií. Pokiaľ systém nereaguje behom 1 sekundy po akcií testera je potrebné rozlíšiť a farebne odlišne zaznamenať aj čas reakcie aplikácie.

Tabuľkový editor umožní automaticky vypočítať rozdiely medzi následnými časovými údajmi určiac tak doby trvania interakcií. Tento údaj spolu s popisom akcie sa zapíše do správy, vytvoriac presný opis postupu riešenia úlohy testerom.

Z takto zaznamenaného priebehu riešenia sa zistia problémy použiteľnosti.

7.2.3.2 Problémy použiteľnosti

Dizajn

V zázname postupu testera treba identifikovať a farebne rozlíšiť:

- Hlavný postup k riešeniu - postup k cieľu tvorený len nevyhnutnými akciami, ktoré tester urobil, v ideálnom prípade zhodné s určeným optimálnym postupom riešenia.
Označiť tmavo.
- Odbočky z hlavného postupu- časti postupu kde sa tester vrátil späť aby mohol dosiahnuť riešenie.
Označiť šedo.
- Predčasný koniec postupu - stav aplikácie ktorý bráni pokračovať k cieľu určeným optimálnym postupom riešenia.

Označiť červeno.

Hlavný postup by mal byť zhodný s určeným optimálnym postupom riešenia. Ak tomu tak nieje, za predpokladu že tester vyriešil úlohu, tester našiel alternatívny postup, ktorý je buď kratší (menej krokov v hlavnom postupe) alebo dlhší (viac krokov v hlavnom postupe). Tu treba rozlíšiť či ide o nového testera alebo expertného testera podľa histórie absolvovaných testov.

Nový tester by nemal byť schopný nájsť kratší postup. V tomto prípade sa jedná o chybu dizajnu a je potrebné doporučiť prepracovanie.

Odbočky z hlavného postupu určujú miesta kde aplikácia testera zmiatla. Ak došlo k v rovnakých miestach k odbočeniu z hlavného postupu u viacerých testerov, dizajn nie je dostatočne jednoznačný a je potrebné doporučiť jeho prepracovanie.

Predčasný koniec postupu je spôsobený kritickou chybou v programe a je potrebné vyplniť hlásenie o chybe.

Sekundové pravidlo

Ak je v zázname farebne odlišne uvedená doba reakcie aplikácie (ak je uvedená ale nie farebne odlišená nebol dodržaná metrika) väčšia než je stanovené minimum 1,5 sekundy, je potrebné navrhnúť prepracovanie dizajnu.

7.2.3.3 Analýza dotazníkov

Dotazníkové otázky sú navrhnuté tak aby sa dalo na ne odpovedať iba na stupnici: zle, slabé, ujde to, dobré, výborné kde každej odpovedi prislúcha číslo od 1 pre zle po 5 pre výborné.

Otázky a odpovede aj s príslušným číslom je potrebné zaznamenať do správy k príslušnému testerovi.

Na záver správy je potrebné vypočítať priemernú hodnotu odpovedí na otázky. Ak je výsledný priemer nižší ako 3 je potrebné navrhnúť prepracovanie časti aplikácie, ktorej sa dotazníková otázka týkala.

8 Manažment vývoja a podporných prostriedkov

Aby sme mohli pracovať na našom projekte, museli sme si zvoliť prostriedky (programy), ktoré použijeme. Použité prostriedky sú: prostriedok na verziovanie (GIT), prostriedok na priradovanie úloh (Jira), prostredie, v ktorom píšeme kód (sublime), nástroj na debugovanie (weinre), kompilátor a spúšťač pre používané jazyky (grunt), spôsob komunikácie v tíme (google groups) a nástroj na tvorbu dokumentácie.

8.1 GIT

Tento nástroj sme sa rozhodli použiť, pretože predchádzajúci tím ho používal a mal už vytvorený repozitár, ktorý nám ponúkli, takže sme nemuseli nič vytvárať. Pre GIT máme aj metodiku, ktorú napísal Michal Ševčík.

8.2 Jira

Na pridelovanie úloh je mnoho nástrojov, ale ako tím sme sa rozhodli pre Jiru, pretože náš člen Martin Londák, má s nou bohaté skúsenosti z práce a vďaka tomu sme nezačínali od nuly. Pre tento nástroj sa odvíja aj metodika spísaná Martinom Londákom.

8.3 Sublime

Aby sme mohli vytvárať kód v jazykoch ako je typescript a xjade, rozhodli sme sa použiť prostredie ktoré nam bolo taktiež odporúčené predchádzajúcim tímom z dôvodu, že pre tento nástroj, člen predchádzajúceho tímu vytvoril zvýrazňovač kľúčových slov pre jazyk xjade.

8.4 Weinre

Pri vývoji webových aplikácií s použitím xjade a typescript, nie je debugovanie úplne triviálne a tak sme museli použiť nástroj Weinre, ktorý slúži na debugovanie. Weinre je nainštalovaný na našom virtuálnom serveri.

8.5 Grunt

Tento nástroj sme sa rozhodli použiť znova kvôli tomu, že nám to predchádzajúci tím poradil. Je to nástroj ktorý zastrešuje všetky jazyky ktoré používame a dokáže ich skompilovať a spustiť.

8.6 Google groups

Pre komunikáciu sme sa po stretnutí rozhodli pre google groups, keďže každý z nás mal gmail účet a prišlo nám to ako najlepšie riešenie pre komunikáciu a zdieľanie dokumentov.

8.7 Nástroj na tvorbu dokumentácie

Pre tvorbu dokumentácie sa rozhodol Martin Dušek vytvoriť aplikáciu, v ktorej by bolo jasne vyznačené kto má aké kapitoly spísať a následne ich mohol aj do tohto webového programu vložiť na kontrolu. K tomuto nástroju bola spísaná metodika Martinom Dušekom.

8.8 Metodika používania verziovacieho nástroja GIT

8.8.1 Úvod

Cieľom tejto kapitoly je ukázať postup ako verziovať kód. Verziovať kód sa bude prostredníctvom verziovacieho nástroja GIT a všetky príklady príkazov budú pre OS linux, ktorý používajú všetci členovia nášho tímu – tím 6.

8.8.2 Inicializácia GIT

Aby sme mohli samostatný git vôbec používať je potrebné si ho stiahnuť a nainštalovať. Toto učiníme po zadaní príkazu:

```
$sudo apt-get install git-core
```

Po tejto inštalácii stiahneme najnovšiu verziu nášho programu zadaním príkazu

```
$git clone https://<registracne_meno>@bitbucket.org/dorny/virtfiit.git
```

8.8.3 Práca s GIT

Aby sme mohli začať pracovať na vývoji našej aplikácie, je potrebné vytvoriť vetvu:

```
$git checkout -b <názov>
```

Features:

<názov> je tvorený číslom tasku v jire, znakom „_“ a sekcia z produkt

backlogu kde sa nachádza task resp. čoho sa to týka {mojrozvrh, vyhľadavanie, mapy, mhd, jedalne, uzitocnewww, usability, grafika} príklad: 61_usability

Bugs:

<názov> je tvorený číslom tasku v jire, znakom „_“ a slovom „bug“. Príklad: 12_bug

Ak úloha, ktorú sme dostali je rozsiahla, tak ju rozdelíme na menšie podúlohy a pre každú podúlohu si spravíme branch. Tieto branche budú iba lokálne a nepôjdu na repozitár. Ich názvy budú obsahovať na konci čísla(.1,.2,.3,...) napr. 61_usability.1

Môže sa začať upravovať kód.

Po úprave kódu si pozrieme zmenené súbory:

```
<čo sa upravilo>;
```

Akcia:<čo treba spraviť aby sa to otestovalo>;

Výsledok:<aký ma byť výsledok>;

Hotovo:<0-10>

\$git status

V časti modified sa zobrazia súbory, ktoré boli upravené a v untracked files su súbory, ktoré sú nové – pribudli. Upravené súbory commitneme príkazom:

\$git add <súbor/>

respektívne interaktívnou metódou:

\$git add -i

Po tom ako ich všetky vložíme, commitneme ich.

\$git commit -m

Po zadaní tohto príkazu správa bude obsahovať tieto informácie:

Ak sa jedná len o grafickú časť aplikácie, ktorú netreba testovať, do akcie a výsledku vložíme znak „-“.

Pre commit všetkých modified súborov použijeme:

\$git commit -am

Pre odoslanie zmenených súborov na vzdialený repozitár:

\$git checkout <hlavná_lokálna_branch> (napr. 16_usability)

\$git merge <lokálna_branch> --> toto spravíme pre všetky lokálne branche

\$git push

8.8.3.1 Stiahnutie najnovšej verzie počas vývoja

Na stiahnutie novej verzie použijeme:

\$git pull --rebase origin master

8.8.3.2 Dokončenie vývoja na danej branchy

Po tom ako pushneme našu verziu, spravíme merge na branch sprint<cislo>(cislo je číslo aktuálneho šprintu):

\$git checkout sprint<cislo>

\$git merge <hlavná_lokálna_branch>

\$git branch -d <hlavná_lokálna_branch>

8.8.3.3 Riešenie konfliktov pri merge

Ak pri merge vznikne konflikt použijeme príkaz

```
$git mergetool
```

ktorý nám zobrazí dva dokumenty v ktorých nastal konflikt. Prejdeme tieto dva dokumenty a vždy na mieste konfliktu vyberieme riadok, ktorý je správny.

Prejdú sa dokumenty až do konca a stlačí sa klávesová skratka „ctrl + m“.

9 Manažment komunikácie

Komunikácia v tíme patrí medzi kľúčové a zároveň najrizikovejšie súčasti každého projektu. Je dôležité aby každý člen tímu vedel, čo má presne robiť a do kedy to má urobiť. Preto vo svojom tíme kombinujeme používanie komunikačných kanálov spolu s podpornými nástrojmi akými sú napríklad JIRA, alebo vlastný dokumentový server.

Komunikácia patrí medzi najrizikovejšie z toho dôvodu, že keď si niektorý z členov nečíta maily, nereaguje na sms alebo telefonáty tak sa takémuto členovi môže ľahko stať, že mu uniknú dôležité informácie. Môže sa jednať o rozličné informácie od informovaní o blížiacich sa termínoch až po akútnu pomoc s úlohou. Je preto veľmi dôležité aby každý z členov sledoval pravidelne najmä emailovú komunikáciu. V blízkej budúcnosti máme v pláne zaviesť aj komunikáciu prostredníctvom Skype. Nakoľko je reálne, že niektorí z našich členov vycestujú na ERASMUS do zahraničia a bude potrebné s nimi komunikovať.

Počas celej doby trvania projektu členovia tímu musia medzi sebou komunikujú, či už formálne alebo neformálne.

9.1 Formálna komunikácia

Formálna komunikácia prebieha na tímových stretnutiach. Týchto stretnutí sa zúčastňuje aj PO. Na týchto stretnutiach sa diskutuje o aktuálnom stave projektu, prebieha tu rozdeľovanie úloh do jednotlivých šprintov ako aj predvádzanie výsledku každého šprinta PO.

Výsledkom každého formálneho stretnutia je zápisnica, ktorá dokumentuje priebeh stretnutia, rozdelenie úloh a kontrolu minulotýždňových úloh.

9.2 Neformálna komunikácia

Neformálna komunikácia je každá taká komunikácia, ktorá prebieha medzi dvoma až viacerými členmi kdekoli kde sa rozprávajú o projekte.

9.3 Komunikačné nástroje

Na komunikáciu v tíme sme zvolili nasledujúce komunikačné nástroje.

9.3.1 Email

Prostredníctvom emailu prebieha väčšinová komunikácia v rámci tímu, keďže nemáme možnosť sa pravidelne stretávať každý deň. Emaily sú aj z toho hľadiska pohodlné, že sa dá v nich priamo vyhľadávať na základe kľúčových slov, prípadne vyhľadávať emaily od konkrétnych členov na základe emailovej adresy. Samotný rozsah emailu je závislý na tom, čo sa aktuálne rieši. Prostredníctvom emailu komunikujeme aj s vedúcou projektu, našou PO.

9.3.2 Tímové stretnutia

Formálne tímové stretnutia prebiehajú prevažne za účasti všetkých členov tímu, v rovnakom čase a na rovnakom mieste. Tieto stretnutia majú formálny charakter keďže sa ich zúčastňuje aj PO. Neformálne stretnutia prebiehajú prevažne pred spoločnými hodinami kedy diskutujeme o aktuálnom stave a o tom čo nám aktuálne robí problémy na projekte.

9.3.3 Google Groups

Náš tím má založenú skupinu na Google Groups, ktorá poskytuje tú výhodu, že funguje ako mailing list, v ktorom sú obsiahnuté emailové adresy všetkých členov tímu. V prípade, keď je potrebné informovať všetkých členov naraz, je tým najlepším nástrojom ako osloviť všetkých zúčastnených. Stačí poslať jeden email na skupinovú adresu a daný email dostanú všetci členovia. Poslaním takéhoto emailu sa vytvorí diskusná téma a tak sa všetky prichádzajúce odpovede sústreďujú na jednom mieste.

9.3.4 Google Talk

Google Talk používame v našom tíme na krátkodobú komunikáciu, keď je napríklad potrebné do vysvetliť niektoré záležitosti, ktoré nie sú jasné. Taktiež sa Google Talk používa na krátke správy, ktoré sa neoplatí písať do mailu.

9.4 Kolaboračné nástroje

9.4.1 JIRA

JIRU používame na monitorovanie stavu úloh v šprintoch, ale aj ako repozitár na uchovávanie chýb, ktoré je potrebné opraviť. Vďaka nej vždy vieme v akom stave sa nachádzajú jednotlivé úlohy v šprinte a taktiež nám to umožňuje sledovať čas strávený na úlohách. Použitie tohto nástroja je spracované v **metodike o JIRE.**

10 Manažment dokumentácie

10.1 Identifikovanie možných problémov

Aby som mohol vytvoriť návrh plánu manažmentu dokumentácie, je treba identifikovať nedostatky, ktoré by mohli spôsobovať problémy pri finalizácii dokumentácie a v jej nedostatočnej kvalite. Sú to:

- Manažér dokumentácie nie je včas oboznámený s tým, čo sú jeho povinnosti a aký bude výstup jeho práce.
- Kontrola dokumentov, ktoré píše tím.
- Existencia termínov, dokedy má kto a čo odovzdať.
- Prehľad nad dokumentáciu pre identifikáciu čo v nej chýba a čo nie.
- Aktualizácia dokumentu, a jednotlivých jeho častí ktoré pozostávajú z menších dokumentov
- Identifikácia dokumentov za účelom správne ich zaradiť do finálneho dokumentu.
- Záloha súborov pre možnú chybu softvéru alebo hardvéru.
- Každý čiastkový dokument môže mať iné štýly formátovania. To komplikuje spájanie dokumentov do jedného celku.

10.2 Návrh riešenia

Všetky identifikované problémy z predošlej kapitoly navrhujem riešiť vytvorením jednoduchého informačného systému špeciálne pre potreby tohto predmetu. Nerobil som analýzu existujúcich riešení, ale identifikoval som minimálne požiadavky, ktoré musí systém spĺňať:

- Autentifikácia používateľov
- Možnosť uloženia a prehľadávania dokumentov
- Dokument sa musí dať aktualizovať na novú verziu. Ako manažér dokumentácie budem môcť dokument označiť ako importovaný do finálnej verzie. Toto označenie sa zruší, ak autor dokumentu znova dokument upraví.
- Zanechať možnosť sa dostať k starej verzii dokumentu.
- Identifikácia úloh, ktoré boli aktualizované po kontrole alebo naimportovaní do finálneho dokumentu.
- Možnosť označiť dokument ako schválený/neschválený manažérom dokumentácie. Táto funkcia bude slúžiť ako spätná väzba manažéra dokumentácie, keď prečítam odovzdaný dokument. Neschválený dokument môže byť napríklad dokument, ktorý nebol vytvorený podľa šablóny. Autor ho bude musieť prerobiť.
- Jednoduchý prehľad dokumentov, ktoré má odovzdať člen tímu.

- Kontrola každého člena každým členom tímu. Systém nebude obsahovať oprávnenia a budú všetci vidieť štruktúru dokumentu a jeho stav. Každá zmena však bude zaznamenaná.

Systém treba dokončiť čo najskôr, ideálne v rámci prvého šprintu. Najneskôr však do polovice druhého šprintu, aby som stihol s jeho pomocou vytvoriť finálnu dokumentáciu. Po dokončení systému v tejto podobe budem mať za úlohu:

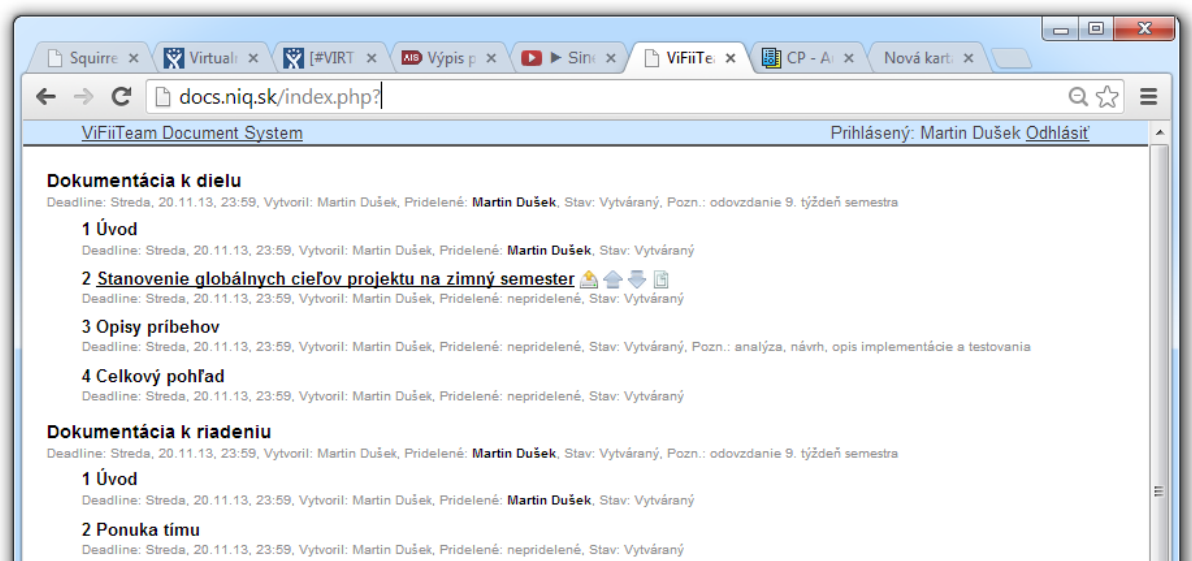
- Kontrolovať odovzdávané dokumenty.
- Finalizovať dokumenty.

Po dokončení tohto systému budem mať preventívne vyriešené všetky problémy, ktoré som identifikoval. Vďaka online systému na správu dokumentácie budem mať schopnosť:

- Jednoznačne vyhľadať všetky dokumenty a všetky ich verzie.
- Jednoducho vytvoriť finálny dokument pospájaním dokumentov, ktoré odovzdali členovia tímu.
- Nájsť chýbajúce, neschválené alebo neskoro aktualizované dokumenty.
- Vyhľadať dôležité informácie k projektu.

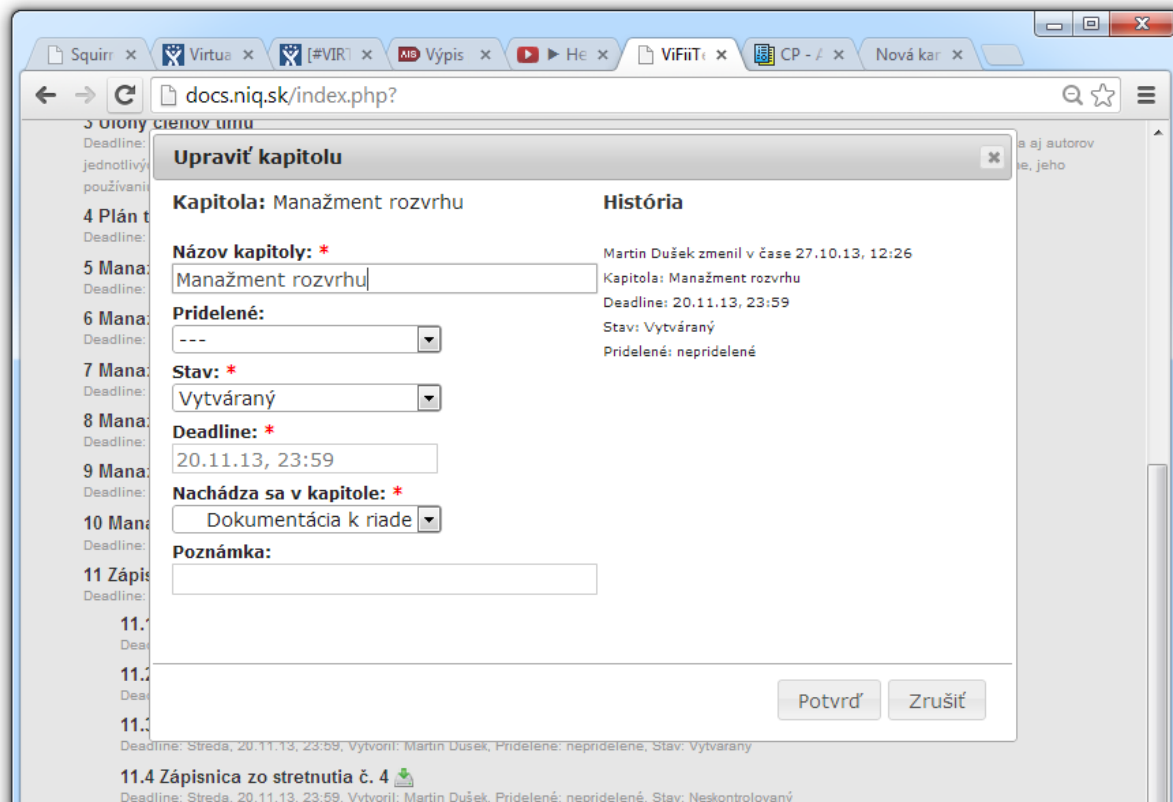
10.3 Implementácia systému

Implementáciu systému som vytvoril na základe webových technológií HTML, CSS, Javascript, knižnice jQuery a na strane servera s PHP s databázou MySQL. Odovzdávané súbory sú ukladané na serveri a nikdy nie je zo servera nič vymazané, iba sa pridávajú už k existujúcim. Systém má len 2 obrazovky a to prihlasovaciu obrazovku a obrazovku s prehľadom kapitol dokumentov.



Obrázok 5 Základná obrazovka s prehľadom všetkých dokumentov a ich kapitol

Každá kapitola ma určenú presnú pozíciu a číslo v dokumente, deadline dokedy má byť odovzdaná do systému, zodpovedného člena tímu za danú kapitolu a podľa potreby krátku poznámku. Tieto informácie sa dajú meniť po kliknutí na názov kapitoly v dialógovom okne. Ukážka je v nasledujúcom obrázku.

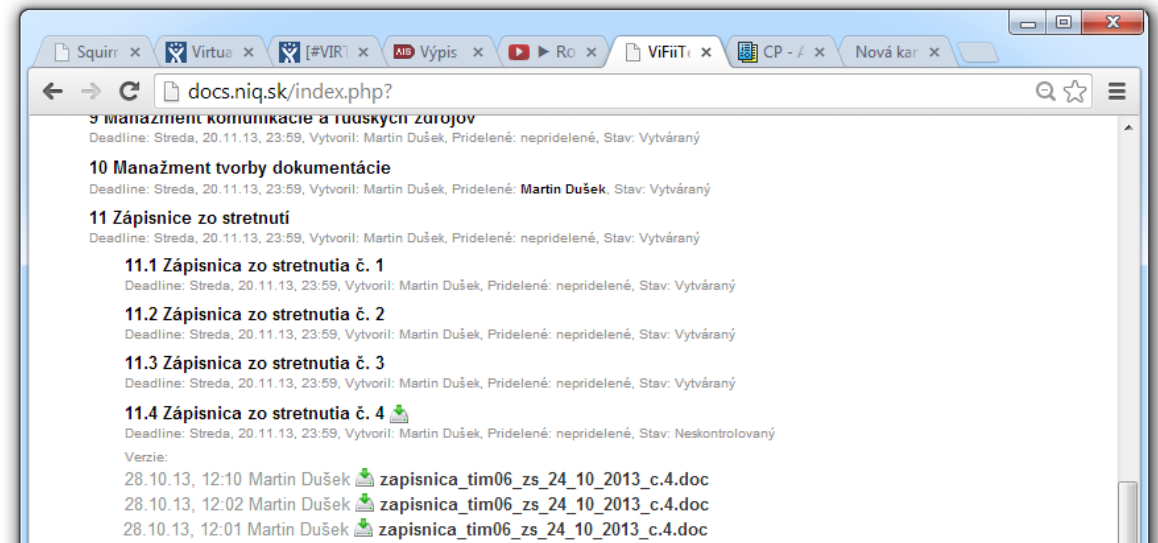


Obrázok 6 Dialógové okno pre úpravu informácií o kapitole

Pre prehľadnosť som tlačidlá pre nasledovnú funkcionality:

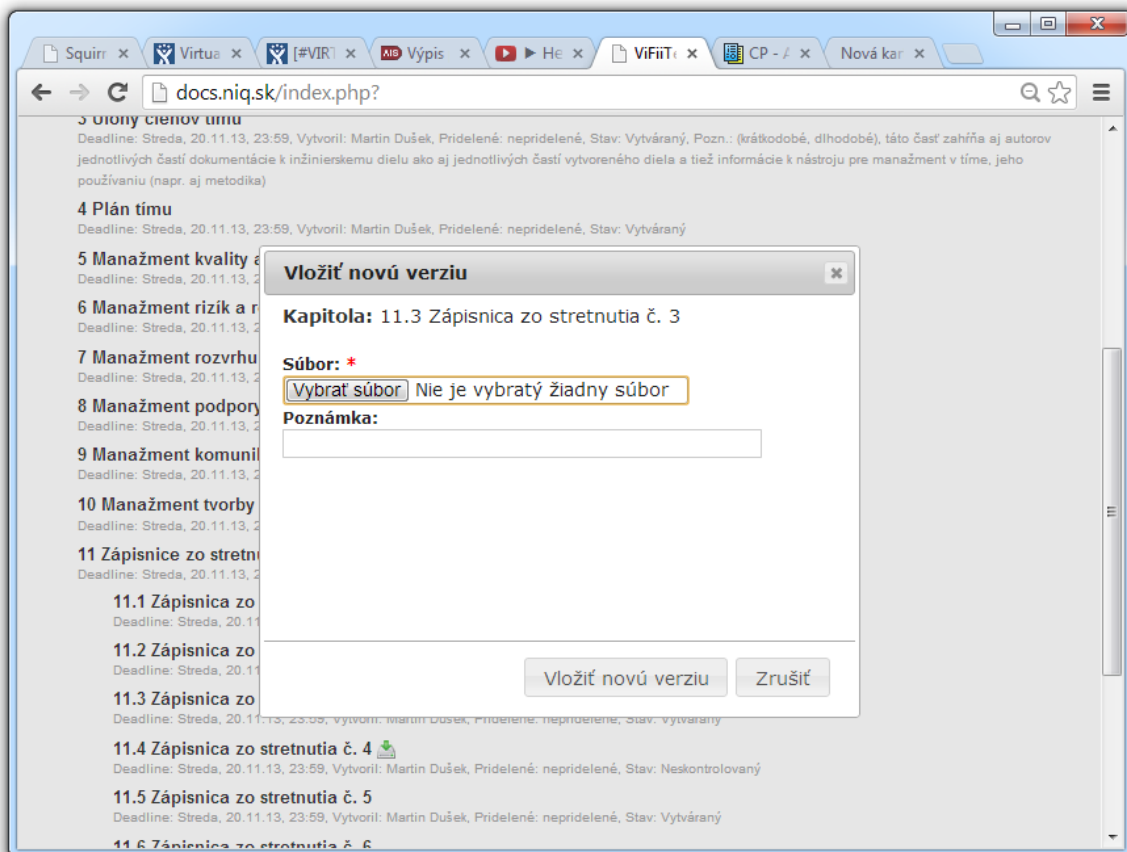
- presúvanie vyššie a nižšie v rámci rodičovskej kapitoly
- odovzdanie novej verzie dokumentu
- vytvorenie novej podkapitoly

skryl pre každú kapitolu dokým sa kurzorom na danú kapitolu neukáže. Podobne je riešené aj sťahovanie jednotlivých verzií dokumentov. Zoznam odovzdaných dokumentov sa zobrazí po kliknutí na zelenú ikonu “stiahnuť”, ako vidíte na nasledujúcom obrázku.



Obrázok 7 Ukážka otvorenia zoznamu verzií kapitoly pre stiahnutie

Každá nová odovzdaná verzia kapitoly spôsobuje zmenu stavu kapitoly na stav nekontrolovaná. Vďaka tomu dokážem identifikovať ak niekto zmení niektorú kapitolu dokumentu po skontrolovaní alebo vložení do finálneho dokumentu.






Obrázok 8 Dialógové okno pre vloženie novej verzie kapitoly

10.4 Úpravy systému manažmentu dokumentácie po jeho spustení


Systém sa tesne pred prvým kontrolným bodom upravil, aby sa ešte viac zautomatizoval proces tvorby dokumentácie. Každý používateľ vidí na vrchu obrazovky v akom sú stave jeho odovzdané kapitoly a celkovú štatistiku pre oba odovzďavané dokumenty. Stav získa v prehľade kapitol farebnú reprezentáciu a jedným tlačidlom sa dajú stiahnuť všetky najnovšie kapitoly z celého dokumentu.


VIFiiTeam Document System Prihlásený: Martin Dušek [Odhlásiť](#)

| | |
|---|--|
| Ahoj Martin Dušek aktuálne máš: | Celkovo je: |
| 0 kapitol v stave Vytváraný | 0 kapitol v stave Vytváraný |
| 0 kapitol v stave Neskontrolovaný | 0 kapitol v stave Neskontrolovaný |
| 2 kapitol v stave Skontrolovaný | 22 kapitol v stave Skontrolovaný |
| 0 kapitol v stave Požadovaná oprava | 0 kapitol v stave Požadovaná oprava |
| 7 kapitol v stave Vložený do finálneho | 41 kapitol v stave Vložený do finálneho |


Dokumentácia k dielu      **ZIP**

Deadline: Štvrtok, 12.12.13, 12:00, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: **Martin Dušek**, Stav: **Skontrolovaný**, Pozn.: deadline 12. 12. 2013, 12:00

1 Úvod 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: **Martin Dušek**, Stav: **Vložený do finálneho**


2 Stanovenie globálnych cieľov projektu na zimný semester 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: Lukáš Cáder, Stav: **Vložený do finálneho**

3 Úlohy pred začatím šprintov
Deadline: Utorok, 19.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: nepridelené

3.1 Optimalizácia máp budovy fakulty 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 00:00, Vytvoril: Matej Toma, Pridelené: Matej Toma, Stav: **Vložený do finálneho**

4 Opisy príbehov 1. šprintu
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: nepridelené, Pozn.: analýza, návrh, opis implementácie a testovania

4.1 Prerozdelenie spojov MHD 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: Matej Toma, Stav: **Vložený do finálneho**

4.2 Zladenie jedálne 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: Lukáš Cáder, Stav: **Vložený do finálneho**

4.3 Nová grafika hlavnej obrazovky 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: Jaroslav Dzurila, Stav: **Vložený do finálneho**

4.4 Úprava približovania mapy vo webovej verzii máp 
Deadline: Nedeľa, 17.11.13, 23:59, Vytvoril: Martin Dušek, Pridelené: Roland Gášpár, Stav: **Vložený do finálneho**

Obrázok 9 Ukážka potrebných zmien po spustení systému

10.5 Metodika pre manažment dokumentácie

10.5.1 Úvod

Cieľom tejto metodiky je určiť proces tvorby a kontroly dokumentácie. Metodika je podmienená existenciou funkčného systému na manažment dokumentácie, ktorý je na adrese <http://docs.niq.sk>

10.5.2 Úlohy tímu

Hlavnú úlohu v manažmente dokumentácie má jej manažér. Jeho činnosťou sú:

- Vytváranie kapitol v systéme na manažment dokumentácie podľa zápisnice a systému JIRA
- Určovanie zodpovednosti za jednotlivé kapitoly podľa dohody v tíme
- Kontrola odovzdaných súborov
- Finalizovanie dokumentácie

Ostatní členovia tímu majú za úlohu:

- Odovzdávať dokumenty do systému v požadovanej kvalite a čase
- Opravovať dokumenty, ktoré sú vrátené na prepracovanie

10.5.3 Rozdelenie úloh pri dokumentovaní

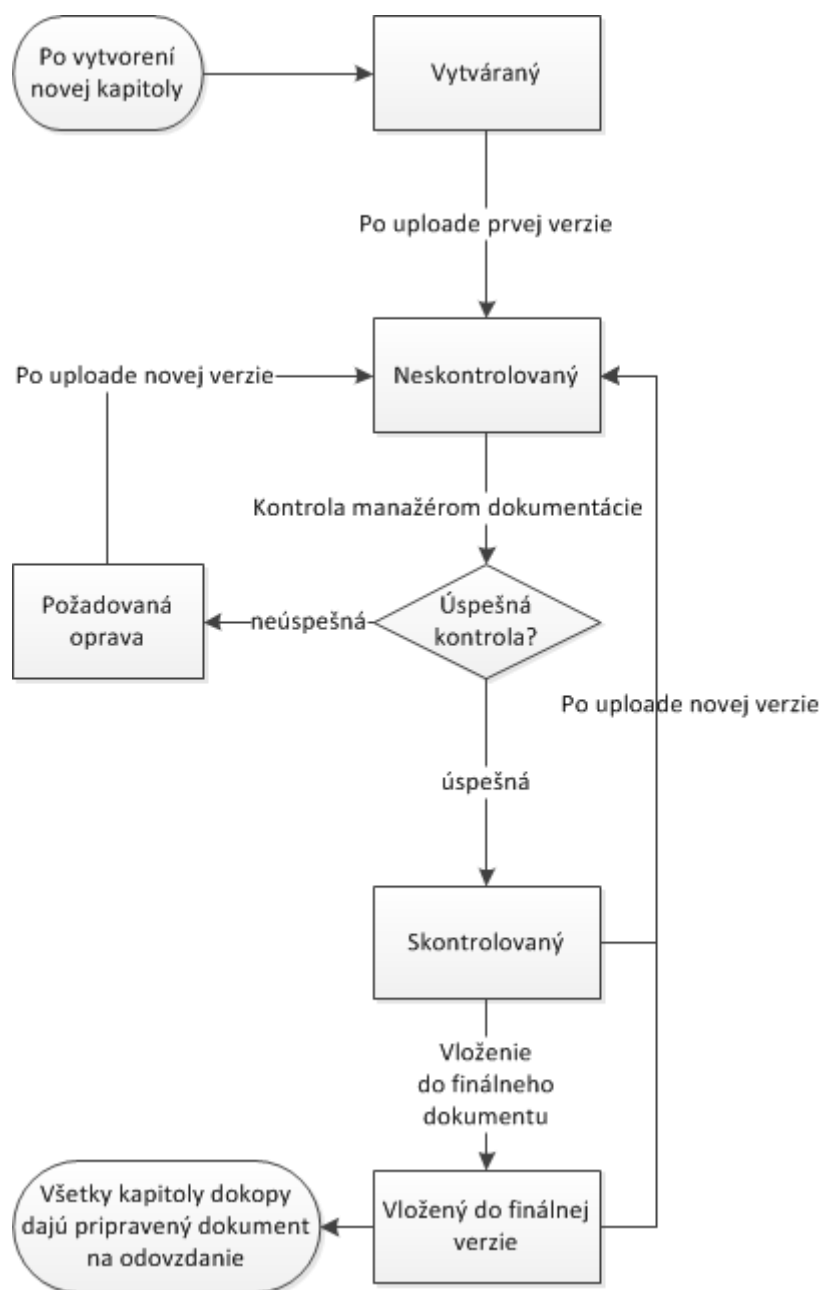
Dokumenty sú rozdelené na kapitoly a za každú kapitolu je zodpovedný jediný člen tímu. Kapitolu je povinný odovzdať do systému najneskôr v čase, ktorý je napísaný medzi informáciami o kapitole.

10.5.4 Požadovaná kvalita odovzdanej dokumentácie do systému

Dokumenty musia byť vytvorené z dôvodu kompatibility spájania dokumentov na systéme Microsoft Word verzia 2007 a vyššia a musia byť napísané pod konkrétnou šablónou podľa typu kapitoly. Šablónu je možné stiahnuť v systéme na manažment dokumentácie.

10.5.5 Stavy kapitol

Každá kapitola obsahuje v systéme informáciu o stave kapitoly. Po vytvorení kapitoly je stav nastavený na VYTVÁRANÝ. Znamená to, že žiadny dokument ešte nebol odovzdaný k tejto kapitole. Po odovzdaní dokumentu sa nastaví stav na NESKONTROLOVNÝ. Znamená to, že kapitola má už aspoň prvú verziu dokumentu a čaká na kontrolu manažérom dokumentácie. Po kontrole môže kapitola nadobúdať stavy POŽADOVANÁ OPRAVA alebo SKONTROLOVANÝ. Iba skontrolované dokumenty sa môžu vkladať do finálneho dokumentu. Po vložení nastaví manažér dokumentácie stav dokumentu na VLOŽENÝ DO FINÁLNEHO. Kontrolu vykonáva manažér dokumentácie. Podrobný stavový diagram môžete vidieť na nasledujúcom obrázku:



Obrázok 10 Stavový diagram stavov, aké môže nadobúdať kapitola

10.5.6 Šablóny dokumentov

Dokumenty sa musia vytvárať iba na základe šablóny, ktorá je dostupná v systéme na manažment dokumentácie. Dokumenty s inou šablónou sú vrátené na prepracovanie. V systéme používajú členovia tímu šablónu na opis USER STORY, na dokumentovanie opravy BUGu, na zápisnicu a ostatné úlohy.

10.6 Metodika tvorby zápisnice

10.6.1 Úvod

10.6.1.1 Rozsah a zámer dokumentu

Tento dokument je určený pre všetkých členov tímu, ktorí participujú na spoločnom projekte. Každý člen tímu je **povinný** sa riadiť metodikou 426-a/2013, ktorá sa nachádza v tomto dokumente.

Dokument určuje presné pravidlá, ktoré je potrebné dodržať pri vytváraní zápisnice z tímového stretnutia, ktoré sa koná každý týždeň vo štvrtok o 10:30 v miestnosti 1.31a. Dokument bol vytvorený za účelom stanovenia jednotného procesu tvorby dokumentácie z tímových stretnutí.

10.6.1.2 Štruktúra dokumentu

Dokument je organizovaný nasledujúcim spôsobom. V prvej kapitole je popísaný rozsah a zámer dokumentu, jeho štruktúra, slovník pojmov, použité skratky, zoznam súvisiacich dokumentov, o ktoré sa táto metodika opiera a role účastníkov. Súčasťou prvej kapitoly je aj história dokumentu, ktorá popisuje zmeny, ktoré boli v ňom urobené. V druhej kapitole sú definované prípustné hodnoty jednotlivých polí zápisnice. Taktiež sa tu nachádza popis tvorby zápisnice.

10.6.1.3 Slovník pojmov

SCRUM - agilný vývoj programovania

.docx - Koncovka súboru formátu MS Word 2007+

.pdf - Koncovka súboru formátu Adobe (Portable Document Format)

10.6.1.4 Použité skratky

ID - identifikátor

10.6.1.5 Súvisiace dokumenty

- ISO 8601 – štandard dostupný online na <http://www.cl.cam.ac.uk/~mgk25/iso-time.html>

10.6.1.6 Role

- Zapisovateľ - vyplňa zápisnicu na tímovom stretnutí
- Overovateľ - overuje zápisnicu po zapisovateľovi
- Vedúci - vedie stretnutie a kontroluje splnenie úloh z predchádzajúceho týždňa na základe zápisnice z predchádzajúceho týždňa

10.6.1.7 História dokumentu

| ID | Dátum zmeny | Autor zmeny | Popis zmeny |
|----|-------------|-------------|--|
| 1. | 02.11.2013 | Matej Toma | Vytvorenie štruktúry dokumentu |
| 2. | 06.11.2013 | Matej Toma | Pridanie úvodnej kapitoly |
| 3. | 08.11.2013 | Matej Toma | Pridanie kapitoly, ktorá popisuje proces vytvárania zápisnice na tímovom stretnutí |
| 4. | 09.11.2013 | Matej Toma | Pridanie príkladu na hotovej zápisnici |
| 5. | 14.11.2013 | Matej Toma | Gramatická korekcia dokumentu |

10.6.2 Vytvorenie zápisnice z tímového stretnutia

Výsledkom procesu „Vytvorenie zápisnice z tímového stretnutia“, ktorý je súčasťou metodiky *Tvorba dokumentov z tímového stretnutia*, je dokument „*Zápis zo stretnutia č. X*“ vytvorený podľa príkladu, ktorý sa nachádza v Prílohe A na konci dokumentu.

10.6.2.1 Štruktúra zápisnice

- Názov dokumentu - začína malým písmenom. Má preddefinovaný tvar vo formáte „**zápisnica_semester_den_mesiac_rok_c.X.format**“, kde podreťazec „**semester**“ je skratka „**zs**“ pre zimný semester, alebo „**ls**“ pre letný semester. Podreťazec „**den**“ obsahuje číslo v rozmedzí od 1 do 31 podľa aktuálneho dňa v kalendári. Ak číslo aktuálneho dňa sa nachádza v rozmedzí od 1 do 9 vrátane, tak pred takéto číslo pridáme číslicu 0. Podreťazec „**mesiac**“ obsahuje číslo v rozmedzí od 1 do 12 podľa aktuálneho mesiaca v kalendári. Ak číslo aktuálneho mesiaca sa nachádza v rozmedzí od 1 do 9 vrátane, tak pred takéto číslo pridáme číslicu 0. Podreťazec „**rok**“ je napísaný v štandardnom štvorčíslicovom tvare, ktorý definuje medzinárodný štandard ISO 8601. „**X**“ je poradové číslo stretnutia. Pred poradové čísla stretnutia, ktoré je v rozmedzí od 1 do 9 vrátane, píšeme číslicu 0. „**format**“ zápisnice musí byť *docx* a *pdf*.
- Hlavička dokumentu - obsahuje:
 - Nadpis dokumentu: má tvar „*Zápis zo stretnutia č. X*“ kde „*X*“ je poradové číslo stretnutia
 - Metadáta - predstavujú v tomto kontexte štruktúrované opisné dáta, ktoré bližšie špecifikujú daný dokument
 - Dátum a čas stretnutia - **dátum** stretnutia sa píše vo formáte, ktorý definuje štandard ISO 8601, ale je upravený vzhľadom na slovenskú lokalizáciu. V slovenskej lokalizácii sú znaky „-“, nahradené znakmi „.“. Taktiež je zmenené

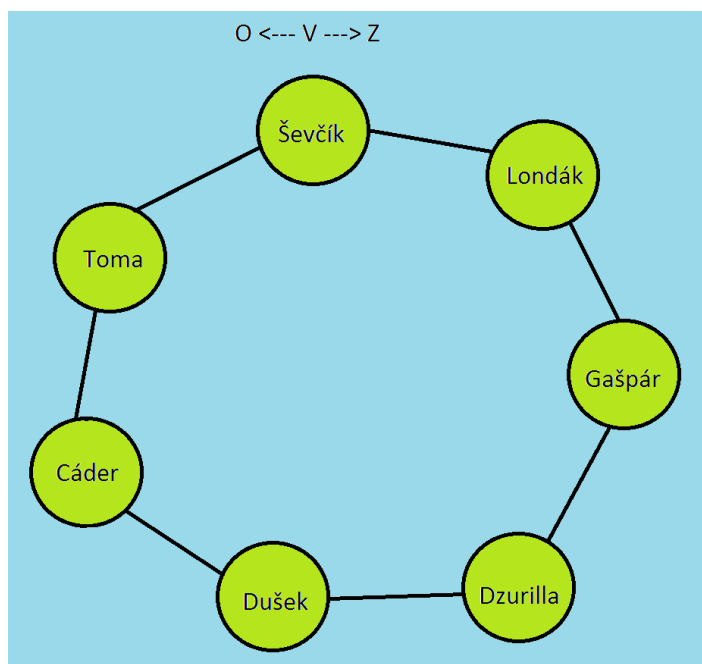
poradie výpisu. Namiesto poradia „rok-mesiac-deň“ je používané poradie „deň.mesiac.rok“. V príklade, ktorý je obsiahnutý v prílohe A, sa nachádza reálny dátum vo formáte „XX.XX.201X“. Čas stretnutia sa píše vo formáte „hh_L:mm_L – hh_P:mm_P“. Kde ľavá dvojica „hh_L:mm_L“ je čas kedy sa stretnutie začalo a práva dvojica „hh_P:mm_P“ je čas kedy bolo stretnutie oficiálne ukončené vedúcim tímu. Obidve dvojice sa píše v 24 hodinovom časovom formáte. Ak je hodnota hodín v rozmedzí od 0 do 9 vrátane, tak pred takúto hodnotu vložíme číslicu 0. Hodnota „00:00“ označuje polnoc. Hodnoty „mm_L“ a „mm_P“ obsahujú iba čísla od 0 do 59 vrátane. Pred čísla v rozmedzí od 0 do 9 vkladáme číslicu 0. V príklade, ktorý je obsiahnutý v prílohe A, sa nachádza predvyplnený čas vo formáte „10:30 - XX:XX“.

- Miesto stretnutia - je miestnosť, v ktorej sa stretáva tím. Pokiaľ ide o miestnosť v budove školy, uvádza sa plný názov miestnosti a do okrúhlejšej zátvorky sa uvádza číslo miestnosti. Ak sa jedná o stretnutie mimo budovu školy, tak toto pole obsahuje presnú adresu miesta stretnutia vo formáte:

ulica popisné číslo domu, poštové smerovacie číslo mesto, krajina

Predvyplnená hodnota tohto pola v príklade je: „JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a)“.

- Vedúci tímu - je meno pracovníka, ktorý bol pridelený tímu pre konkrétny projekt. Meno sa píše v štandardnom slovenskom formáte. V prílohe A je predvyplnená hodnota tohto pola „Mgr. Alena Kovárová, PhD.“
- Prítomní - je zoznam abecedne vymenovaných členov tímu, ktorých meno sa píše v tvare „meno priezvisko“ bez uvedenia titulov. Medzi prítomných sa neuvádza meno vedúceho tímu prideleného pre projekt.
- Vedúci, zapisovateľ, overovateľ - sú mená dopredu určených členov prítomných na stretnutí. Určený člen vykonáva iba jednu z týchto rolí na danom stretnutí. Algoritmus na priradenie konkrétnych mien ku rolám je nasledujúci: Mená členov tímu sú v kruhu zoradené podľa *obrázka 1: mená v kruhu*. Pri prvom určení je **Vedúci stretnutia(V)** člen, ktorého meno je posledné v abecede. **Overovateľ(O)** je člen, ktorý sa nachádza v kruhu po jeho ľavej strane. **Zapisovateľ(Z)** sa nachádza po pravej strane vedúceho stretnutia. Smer posúvania je daný smerom otáčania hodinových ručičiek podľa *obrázka 1: mená v kruhu*.



Obrázok 11 mená v kruhu

- Priebeh stretnutia - je text písaný v odrážkach. Text zachytáva priebeh stretnutia v časovej postupnosti. Text sa zarovnáva na obidva okraje. Je písaný jasne a stručne, aby nezávislí čitateľ vedel, čo sa dialo na stretnutí.
- Rozdelenie úloh - predstavuje „*tabuľka 1: rozdelenie úloh / úlohy z minulých týždňov*“
 - ID - je číselné označenie úlohy. Prvá úloha má ID vo formáte „X.Y“ kde „X“ je totožné s číslom stretnutia a „Y“ je poradové číslo úlohy, zapísanej do *tabuľky 1: rozdelenie úloh / úlohy z minulých týždňov* zápisnice daného stretnutia. Pre prvú úlohu je „Y“ rovné 1. Každá ďalšia úloha má ID vo formáte „X.Y+1“.
 - Popis úlohy - je krátky a výstižný text, ktorý predstavuje jednotlivé časti úlohy, ktoré má jej riešiteľ vykonať.
 - Zodpovedná osoba - toto pole môže mať jednu z dvoch prípustných hodnôt. Pole v tabuľke nadobúda hodnotu „všetci“ ak na danej úlohe pracujú všetci členovia tímu. Ak na danej úlohe pracuje iba jeden člen tímu tak pole obsahuje iba krstné meno tohto člena tímu. V prípade viacerých rovnakých krstných mien v tíme sa na ich rozlíšenie pridáva iniciálka z priezviska.
 - Predpokladaný čas - je časový údaj vo formáte „Xh“ kde X vyjadruje počet hodín z čísel Fibonacciho postupnosti. Tento údaj sa získava tímovým ohodnotením konkrétnej úlohy pomocou SCRUM kartičiek.
 - Stav úlohy - má na hodnotu „pridelená“.
- Úlohy z minulých týždňov - predstavuje „*tabuľka 1: rozdelenie úloh / úlohy z minulých týždňov*“
 - ID - je číselné označenie úlohy, ktorá bola definovaná na niektorom z minulých stretnutí a zatiaľ nebola označená ako splnená.
 - Popis úlohy - je krátky a výstižný text, ktorý predstavuje jednotlivé časti úlohy, ktoré má jej riešiteľ vykonať.

- Zodpovedná osoba a Predpokladaný čas sú totožné s definíciou úlohy v minulom týždni.
- Stav úlohy - obsahuje hodnotu z nasledujúcich možností: *nezačatá*, *rozpracovaná*. Stav „*nezačatá*“ znamená, že daný člen ešte nezačal na svojej úlohe pracovať. Stav „*rozpracovaná*“ nadobúda úloha, na ktorej začal už člen pracovať. Ak sa úloha nachádza v stave „*rozpracovaná*“, tak je potrebné do „*popisu úlohy*“ pridať krátky a zároveň výstižný popis, aktuálneho stavu úlohy. Pokiaľ je úloha v stave „*rozpracovaná*“ aj na konci šprintu, tak do „*popisu úlohy*“ sa napíše krátky dôvod, prečo je úloha stále rozpracovaná.

Tabuľka 16 rozdelenie úloh / úlohy z minulých týždňov

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|----|-------------|------------------|-------------------|------------|
| | | | | |

10.6.2.2 Postup vyplnenia zápisnice

- 1.) Prvý krok, ktorý je potrebný vykonať po začatí stretnutia je vyplnenie hlavičky zápisnice. Je potrebné vyplniť polia *číslo stretnutia*, *dátum a čas stretnutia*, *miesto stretnutia*, *prítomní*, *vedúci*, *zapisovateľ* a *overovateľ*.
- 2.) Sekciu „*Priebeh stretnutia*“ vypisuje zapisovateľ priebežne počas celej doby trvania stretnutia. Zaznamenáva sem všetky dôležité a kľúčové okamihy stretnutia.
- 3.) Na konci stretnutia zapisovateľ vyplní tabuľku „*Rozdelenie úloh*“ podľa toho, ako sa jednotliví členovia hlásili na konkrétne úlohy, ktoré treba vyriešiť v nasledujúcom šprinte.

10.6.3 Príloha: Vyplnená zápisnica z tímového stretnutia

Zápis zo stretnutia č. 3

Dátum a čas stretnutia: 17.10.2013, 10:30 - 14:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder, Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák, Michal Ševčík, Matej Toma

Vedúci: Martin Londák, **Zapisovateľ:** Roland Gášpár, **Overovateľ:** Michal Ševčík

Priebeh stretnutia:

- Na začiatku sa stiahla aplikácia Scrum Poker pre telefóny s Androidom.
- Rozprávalo sa o nevyriešených úlohách v systéme JIRA a technických problémoch súvisiacich s vývojom aplikácie. Sem patrili napríklad problémy s rozbeháním virtuálneho serveru, u niektorých (Jaroslav, Martin D.) problém so skompilovaním aplikácie cez grunt.
- Preberali sa User Stories, konkrétne to boli jedálne, zlepšenie celkovej grafiky (Home Screen, Hladké scrollovanie), MHD a web stránka.
- Prebehlo vyhodnotenie dotazníkov a doplnenie product backlogu podľa výsledkov dotazníkov. Do product backlogu sa doplnila feature „Dokumentový server“, ktorý by mal poskytovať prístup k dokumentovému serveru v systéme AIS, „Udalosti na FIIT“, „Informácie pre prvákov“ (študentský radca).
- Odhadovali sme čas trvania jednotlivých úloh pomocou kartičiek v aplikácii Scrum Poker a rozdelili si jednotlivé úlohy.

Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|--|------------------|-------------------|------------|
| 3.1 | Nainštalovať operačný systém na virtuálny server. Nahodiť Weiner. Nastaviť práva na stavba.fiit.stuba.sk aby sa vedel pripájať na iTranzit a na jedálne. | Michal | 13h | pridelená |
| 3.2 | Prekonzultovať s Michalom Dornerom | Matej | 13h | pridelená |

| | | | | |
|-----|---|-----------------------------|-----|-----------|
| | kód. Pochopenie štruktúry kódu (jeho časti). Prerozdeliť MHD a vyhodiť smer. | | | |
| 3.3 | Úprava home screenu. | Jaroslav | 13h | pridelená |
| 3.4 | Prerobiť webovú stránku tak, aby podporovala scrollovanie a zoomovanie na mapách pomocou myšky. | Roland | 13h | pridelená |
| 3.5 | Upraviť scrollovanie v aplikácii aby prebiehala hladko. Aspoň prototyp. | Martin L. | 13h | pridelená |
| 3.6 | Vytvoriť metodiku a realizovať systém pre manažment dokumentácie. Výstupom je dokument s popísanou metodikou. | Martin D. | 13h | pridelená |
| 3.7 | Zladiť jedálne so zvyškom aplikácie. | Lukáš + Michal Dorner | 13h | pridelená |
| 3.8 | Naštudovať si Kanban v systéme Jira a vložiť doňho product backlog. | Martin L. | 3h | pridelená |
| 3.9 | Napísať prihlášku do TP Cup-u. Výstupom sú dokumenty potrebné na prihlásenie sa do TP Cup-u. | Matej | 3h | pridelená |

Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|---|------------------|-------------------|--------------|
| 1.1 | Zozbierať bugy od členov tímu ak nejaké objavili a zasláť ich Michalovi Dornerovi. <ul style="list-style-type: none"> Člen Martin D. nedodal ešte svoje zistené nedostatky | Jaroslav | 13h | rozpracovaná |

11 Zápisnice zo stretnutí

11.1 Zápis zo stretnutia č. 1

| | | | |
|---------------------------|--|-----------------------|-------------------|
| Téma stretnutia: | úvodné informácie, aktuálny stav projektu, rozdelenie manažérskych rolí a úloh | | |
| Dátum stretnutia: | 03.10.2013 | | |
| Čas stretnutia: | 11:00 - 13:30 | | |
| Miesto stretnutia: | JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a) | | |
| Vedúca tímu: | Mgr. Alena Kovárová, PhD. | | |
| Prítomní: | Bc. Lukáš Cáder | Bc. Jaroslav Dzurilla | Bc. Roland Gášpár |
| | Bc. Martin Londák | Bc. Michal Ševčík | Bc. Matej Toma |
| Vedúci stretnutia: | Mgr. Alena Kovárová, PhD. | | |
| Zapisovateľ: | Bc. Matej Toma | | |
| Overovateľ: | Mgr. Alena Kovárová, PhD. | | |

11.1.1 Priebeh stretnutia

Na stretnutí chýbal Martin Dušek kvôli chorobe. Diskutovalo sa o aktuálnom stave Virtual FIIT s Michalom Dornerom cez Skype. Členovia tímu boli oboznámení s používanými technológiami (Phonegap, Node.js, Sublime, Jade, Typescript, Grunt, Weinre) potrebnými na pokračovanie v projekte.

Ďalšie preberané témy:

- Počiatočné rozdelenie manažérskych rolí
 - Matej Toma - vedúci tímu, manažér komunikácie a rizík
 - Martin Londák - manažér dokumentácie a kontroly kvality
 - Roland Gášpár a Jaroslav Dzurilla - manažéri testovania
 - Michal Ševčík - manažér podpory vývoja a podporných prostriedkov
 - Lukáš Cáder - manažér rozvrhu a plánovania
 - Martin Dušek - rola bude pridelená neskôr, dočasne bude zastávať podpornú rolu manažéra podpory dokumentácie
- Dohodli sme si systém cyklenia funkcií zapisovač, vedúci stretnutia a overovač zápisnice.
- Rozdelenie prvých úloh, na ktorých je potrebné pracovať počas nasledujúceho obdobia
- Projektový denník
- Podporné nástroje pri vývoji
 - Verziovací systém - gitbus.fiit.stuba.sk
 - Riadenie projektu - JIRA

11.1.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodp. osoba | Robí | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|------|--|-------------|---------------------|----------------|------------|
| 1.1 | Vytvoriť Hello World projekt vo Phonegape. Spojiť Typescript / requirejs / Grunt a skúsiť zbuildovať a rozbehať s phonegapom na telefóne a skúsiť debugovať cez weinre | všetci | všetci | 16.10.'13 | pridelená |
| 1.2 | Upraviť pôdorysové mapy budovy - podľa dohody a rozdelenia v tíme | všetci | všetci | 09.10.'13 | pridelená |
| 1.3 | Rozbehať Gitbus a pripraviť školenie pre ostatných členov na prácu s Git-om | Michal | Michal | 09.10.'13 | pridelená |
| 1.4 | Pripraviť školenie o JIRE pre ostatných členov | Martin L. | Martin L. Michal | 09.10.'13 | pridelená |
| 1.5 | Začať pracovať na metodike pre prácu s JIROU | Martin L. | Martin L. Michal | neuvedené | pridelená |
| 1.6 | Zistiť aká verzia OS je nastavená na stavba.fiit.stuba.sk | Michal | Michal | 09.10.'13 | pridelená |
| 1.7 | Dokončiť finálnu verziu plagátu | Jaroslav | Jaroslav | 06.10.'13 | pridelená |
| 1.8 | Dokončiť webovú prezentáciu tímu | Roland | Jaroslav | 09.10.'13 | pridelená |
| 1.9 | Pripraviť šablóny pre dokumentáciu (riadenia, projektu) | Martin | Martin L. | 09.10.'13 | pridelená |
| 1.10 | Zozbierať bugy od členov tímu ak nejaké objavili a zaslať ich Michalovi Dornerovi | Jaroslav | Jaroslav Roland | 03.10.'13 | pridelená |
| 1.11 | Zistiť všetky deadliny predmetu tímový projekt a TPcup a pripraviť z nich hrubú kostru plánu | Lukáš | Lukáš | 09.10.'13 | pridelená |

11.1.3 Príloha A - užitočné odkazy

- **Sublime Text** - <http://www.sublimetext.com/3>
- **Sublime Text package manager** - <https://sublime.wbond.net/installation>
- **Node.js** - <http://nodejs.org/>
- **NPM** - <https://npmjs.org/>
- **package.json** - <http://package.json.nodejitsu.com/>
- **Require.js** - <http://requirejs.org/>
- **Vysvetlenie require.js** - <http://addyosmani.com/writing-modular-js/>
- **TypeScript** - <http://www.typescriptlang.org/>
- **Špecifikácia Typescriptu** - <http://www.typescriptlang.org/Content/TypeScript%20Language%20Specification.pdf>
- **LESS** - <http://lesscss.org/>
- **GRUNT** - <http://gruntjs.com/>
- **WHEN.js** - <https://github.com/cujojs/when>
- **Parse javascript** - <http://blog.parse.com/2013/01/29/whats-so-great-about-javascript-promises/>
- **ZEPTO (odľahčené "jQuery")** - <http://zeptajs.com/>
- **WEINRE (debugovanie)** - <http://people.apache.org/~pmuellr/weinre/docs/latest/>
- **JADE** - <https://github.com/visionmedia/jade>

11.2 Zápis zo stretnutia č. 2

| | |
|---------------------------|--|
| Téma stretnutia: | Zostavenie backlogu |
| Dátum stretnutia: | 10.10.2013 |
| Čas stretnutia: | 11:00 - 13:00 |
| Miesto stretnutia: | JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a) |
| Vedúca tímu: | Mgr. Alena Kovárová, PhD. |
| Prítomní: | všetci (+Michal Dorner) okrem Bc. Martin Dušek |
| Vedúci stretnutia: | Bc. Michal Ševčík |
| Zapisovateľ: | Bc. Martin Londák |
| Overovateľ: | Bc. Matej Toma |

11.2.1 Priebeh stretnutia

- Michal poslal na tímový Google Docs, HelloWorld projekt rozbehaný so všetkými potrebnými technológiami, ktoré budeme potrebovať pri ViFiiT projekte
 - Testeri – možnosť použiť základňu študentov p. doktorky A. Kovárovej na dotazníky
 - nový manažér dokumentácie – Martin Dušek. V Jire tasky označovať tagmi, či treba dokumentový výstup.
-

SCRUM (pred 1. šprintom)

- krajšie ikonky
 - webová stránka
 - dokončiť správne zobrazenie jedální
- sa budú riešiť v prvom šprinte ako vysoko prioritné

Za týždeň by mal mať každý tasky odhadované na 8 hodín práce (16h na 2-týždňový šprint).

Code review:

Pisateľ kódu bude dávať komentáre, aby sa tomu dalo rozumieť (čitateľnosť a naučenie sa nových vecí a zastupiteľnosť) a kontrolovať to pri „Closing issue“.

Matej bude prvý, kto bude kontrolovať Michalov Dornerov Code review-ista a bude to takto pokračovať k ďalším a ďalším členom tímu.

11.2.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Vykonávajúci | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|-----|---|------------------|--------------|----------------|------------|
| 2.1 | Nájsť ikonku domčeka + nahodiť | Jaro | Jaro | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.2 | Pridanie našich mien do About | všetci | ktokoľvek | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.3 | Pridanie statického odkazu YonBan | Matej | Matej | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.4 | Prebehnúť si zdrojové kódy, zoznámiť sa s nimi | všetci | všetci | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.5 | Upraviť mapy – písmo nastaviť na bold, upraviť vrstvu s číslami miestností so štýlom tak, ako je na poschodí 6NP (pointer-event v <g> elemente) | všetci | všetci | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.6 | Vytvoriť metodiku pre Git | Mišo | Mišo | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.7 | Vytvoriť metodiku pre Jiru | Martin L. | Martin L. | 17.10.'13 | zadaná |
| 2.8 | Zistiť od Michala Dornera, z čoho sa tasky pre šprint budú skladať | všetci | ktokoľvek | 17.10.'13 | zadaná |

11.2.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodp. osoba | Robí | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|-----|--|-------------|--------|----------------|-------------------|
| 1.1 | Vytvoriť Hello World projekt vo Phoneyape. Spojiť Typescript / | všetci | všetci | 16.10.'13 | Čiastočne splnené |

| | | | | | |
|------|---|-----------|---------------------|-----------|--|
| | requirejs / Grunt a skúsiť zbuildovať a rozbehať s phonegapom na telefóne a skúsiť debugovať cez weinre | | | | (nastali neočakávané problémy u rôznych členov tímu) |
| 1.2 | Upraviť pôdorysové mapy budovy - podľa dohody a rozdelenia v tíme | všetci | všetci | 09.10.'13 | Splnené |
| 1.3 | Rozbehať Gitbus a pripraviť školenie pre ostatných členov na prácu s Git-om | Michal | Michal | 09.10.'13 | Zrušené (vzhľadom na školské okolnosti) |
| 1.4 | Pripraviť školenie o JIRE pre ostatných členov | Martin L. | Martin L. Michal | 09.10.'13 | Čiastočne splnené (školenie pripravené, nedostali sme sa k tomu) |
| 1.5 | Začať pracovať na metodike pre prácu s JIROU | Martin L. | Martin L. Michal | neuvedené | Splnené |
| 1.6 | Zistiť aká verzia OS je nastavená na stavba.fiit.stuba.sk | Michal | Michal | 09.10.'13 | Splnené |
| 1.7 | Dokončiť finálnu verziu plagátu | Jaroslav | Jaroslav | 06.10.'13 | Splnené |
| 1.8 | Dokončiť webovú prezentáciu tímu | Roland | Jaroslav | 09.10.'13 | Splnené |
| 1.9 | Pripraviť šablóny pre dokumentáciu (riadenia, projektu) | Martin | Martin L. | 09.10.'13 | Splnené |
| 1.10 | Zozbierať bugy od členov tímu ak nejaké objavili a zaslať ich Michalovi Dornerovi | Jaroslav | Jaroslav Roland | 03.10.'13 | Splnené |
| 1.11 | Zistiť všetky deadlines predmetu tímový projekt a TPCup a pripraviť z nich hrubú kostru plánu | Lukáš | Lukáš | 09.10.'13 | Splnené |

11.2.4 Príloha - PRODUCT BACKLOG

Používatelia:

- prváci sú prvoradí
- Študenti
- Pracovníci FIIT
- Návštevníci

Usability:

- Opraviť AIS logovanie (oversize)
- Hladšie scrollovanie, pamätanie si úrovne scrollovania v rozvrhu
- Zoom na mape jedným prstom
- Úradné hodiny študijného oddelenia
- Nastavenie cache
- Poriadiť Home a Back button vľavo hore v aplikácii

Grafika:

- krajšie ikonky
- Pridať „smer“ do MHD časti
- Zladiť (a teda opraviť) jedálne
- Písmenká/fonty/veľkosť jednotná
- Tmavá/svetlá téma

New features / zlepšenia:

- Skúškové obdobie / rozvrh
- Prístup k elektronickému indexu
- Webová stránka
- Harmonogram štúdia
- Prístup k mailom alebo iba notifikácia o novom maili
- Úradné hodiny študijného odd.
- Prístup k záznamníku učiteľa

Podľa tém:

- Hlavne treba zlepšiť rozvrh
- intuitívnejšie vyhľadávanie
- Mapy zmenšené a hádam aj zrýchlené, doubletap na zoom?

- MHD – trasy na rôzne smery, použiť znaky “>>” miesto názvu „smer“, odkaz na celú stránku MHD
- cachovať MHD dáta
- Pridať odkaz na www stránky ako YonBan, prípadne možnosť pridať vlastný odkaz

Ladenie:

- Ktoré verzie Androidu vykazujú chyby? Aké?
- Prečo sa nevie každý prihlásiť do AIS-u?
- Ktoré modely mobilov vykazujú chyby? Aké?

11.2.5 Príloha - O projekte VirtFiit a PhoneGape

štruktúra projektu – require.js - nie sú tam moduly, ako klasicky bývajú. Index.html – vstupný bod. Odkazuje sa pomocou atribútu data-main na main.js. V tomto súbore sú umiestnené všetky závislosti (cesta k súboru), premenné. Súbor App.ts je typescript súbor, spúšťa aplikáciu, závislosti sa zapisujú inak. Je tam aj exportovanie tried. V lib sa exportuje jedna funkcia.virtfiit – súborová štruktúra

-
- scripts – aisdump – generovanie a parsovanie AIS DB
 - mobile – dá sa otvoriť ako sublime projekt
 - platforms – nainštalované podporované platformy aktuálne iba Android
 - tools – xJade
 - www – berie sa pri generovaní .apk, vytvorí sa pri builde
 - zoberú sa zdrojáky zo src, prekopírujú sa do www a zbuildujú sa, ten sa nakopíruje do platformy Android (...) a z neho sa stane potom .apk
 - Na správne pracovanie s VirtFiit treba mať nainštalované:
 - npm install -g grunt-cli
 - npm install -g less
 - príkaz „grunt watch“ sleduje všetky zmeny urobené v projektových súboroch a aj ohlási kompilačné chyby, ak sa nájdu.
 - Na spustenie sa napíše príkaz „grunt“ do konzoly, ten zbuilduje projekt (príp. „grunt build“ a „grunt run“)
 - Ak píše šialený warning: Warning: Cannot read property 'astIDString' of undefined Use --force to continue
 - sudo rm -rf grunt-typescript/

- vim package.json a upraviť riadok na:
 - "grunt-typescript": "0.2.3"
 - sudo npm install .
- je možné, že bude treba v mobile adresári zbehnúť „npm install .“, prípadne ísť aj do mobile/tools/xjade a spustiť tam rovnaký príkaz
 - Nemá zmysel upravovať .css súbor, keďže sa zhotovuje z .less, .css-ko sa následne prepíše pri builde.
 - Ak píše error, že nie je správna cesta k ant/build.xml tak treba:
 - vim local.properties
 - Zmeniť cestu, aby viedla k Android SDK príčinku (celému)

Iné:

- Main.js je vstupný bod. Sú tam views, každý má svoj priečinok, majú svoje ID ako v HTML, majú svoj .ts súbor a template. Views sa dajú aj vnárať
- @ znamená skratku k „data“

Weinre – debugger. Treba:

- index.xjade, treba odkomentovať riadok s „:8080“
- v package.json treba debug_ip nastaviť svoju IP
- ! treba mať pripojený telefón na rovnakej sieti (aby bola IPčka zadaná v súbore dosiahnuteľná aj pre telefón), takže napr. byť na rovnakej WiFi sieti

11.3 Zápis zo stretnutia č. 3

Dátum a čas stretnutia: 17.10.2013, 11:00 - 14:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Roland Gášpár, Michal Ševčík, Martin Londák, Lukáš Cáder, Matej Toma, Jaroslav Dzurilla, Martin Dušek

Vedúci: Martin Londák, **Zapisovateľ:** Roland Gášpár, **Overovateľ:** Michal Ševčík

11.3.1 Priebeh stretnutia

- Na začiatku sa stiahla aplikácia Scrum Poker pre telefóny s Androidom.
- Rozprávalo sa o nevyriešených úlohách v systéme jira a technických problémoch súvisiacich s vývojom aplikácie. Sem patrili napríklad problémy s rozbehaním virtuálneho serveru, u niektorých (Jaroslav, Martin D.) problém so skompilovaním aplikácie cez grunt.
- Preberali sa User Stories, konkrétne to boli jedálne, zlepšenie celkovej grafiky (Home Screen, Hladké scrollovanie), MHD a web stránka.
- Prebehlo vyhodnotenie dotazníkov a doplnenie product backlogu podľa výsledkov dotazníkov. Do product backlogu sa doplnila feature „Dokumentový server“, ktorý by mal poskytovať prístup k dokumentovému serveru v systéme AIS, „Udalosti na FIIT“, „Informácie pre prvé ročníky“ (študentský radca).
- Odhadovali sme čas trvania jednotlivých úloh pomocou kartičiek v aplikácii Scrum Poker a rozdelili si jednotlivé úlohy.

11.3.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokl adaný čas | Stav úlohy |
|-----|--|-----------------------------|--------------------|------------|
| 3.1 | Nainštalovať operačný systém na virtuálny server. Nahodiť Weiner. Nastaviť práva na stavba.fiit.stuba.sk aby sa vedel pripájať na iTranzit a na jedálne. | Michal | 16h | pridelená |
| 3.2 | Prekonzultovať s Michalom Dornerom kód. Pochopenie štruktúry kódu (jeho časti). Prerozdeliť MHD a vyhodiť smer. | Matej | 16h | pridelená |
| 3.3 | Úprava home screenu. | Jaroslav | 16h | pridelená |
| 3.4 | Prerobiť webovú stránku tak, aby podporovala scrollovanie a zoomovanie na mapách pomocou myšky. | Roland | 16h | pridelená |
| 3.5 | Upraviť scrollovanie v aplikácii aby prebiehala hladko. Aspoň prototyp. | Martin L. | 16h | pridelená |
| 3.6 | Vytvoriť metodiku a realizovať systém pre manažment dokumentácie. Výstupom je dokument s popísanou metodikou. | Martin D. | 16h | pridelená |
| 3.7 | Zladiť jedálne so zvyškom aplikácie. | Lukáš + Michal Dorner | 16h | pridelená |

| | | | | |
|-----|--|-----------|----|-----------|
| 3.8 | Naštudovať si Kanban v systéme Jira a vložiť doňho product backlog. | Martin L. | 4h | pridelená |
| 3.9 | Napísať prihlášku do TP Cup-u. Výstupom sú dokumenty potrebné na prihlásenie sa do TP Cup-u. | Matej | 4h | pridelená |

11.3.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|-----|---|------------------|----------------|------------|
| 2.1 | Nájsť ikonku domčeka + nahodiť | Jaroslav | 17.10.'13 | riešená |
| 2.2 | Pridanie našich mien do About-u | všetci | 17.10.'13 | splnená |
| 2.3 | Pridanie statického odkazu YonBan | Matej | 17.10.'13 | splnená |
| 2.4 | Prebehnúť si zdrojové kódy, zoznámiť sa s nimi | všetci | 17.10.'13 | splnená |
| 2.5 | Upraviť mapy – písmo nastaviť na bold, upraviť vrstvu s číslami miestností so štýlom tak, ako je na poschodí 6NP (pointer-event v <g> elemente) | všetci | 17.10.'13 | splnená |
| 2.6 | Vytvoriť metodiku pre Git | Michal | 17.10.'13 | splnená |
| 2.7 | Vytvoriť metodiku pre Jiru | Martin L. | 17.10.'13 | splnená |
| 2.8 | Zistiť od Michala Dornera, z čoho sa úlohy pre šprint budú skladať | všetci | 17.10.'13 | splnená |

| | | | | |
|-----|--|---------------------|-----------|---------|
| 2.9 | Spätná väzba od používateľov | Jaroslav, Roland | 17.10.'13 | splnená |
| 1.1 | Zozbierať bugy od členov tímu ak nejaké objavili a zaslať ich Michalovi Dornerovi. | Jaroslav | 11.10.'13 | riešená |

11.4 Zápis zo stretnutia č. 4

Dátum a čas stretnutia: 24.10.2013, 11:00 - 14:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Roland Gášpár, Michal Ševčík, Martin Londák, Lukáš Cáder, Matej Toma, Jaroslav Dzurilla, Martin Dušek

Vedúci: Roland Gášpár, **Zapisovateľ:** Martin Dušek, **Overovateľ:** Martin Londák

11.4.1 Priebeh stretnutia

- Rozprávalo sa o nevyriešených úlohách v systéme jira, ich stave a technických problémoch súvisiacich s vývojom aplikácie.
- Martin Dušek predstavil online systém pre manažment dokumentácie na adrese <http://docs.niq.sk> Rozoslanie prístupov a vytvorenie metodiky manažmentu dokumentácie je na pláne v nasledujúci týždeň.
- Riešili sme problém s Kanbanovým boardom v JIRE. Keďže nám chýbali informácie, ako máme systém JIRA používať pre agilný vývoj, zhodli sme sa na potrebe konzultácie s manažérom systému JIRA z minulého roka. Úloha bola pridelená Martinovi L

11.4.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|---|------------------|-------------------|------------|
| 4.1 | Vloženie kapitol dokumentácie do systému dokumentácie | Martin D. | 2h | pridelená |
| 4.2 | Konzultácia s manažérom systému JIRA z minulého roka | Martin L. | 2h | pridelená |

11.4.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|-----|--|-----------------------------|----------------|--------------|
| 3.1 | Nainštalovať operačný systém na virtuálny server. Nahodiť Weiner. Nastaviť práva na stavba.fiit.stuba.sk aby sa vedel pripájať na iTranzit a na jedálne. | Michal | | rozpracovaná |
| 3.2 | Prekonzultovať s Michalom Dornerom kód. Pochopenie štruktúry kódu (jeho časti). Prerozdeliť MHD a vyhodiť smer. | Matej | | rozpracovaná |
| 3.3 | Úprava home screenu. | Jaroslav | | nesplnená |
| 3.4 | Prerobiť webovú stránku tak, aby podporovala scrollovanie a zoomovanie na mapách pomocou myšky. | Roland | | rozpracovaná |
| 3.5 | Upraviť scrollovanie v aplikácii aby prebiehala hladko. Aspoň prototyp. | Martin L. | | rozpracovaná |
| 3.6 | Vytvoriť metodiku a realizovať systém pre manažmentu dokumentácie. Výstupom je dokument s popísanou metodikou. | Martin D. | | rozpracovaná |
| 3.7 | Zladiť jedálne so zvyškom aplikácie. | Lukáš + Michal Dorner | | rozpracovaná |

| | | | | |
|-----|--|-----------|--|--------------|
| 3.8 | Naštudovať si Kanban v systéme Jira a vložiť doňho product backlog. | Martin L. | | rozpracovaná |
| 3.9 | Napísať prihlášku do TP Cup-u. Výstupom sú dokumenty potrebné na prihlásenie sa do TP Cup-u. | Matej | | rozpracovaná |

11.5 Zápis zo stretnutia č. 5

Dátum a čas stretnutia: 31.10.2013, 8:00 – 11:35

Miesto stretnutia: konzultačná miestnosť (3.21)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Roland Gášpár, Michal Ševčík, Martin Londák, Lukáš Cáder, Matej Toma, Jaroslav Dzurilla, Martin Dušek

Vedúci: Martin Dušek, **Zapisovateľ:** Jaroslav Dzurilla, **Overovateľ:** Roland Gášpár

11.5.1 Priebeh stretnutia

- Rozprávalo sa o nevyriešených úlohách v systéme JIRA, ich stave a technických problémoch súvisiacich s vývojom aplikácie.
- Diskutovalo sa o pridelení dokumentácie na vypracovanie na dokumentovom serveri.
 - K niektorým uzavretým issues chýba na dokumentovom serveri dokumentácia.
- Aplikácia sa predvádzala zákazníkovi, diskusia, pripomienky a návrhy na zlepšenie.
 - Problém: Pred nainštalovaním novej verzie je potrebné ručne odinštalovať starú verziu.
 - Návrh na zlepšenie: Tento proces automatizovať.
- Konzultácia a pridelenie nových úloh.
 - Začiatok testovania:
 - Roland - Unit testy
 - Jaro - Aplikačné testy
- SCRUM odhadovanie času na vypracovanie úloh. Vytvorenie šprint backlogu
- Podnet k rozmýšľaniu o využití grantu 5000-;€ (zariadenie, licencie na softvér, atď.)
 - Vedúca nás informovala o možnosti získať grant na náš projekt. Je potrebné spísať zmysluplné a súčasne dostatočne zaujímavé využitie grantu v našom projekte a podať si žiadosť.

11.5.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokl adaný čas | Stav úlohy |
|----------|---|-----------------------|--------------------|------------|
| 5.1 | Vytvorenie prezentácie na SCRUM panel | Jaroslav | | pridelená |
| 5.2 | Kontrola správnosti máp budovy | Všetci | | pridelená |
| 5.3 | Dopracovať dokumentáciu k uzavretým issues | Všetci | | pridelená |
| 5.4 | Prejsť úlohy v JIRE a zistiť ktoré vyžadujú dokumentáciu. | Martin D. Lukáš C. | | pridelená |
| 5.5 | Reklamovať u Michala D. MHD | Matej | | pridelená |
| 5.6 | Upraviť text v odkazoch - skratky, gramatika | Matej | | pridelená |
| 5.7 | Nová grafika na názvy zastávok | Jaroslav + Matej | | pridelená |
| 5.8 | Úprava dizajnu jedální | Jaroslav+ Lukáš | | pridelená |
| 5.9 | Testovanie rozdelenia MHD | Jaroslav | | pridelená |
| 5.1 0 | Testovanie usability aplikácie | Jaroslav | | pridelená |
| 5.1 1 | Zoradenie MHD podľa obľúbenosti | Matej | 13h | pridelená |

| | | | | |
|----------|---|-----------|-----|-----------|
| 5.1 2 | Zoradenie MHD podľa času | Matej | 3h | priradená |
| 5.1 3 | Udalosti na FIIT - webový odkaz, RSS | Martin L. | 13h | pridelená |
| 5.1 4 | Automatický update databázy dátami z AIS | Mišo | 21h | pridelená |
| 5.1 5 | Pridať mapy k jedálňam a okoliu FIIT | Lukáš | 8h | pridelená |
| 5.1 6 | Statické mapy okolia FIIT | Martin D. | 16h | pridelená |
| 5.1 7 | Odkaz na iTranzit MHD | Roland | 3h | pridelená |
| 4.1 | Vloženie kapitol dokumentácie do systému dokumentácie | Martin D. | 2h | pridelená |
| 4.2 | Konzultácia s manažérom systému JIRA z minulého roka | Martin L. | 2h | nesplnená |

11.5.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|-----|--|------------------|----------------|------------|
| 3.1 | Nainštalovať operačný systém na virtuálny server. Nahodiť Weiner. Nastaviť práva na stavba.fiit.stuba.sk aby sa vedel pripájať na iTranzit a na jedálne. | Michal | 31.10.2013 | splnená |

| | | | | |
|-----|---|-----------------------|------------|--------------|
| 3.2 | Prekonzultovať s Michalom Dornerom kód. Pochopenie štruktúry kódu (jeho časti). Prerozdeliť MHD a vyhodiť smer. | Matej | 24.10.2013 | splnená |
| 3.3 | Úprava home screenu. | Jaroslav | 30.10.2013 | splnená |
| 3.4 | Prerobiť webovú stránku tak, aby podporovala scrollovanie a zoomovanie na mapách pomocou myšky. | Roland | 31.10.2013 | rozpracovaná |
| 3.5 | Upraviť scrollovanie v aplikácii aby prebiehala hladko. Aspoň prototyp. | Martin L. | 30.10.2013 | rozpracovaná |
| 3.6 | Vytvoriť metodiku a realizovať systém pre manažmentu dokumentácie. Výstupom je dokument s popísanou metodikou. | Martin D. | 31.10.2013 | splnená |
| 3.7 | Zladiť jedálne so zvyškom aplikácie. | Lukáš + Michal Dorner | 31.10.2013 | splnená |
| 3.8 | Naštudovať si Kanban v systéme JIRA a vložiť doňho product backlog. | Martin L. | 31.10.2013 | splnená |
| 3.9 | Napísať prihlášku do TP Cup-u. Výstupom sú dokumenty potrebné na prihlásenie sa do TP Cup-u. | Matej | 31.10.2013 | splnená |
| 2.1 | Home screen ikona | Jaroslav | | rozpracovaná |

11.6 Zápis zo stretnutia č. 6

Dátum a čas stretnutia: 7.11.2013, 10:30 – 13:30

Miesto stretnutia: Jobsovo softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Roland Gášpár, Michal Ševčík, Martin Londák, Lukáš Cáder, Jaroslav Dzurilla, Martin Dušek, Michal Dorner

Vedúci: Jaroslav Dzurilla, **Zapisovateľ:** Lukáš Cáder, **Overovateľ:** Martin Dušek

11.6.1 Priebeh stretnutia

- Navrhnutie novej metodiky vytvárania branchov, hlavný branch pre každý šprint – úlohy šprintu budú v odvodených branchoch, merge predbežnej verzie na testovanie do pondelka večer.
- Testovanie zachytenia zvukového záznamu pre potreby usability testov.
- Hľadanie zariadenia/zariadení na využitie grantu v hodnote 5 000 eur
 - interaktívny stôl do školy, kde pobeží webová verzia aplikácie
 - Microsoft Pixel Sense – cca 6 200 eur
 - Displax – 6 500 eur
 - lacnejšie varianty – Touchpie
 - testovacie zariadenia (mobily, tablet)
- Konzultácia ohľadom usability testov, návrh metodiky pre testovanie, používatelia budú mať presné testovacie scenáre, bodové ohodnotenie od používateľov danej funkcionality, videozáznamy.
- Pridanie nového pravidla ku gitovej metodike - pri pridávaní do branchu na gite, treba pridať poznámku, či a ako je potrebné danú zmenu otestovať.
- Prezeranie a úprava predchádzajúcej zápisnice
 - úloha 3.4: prerobiť webovú stránku tak, aby podporovala scrollovanie a zoomovanie na mapách pomocou myšky -> zmena stavu na dokončená
 - úloha 3.5 Upraviť scrollovanie v aplikácii aby prebiehala hladko -> zahrnúť rýchlosť prstu do algoritmu výpočtu
 - úloha 3.8 Naštudovať si Kanban v systéme JIRA a vložiť doňho product backlog -> kanban sa používať nebude

- Všeobecné pripomienky k písaniu zápisnice
 - jednotlivé body v priebehu stretnutia treba opisovať viac konkrétne
 - pri úlohách v stave „rozpracovaná“ treba podľa možnosti pridať dôvod ich nedokončenia alebo popísať ich aktuálny stav
 - pri úlohách, ktoré sú pridelené viacerím, treba písať, kto danú úlohu splnil, a kto nie
- Predvedenie výsledkov z testovania, zistené bugy:
 - cyklické zobrazovanie hlášok ohľadom nemožnosti pripojenia k internetu
 - dlhé načítavanie jedálných lístkov
 - nemožnosť prihlásiť sa do AIS
 - používatelia nevedia na čo je QR kód

11.6.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|--|------------------|-------------------|------------|
| 6.1 | Bugy v mape <ul style="list-style-type: none"> • nesprávne zobrazovanie čísel, napr. miestnosť č. 5.45 • neklikateľné čísla miestností | Všetci | | pridelená |
| 6.2 | Skontrolovať preposielanie pošty z tímového mailu | Lukáš | | pridelená |
| 6.3 | Bug: Cyklické zobrazovanie hlášok o nemožnosti pripojenia k internetu | Roland | | pridelená |
| 6.4 | Bug: Dlhé načítavanie jedálnych lístkov | Michal Dorner | | pridelená |

| | | | | |
|-----|---|---------------|--|-----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • skrátiť na 2s | | | |
| 6.5 | Pri prihlasovaní do AIS-u nechať možnosť scrollovania obrazovky | Michal Dorner | | pridelená |
| 6.6 | Spojzdníť automatické testovanie | Roland | | pridelená |
| 6.7 | Vygenerovanie QR kódov a vyriešenie problému, keď je človek v dvoch miestnostiach | Michal Dorner | | pridelená |
| 6.8 | Nájsť najlepší spôsob na code review, napr. nejaký nástroj | Matej | | pridelená |

11.6.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokl adaný čas | Stav úlohy |
|-----|--|-----------------------|--------------------|--------------|
| 5.1 | Vytvorenie prezentácie na SCRUM panel | Jaroslav | | nezačatá |
| 5.2 | Kontrola správnosti máp budovy <ul style="list-style-type: none"> – splnili: Michal, Roland – nespĺnili: ostatní | Všetci | | rozpracovaná |
| 5.3 | Dopracovať dokumentáciu k uzavretým issues <ul style="list-style-type: none"> – deadline do konca šprintu | Všetci | | rozpracovaná |
| 5.4 | Prejsť úlohy v JIRE a zistiť ktoré vyžadujú dokumentáciu. | Martin D. Lukáš C. | | splnená |

| | | | | |
|------|--|------------------|-----|--------------|
| 5.5 | Reklamovať u Michala D. MHD | Matej | | rozpracovaná |
| 5.6 | Upraviť text v odkazoch - skratky, gramatika | Matej | | splnená |
| 5.7 | Nová grafika na názvy zastávok | Jaroslav + Matej | | rozpracovaná |
| 5.8 | Úprava dizajnu jedálni <ul style="list-style-type: none"> • opravené niektoré bugy • dizajn zatiaľ nezmenený | Jaroslav+ Lukáš | | rozpracovaná |
| 5.9 | Testovanie rozdelenia MHD | Jaroslav | | nezačatá |
| 5.10 | Testovanie usability aplikácie <ul style="list-style-type: none"> • testy sú už urobené a vyhodnocujú sa | Jaroslav | | rozpracovaná |
| 5.11 | Zoradenie MHD podľa obľúbenosti | Matej | 13h | rozpracovaná |
| 5.12 | Zoradenie MHD podľa času | Matej | 3h | splnená |
| 5.13 | Udalosti na FIIT - webový odkaz, RSS <ul style="list-style-type: none"> • funkcionálna pripravená, chýbajú dáta | Martin L. | 13h | rozpracovaná |
| 5.14 | Automatický update databázy dátami z AIS | Michal | 21h | rozpracovaná |

| | | | | |
|----------|---|-----------|-----|--------------|
| 5.1 5 | Pridať mapy k jedálňam a okoliu FIIT <ul style="list-style-type: none"> • treba doriešiť dizajn, mapu treba otvoriť v novom okne | Lukáš | 8h | rozpracovaná |
| 5.1 6 | Statická mapa okolia FIIT <ul style="list-style-type: none"> • základ mapy je hotový • chýbajú ikonky | Martin D. | 16h | rozpracovaná |
| 5.1 7 | Odkaz na iTranzit MHD | Roland | 3h | splnená |
| 4.1 | Vloženie kapitol dokumentácie do systému dokumentácie | Martin D. | 2h | splnená |
| 4.2 | Konzultácia s manažérom systému JIRA z minulého roka | Martin L. | 2h | splnená |
| 2.1 | Home screen ikona | Jaroslav | | rozpracovaná |

11.7 Zázpis zo stretnutia č. 7

Dátum a čas stretnutia: 14.11.2013, 12:30 - 14:10

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder, Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák, Michal Ševčík, Matej Toma

Vedúci: Lukáš Cáder, **Zapisovateľ:** Matej Toma, **Overovateľ:** Jaroslav Dzurilla

11.7.1 Priebeg stretnutia

- Zúčastnili sme sa akcie WUD 2013, kde sme sa dozvedeli zaujímavé informácie o použiteľnosti (a preto naše stretnutie začína neskôr ako obvykle)
 - Michal Š. mal zaujímavý nápad ako využiť nápad s inteligentným policajtom. Ak by dáka prednáška alebo udalosť začínala v dostatočne veľkom časovom predstihu tak by bola zafarbená na zeleno. Keď by už zostávalo menej času tak by bola udalosť zafarbená na oranžovo a ak by sme mali už len kritický čas tak by bola zafarbená na červeno. Toto by sa mohlo hodiť napríklad pri výpise skúšok, alebo na rozvrhové akcie.
- Prezentovanie výsledku druhého šprintu product ownerovi, ktorý bol vcelku spokojný s výsledkom šprintu až na pár detailov, ktoré sú vedené ako chyby v nasledujúcom šprinte
- Diskutovali sme o našej účasti na podujatí Veda Netradične, ktoré sa konalo 13.11.2013 v CVTI v Bratislave. Podobná aplikácia funguje na Filozofickej fakulte UK, ale nie je tak prepracovaná ako tá naša. Ľudí celkovo zaujala myšlienka našej aplikácie.
- Prezeraním minulotýždňovej zápisnice a kontrolou úloh z JIRY sa zistili nasledovné pripomienky, ktoré však nie je potrebné zapracovať v najbližšom šprinte, ale až v ďalšom:
 - úloha 5.16: Mapa vonkajška nemá mať nulu a má sa dať zoomovať a scrollovať
 - Pozrieť sa podľa možnosti, že prečo sa vypisuje rovnaký čas odchodu pre linku 32 zo ZOO aj z Botanickej záhrady
 - Je potrebné prejsť záznamy v JIRE a spraviť v nej poriadok, toto vykoná Martin L.
 - Každý z členov si pozrie stránku <http://stavba.fiit.stuba.sk/mapa/>

- Táto stránka sa bude v budúcnosti upravovať. Môže zostať statická, ale aby zobrazovala aktuálne informácie. Preto je potrebné napísať skript, ktorý bude vykonávať aktualizáciu údajov. Zo začiatku roka to bude robiť každý deň. Neskôr stačí raz za týždeň.
 - Zistiť prečo sa ikony na homescreen-e rozmazávajú
 - Do „About“ pridať číslo verzie a deň posledného buildu. Ten sa bude robiť na konci každého šprintu
 - Pri načítavaní druhého iného QR-ka si zapamätá nascrollovanie obrazovky, treba to zrušiť.
 - Na generovanie QR kódov má Michal D šikovnú vec. Je potrebné zautomatizovať proces generovania QR-ok. Výsledkom by mala byť mala aplikácia, ktorá bude pre niekoho, kto bude jedným klikom generovať QR-ko pre ľubovoľnú osobu (napr. kliknutím na jej meno v zozname). Je potrebné zohľadniť aj to, že niektorá osoba na FIIT-ke môže sedieť v dvoch kanceláriách:
 - Aktuálne – 1 os : 1 QR
 - Budúcnosť – 1 miestnosť : 1 QR (na každú osobu v nej)
- Dohodli sme sa, že nasledujúci týždeň nebudeme implementovať žiadne nové vlastnosti aplikácie, ale sa zameriame na dopracovanie dokumentácie a odstránenie známych chýb.

11.7.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|---|------------------|-------------------|------------|
| 7.1 | Nové šípky pri jedálnom lístku | Michal | | pridelená |
| 7.2 | Zjednotiť odtiene modrej v aplikácií | Jaroslav | | pridelená |
| 7.3 | Zmenšiť ikonku domčeka | Jaroslav | | pridelená |
| 7.4 | Nezobrazovať favorites ak sú prázdne | Matej | | pridelená |
| 7.5 | Keď sa neodfotí QR kód a použije sa HW tlačidlo späť tak nastane black screen | Lukáš | | pridelená |

| | | | | |
|------|--|-----------|--|-----------|
| 7.6 | Keď odfoťíš QR kód zostane black screen, po stlačení HW tlačidla „spät“ je zmiešaná obrazovka | Lukáš | | pridelená |
| 7.7 | Zmenšiť a upraviť „i“ | Michal | | pridelená |
| 7.8 | Pospájať všetky dokumenty do výslednej dokumentácie | Martin D. | | pridelená |
| 7.9 | V sekcii „rozvrh chýba ikonka domčeka, doplniť | Roland | | pridelená |
| 7.10 | Nová ikonka hviezdičky | Roland | | pridelená |
| 7.11 | Dopracovať dokumentáciu podľa rozdelenia v dokumentovom serveri <u>do nedele</u> | Všetci | | pridelená |
| 7.12 | Mapa okolia – pridať textový popis smerov(Centrum a Petržalka, Devín, Patrónka, Karlova ves + Dúbravka), obrázky zastávok MHD, zmena farby na jedálne(červená nie je vhodná) | Martin D. | | pridelená |
| 7.13 | Urobiť retrospektívu minulého šprintu | Všetci | | pridelená |

11.7.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|--|------------------|-------------------|--------------|
| 5.2 | Kontrola správnosti máp budovy <ul style="list-style-type: none"> • nesplnil: Martin D. • miestnosť 5.45 zobrazuje iné číslo ako by mala | Všetci | | rozpracovaná |
| 5.3 | Dopracovať dokumentáciu k uzavretým issues | Všetci | | rozpracovaná |

| | | | | |
|------|---|-----------|-----|--------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • deadline do konca šprintu • nesplnili: Martin D. | | | |
| 5.5 | Reklamovať u Michala D. MHD <ul style="list-style-type: none"> • dôvodom môže byť zlé mapovanie zastávok | Matej | | rozpracovaná |
| 5.9 | Testovanie rozdelenia MHD <ul style="list-style-type: none"> • vyžaduje splnenie úlohy: "Zisti akým spojom, odkiaľ a kedy sa čo najskôr (od teraz) dostať na hlavnú stanicu." prekonať nové delenie MHD? | Jaroslav | | rozpracovaná |
| 5.10 | Testovanie usability aplikácie <ul style="list-style-type: none"> • testy sú už urobené a vyhodnocujú sa | Jaroslav | | rozpracovaná |
| 5.13 | Udalosti na FIIT - webový odkaz, RSS <ul style="list-style-type: none"> • momentálne sa zobrazujú len statické dáta čiže design je pripravený chýbajú nalinkované dáta | Martin L. | 13h | rozpracovaná |

11.8 Zázpis zo stretnutia č. 8

Dátum a čas stretnutia: 21.11.2013, 11:00 – 13:30

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD

Prítomní: Lukáš Cáder, Jaroslav Dzurila, Michal Dorner, Martin Dušek, Roland Gášpár, Martin Londák, Michal Ševčík, Matej Toma

Vedúci stretnutia: Matej Toma, **Zapisovateľ:** Michal Ševčík, **Overovateľ:** Lukáš Cáder

11.8.1 Priebeh stretnutia

- Na stretnutí tímu chýbala naša vedúca Mgr. Alena Kovárová, PhD – išla na Workshop do Košíc.
- Na začiatku stretnutia sme skontrolovali úlohy z predchádzajúceho stretnutia.
- Michal Dorner pomohol s nakonfigurovaním nginx súboru pre sťahovanie RSS na web verzii.
- Riešili sa problémy rozpoznávania QR-kódov, konzultovanie s Michalom Dornerom
- Diskusia o potrebných veciach, ktoré treba vytvoriť aby sa mohla vypustiť verzia 1.0 na Google Play:
 - Prednačítavanie cestovných poriadkov na niekoľko dní dopredu
 - New features: namiesto odkazov – Informácie (učitelia a predmety, info, rss, - Informácie (ikonka AIS)) – v štádiu návrhu
 - Nová ikonka pre AIS
 - Rework RSS ikony do modrej
 - Dohodlo sa vytvorenie home screen návrhu, pre rozloženie ikon, tak aby bolo zohľadnené budúce pridanie nových funkcionalít ako napríklad záznamník učiteľa
- Rozdelenie úloh pre ďalší šprint
- Martin Dušek povedal, že je potrebné pri písaní dokumentácie používať MS Office a šablónu k dokumentom, aby pri spájaní dokumentov nemal toľko práce.

11.8.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|--------------------------|------------------|-------------------|------------|
| 8.1 | Pridanie verzie do about | Martin D | 8:00 | pridelená |

| | | | | |
|------|--|----------|-------|-----------|
| 8.2 | Spraviť cachovanie pre jedálne | Roland | 8:00 | pridelená |
| 8.3 | Spraviť cachovanie pre MHD | Roland | 8:00 | pridelená |
| 8.4 | Oblíbená MHD zoradiť podľa času odchodu | Matej | 3:00 | pridelená |
| 8.5 | Prípraviť ikony: AIS, Informácie a RSS | Jaroslav | 5:00 | pridelená |
| 8.6 | Upraviť bug pri pridávaní oblíbených spojov – prídanie tej istej linky z rôznych smerov | Matej | 4:00 | pridelená |
| 8.7 | Logovanie aktivity používateľa v aplikácii (kam používatelia klikajú) – logovanie v rámci jedálni, mhd a odkazov | Martin L | 16:00 | pridelená |
| 8.8 | Vyriešiť bug s vyhľadávaním (Virtfiit122) + bug s mapami – Android 2.3.x | Michal | 16:00 | pridelená |
| 8.9 | Urobiť dokumentáciu k uzavretým issues | Všetci | 2:00 | pridelená |
| 8.10 | Merge šprintových dokumentov | Martin D | 3:00 | pridelená |
| 8.11 | Prídanie informačnej obrazovky/dialógu pri použití QR kódu | Lukáš | 2:00 | pridelená |

11.8.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|--|------------------|-------------------|------------|
| 7.5 | Keď sa neodfotí QR kód a použije sa HW tlačidlo späť tak nastane čierna obrazovka <ul style="list-style-type: none"> Po opätovnom stlačení tlačidla späť aplikácia už nepadne Bug s čiernou obrazovkou pretrváva | Lukáš | 6:00 | Čiastočne |
| 7.6 | Keď odfoťíš QR kód zostane čierna obrazovka, po stlačení HW tlačidla „späť“ je zmiešaná obrazovka <ul style="list-style-type: none"> Bug so zmiešanou obrazovkou je vyriešený Po načítaní kontaktných | Lukáš | 8:00 | Čiastočne |

| | | | | |
|------|--|-----------|------|---|
| | <p>údajov sa správne uložia do histórie</p> <ul style="list-style-type: none"> – Podobne ako pri úlohe 7.5 pretrváva bug s čiernou obrazovkou | | | |
| 7.12 | <p>Mapa okolia – pridať textový popis smerov (Centrum a Petržalka, Devín, Patrónka, Karlova ves + Dúbravka), obrázky zastávok MHD, zmena farby na jedálne (červená nie je vhodná)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zlý časový odhad tvorby dokumentácie | Martin D. | 2:00 | Nezačatá – mnoho práce pri dokumentácii |
| 5.2 | <p>Kontrola správnosti máp – zlé zobrazovanie čísel miestností na 5. Poschodí</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jedno číslo zabudol upraviť | Martin D. | 0:10 | rozpracovaná |
| 5.5 | <p>Reklamovať u Michala D. MHD – Nesediace časy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boli detegované miesta, ktoré spôsobuje chybný výpis odchodu najbližšej linky | Matej | 7:00 | rozpracovaná |
| 5.9 | <p>Testovanie rozdelenia MHD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vytvorená metrika testovania | Jaroslav | 4:30 | rozpracované |
| 5.10 | <p>Testovanie usability aplikácie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vytvorená metrika testovania | Jaroslav | 4:30 | rozpracované |

11.9 Zázpis zo stretnutia č. 9

| | |
|--------------------------------|--|
| Dátum a čas stretnutia: | 28.11.2013, 10:30 – 13:30 |
| Miesto stretnutia: | JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a) |
| Vedúca tímu: | Mgr. Alena Kovárová, PhD |
| Prítomní: | Lukáš Cáder, Jaroslav Dzurila, Martin Dušek, Roland Gášpár, Martin Londák, Michal Ševčík, Matej Toma Okrem členov tímu bol prítomný aj Michal Dorner |

Vedúci stretnutia: Michal Ševčík, **Zapisovateľ:** Martin Londák, **Overovateľ:** Matej Toma

11.9.1 Priebeh stretnutia

- Update Product backlog-u (fyzická tabuľa), pridané nové lístky, úprava lístkov pre ukončené úlohy
- Diskusia o odovzdanej papierovej dokumentácii
 - záver: treba vypracovať UML diagramy (diagramy tried, činností, balíkov, sekvenčné a iné podľa účelu) do ďalšej verzie a pridať opisy príbehov za všetky úlohy (aj buggy treba spomenúť)
- Nácvič krátkej 90 sekundovej prezentácie
 - záver : netreba prezentovať iba jedálne, AIS, iTranzit, ale aj to, čo tvorí pridanú hodnotu našej aplikácie. Napr. rýchly prístup ku všetkým vlastnostiam aplikácie, inteligentné vyhľadávanie, interaktívne mapy alebo ďalšie iné features, ktoré by sme mali ambíciu a schopnosti spraviť.
 - Za najlepší feature by sa dalo považovať práve Vyhľadávacie okno, ktoré má veľký potenciál, ak sa spraví vyhľadávanie nad otvorenou množinou dát
 - Matej a Roland budú mať podobnú krátku prezentáciu v ďalší, 10. týždeň
- Myšlienka založiť spoločný Dropbox (napr. pre výsledky testovania a ďalšie dokumenty a súbory, aby sa nemuseli posielať cez mail). Nie každý si môže všimnúť mail v schránke, ale obsah Dropboxu sa synchronizuje automaticky a zmeny je vidno hneď.
- Prezentované výsledky Jarovho testovania (spomenuté nižšie vo Výsledkoch z user testovania)

11.9.2 Nové veci pridané do Product backlogu:

- *New feature:* po skončení semestra zobrazovať Galbavého excelovský dokument s rozvrhom skúšok namiesto osobného rozvrhu.
- *Improvement:* keď sa otvorí hocijaká učebňa, dole budú tlačidlá ako na osobnom rozvrhu (t.j. Po, Ut, St, Št, Pia)

- *Improvement*: Každý učiteľ nech má dole na svojej obrazovke tlačidlá jednotlivých dní, aby sa mohol používateľ jednoducho a pohodlne dostať k potrebným informáciám v rozvrhu a nemusel scrollovať cez množstvo prednášok a cvičení
- *Improvement*: Klikneme na MHD a rozklikneme smer. Po kliknutí na samotnú linku sa zobrazí cestovný poriadok. Ak stlačíme tlačidlo späť, zabalí sa aj linka, aj smer, bolo by dobré nechať po návrate späť rozbalenú pôvodnú ponuku
- *Bug*: Po prihlásení do AIS-u sa rozvrh načíta nascrollovaný na pondelok a vyznačený je štvrtok dole v lište (štvrtok preto, lebo to bol v tú dobu aktuálny deň)
- *Bug*: Keď sa v mape klikne na miestnosť (napr. 1.31a), nascrolluje sa na cvičenie s Alenou Kovárovou a klikne sa naň, otvorí sa obrazovka na Kovárovej nascrollovaná na štvrtok. Keď sa klikne na učiteľa, nech to aplikácia nechá prvýkrát nascrollované navrchu. (JOB SOVO softvérové štúdio – Tímové stretnutie – Kovárová, nascrolluje sa na Tímové stretnutie)
- *Návrh*: RSS správy vyňať z Odkazov a pridať ikonku RSS do hornej lišty menu

11.9.3 Výsledky z user testovania

Požiadavky od používateľov:

- Pridať do MHD aj prestupy
- Zobrazovať zoom level a tlačidlá na Zoom in / out (podobne ako má Google Maps)
- Pridať rotujúci text Odkazov, aby sa zobrazovali celé aj na malej obrazovke bez kliknutia
- Mať favicony/logá pri Odkazoch
- Možnosť zmeny pozadia v aplikácii – personalizácia
- Možnosť pridávať vlastné veci do rozvrhu
- Spraviť upozornenie na nový mail v AIS-e
- Pridať odkaz na Záznamník učiteľa
- Pridať iné zobrazenie rozvrhu
- Pridať objednávanie v jedálňach, ktoré to vyžadujú

Bugy hlásené používateľmi:

- Načítaval sa rozvrh, ale nenačítal sa (po potvrdení okna, že sa nepodarilo rozvrh načítať zostala čierna obrazovka)
- Načítaval sa MHD, ale nenačítala sa (aplikácia vypísala, že sa nepodarilo načítať cestovné poriadky)

11.9.4 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|-----|---|------------------|-------------------|------------|
| 9.1 | Bug: Keď sa neodfotí QR kód a použije sa HW tlačidlo späť tak | Lukáš | 12h | Zadaná |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | nastane čierna obrazovka <ul style="list-style-type: none"> • Časť úlohy presunutá z úlohy 7.5 | | | |
|--|---|--|--|--|

11.9.5 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|------|---|------------------|-------------------|--------------|
| 8.5 | Pripraviť ikony: AIS, Informácie a RSS <ul style="list-style-type: none"> • nezačatá, ale zanalyzovaná | Jaroslav | 5h | Nezačatá |
| 8.7 | Logovanie aktivity používateľa v aplikácii <ul style="list-style-type: none"> • Logovacia trieda aj logovací kód v programe je hotový, riešia sa problémy so zápisom do LocalStorage | Martin L | 16h | Rozpracovaná |
| 8.8 | Vyriešiť bug s vyhľadáváním (Virtfiit122) + bug s mapami – Android 2.3.x <ul style="list-style-type: none"> • Skoro vyriešené, ešte sa treba pozrieť na vyhľadávanie | Michal | 16h | Rozpracovaná |
| 8.9 | Urobiť dokumentáciu k uzavretým issues aktuálneho šprintu | Všetci | 2h | Nezačatá |
| 8.11 | Pridanie informačnej obrazovky / dialógu pri použití QR kódu <ul style="list-style-type: none"> • aktuálne sa zobrazuje prázdny dialóg | Lukáš | 2h | Rozpracovaná |

11.10 Zázpis zo stretnutia č. 10

| | |
|--------------------------------|---|
| Dátum a čas stretnutia: | 05.12.2013, 10:30 – 13:30 |
| Miesto stretnutia: | JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a) |
| Vedúca tímu: | Mgr. Alena Kovárová, PhD |
| Prítomní: | Lukáš Cáder, Jaroslav Dzurila, Martin Dušek, Roland Gášpár, Martin Londák, Michal Ševčík, Matej Toma Okrem členov tímu bol prítomný aj Michal Dorner |

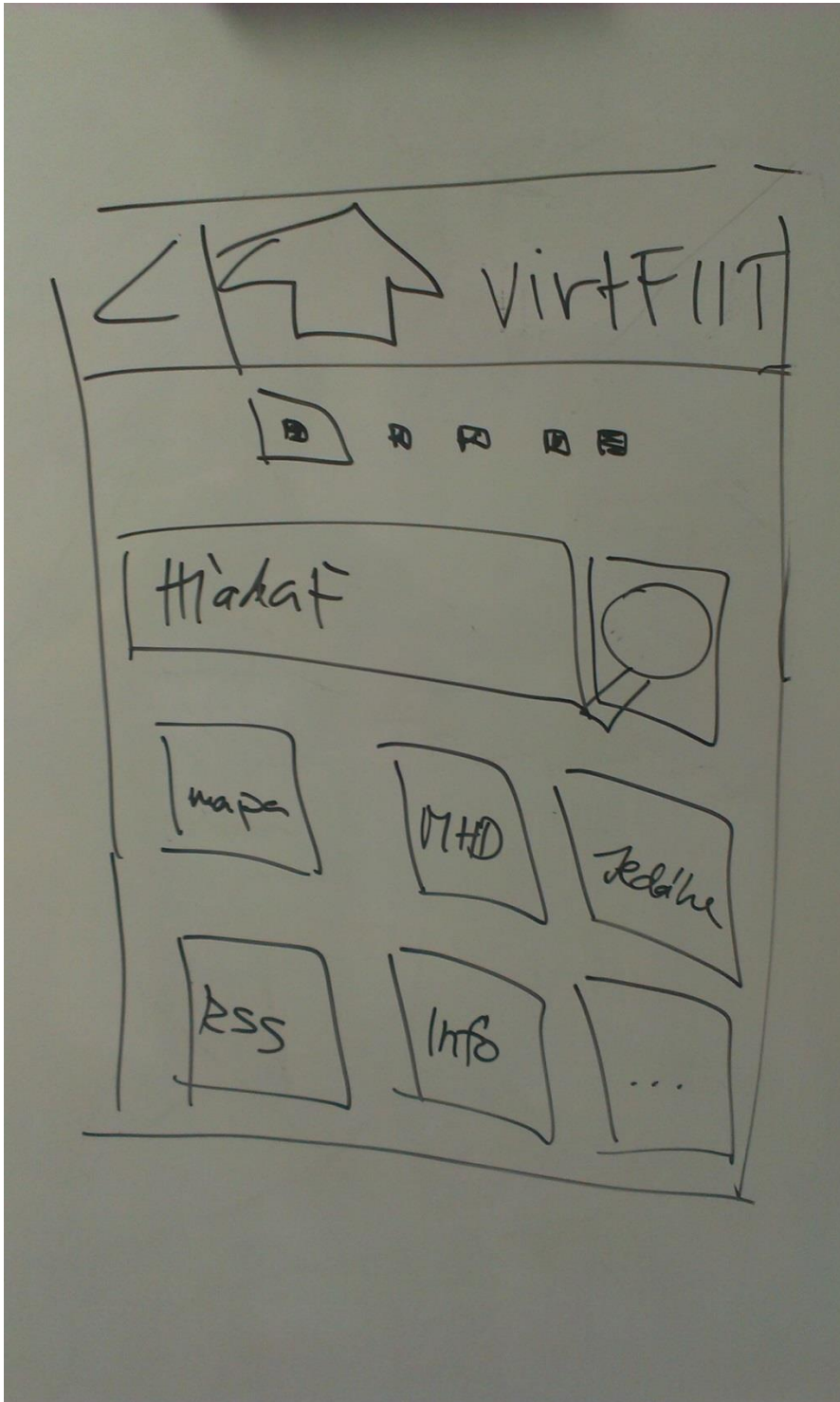
Vedúci stretnutia: Martin Londák, **Zapisovateľ:** Roland Gášpár, **Overovateľ:** Michal Ševčík

11.10.1 Priebeh stretnutia

- Krátka prezentácia našej aplikácie (Matej + Roland, a potom ešte Martin D.) za 90s. Mala by pozostávať z predstavenia tímu, vysvetlenia problému a navrhnutia riešenia. Ďalší týždeň prezentuje Lukáš a Jaroslav.
- Stavby z úloh z predošlého šprintu.
 - Je potrebné spraviť prístup k logom v aplikácii kvôli testovaniu.
 - Treba vytvoriť celkový pohľad na aplikáciu vo forme UML diagramu.
 - Návrh: automaticky obnoviť obrazovku s MHD spojmi v nejakom časovom limite aby sa vždy zobrazovali aktuálne odchody.
 - Bug: Informácia pri QR kóde o tom, že treba stlačiť tlačidlo späť sa zobrazí aj na telefónoch kde QR kódy fungujú.
- Výsledky z testovania. Použila sa stará verzia (šprint 3), problémy s internetovým pripojením.
 - Nápad, na testovanie dvoma spôsobmi, na telefónoch, na ktorých všetko funguje a na telefónoch, ktoré používatelia vlastnia.
- Bug: pri rozbalení MHD spojov na nejaký smer sa sekne obrazovka na chvíľu a až potom sa zobrazia časy. Spraví Michal D. možno ešte pred Vianocami.
- Najbližšie stretnutie 12.12. sa dohodne čo sa bude riešiť do 19.12. Čas stretnutia závisí od odpovede Michala Barlu, s ktorým potrebujem dohodnúť prezentáciu riadenia.
- Michal si nachystá screenshoty obrazoviek na google play. Už má používateľské konto vytvorené.
- Deň otvorených dverí 13.12. piatok: 8:30 dvaja (Michal a Martin L.), zapojiť hardware, nalepiť plagát. Zvyšní na 9:00.
- Jaroslav má dopísať dokumentácie a dotestovať šprint 4.
- Lukáš a Michal má vytvoriť UML diagramy celkového pohľadu aplikácie s krátkym popisom.
- Martin D. vytvorí hotovú dokumentáciu a donesie vo štvrtok vytlačenú.
- Martin L. dopíše logovanie ďalších tried.
- Roland sa pozrie na softvér Visual Paradigm .

- Treba spraviť retrospektívu k šprintu číslo 4.
- Nové šprintové úlohy neboli pridelené okrem vyššie spomenutých.

11.10.2 Návrh menu aplikácie



Obrázok 12 Návrh menu aplikácie

11.10.3 Úlohy z minulého týždňa:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|------|---|------------------|-------------------|------------|
| 8.5 | Pripraviť ikony: AIS, Informácie a RSS | Jaroslav | 5h | Hotová |
| 8.7 | Logovanie aktivity používateľa v aplikácii | Martin L | 16h | Hotová |
| 8.8 | Vyriešiť bug s vyhľadávaním (Virtfiit122) + bug s mapami – Android 2.3.x | Michal | 16h | Hotová |
| 8.9 | Urobiť dokumentáciu k uzavretým issues aktuálneho šprintu | Všetci | 2h | Hotová |
| 8.11 | Pridanie informačnej obrazovky / dialógu pri použití QR kódu | Lukáš | 2h | Hotová |
| 9.1 | Bug: Keď sa neodfotí QR kód a použije sa HW tlačidlo späť tak nastane čierna obrazovka <ul style="list-style-type: none">Zobrazí sa obrazovka s informáciou, že treba stlačiť tlačidlo späť | Lukáš | 12h | Hotová |

11.11 Zápis zo stretnutia č. 11

Dátum a čas stretnutia: 12.12.2013, 11:00 - 13:30
Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

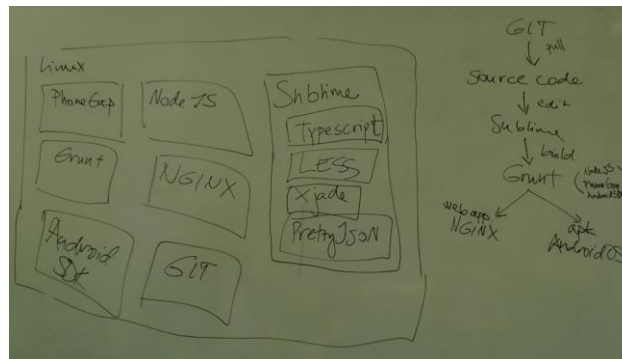
Prítomní:

Vedúci: Roland Gášpár, **Zapisovateľ:** Jaroslav Dzurilla, **Overovateľ:** Martin Londák

11.11.1 Pribeh stretnutia:

- Návrik prezentácie na Deň otvorených dverí : Jaroslav, Lukáš
- Analýza prezentácie
 - Nesúrodosť prejavu - potreba tréningu
- Prezentovanie dokumentácie
- Kontrola dokumentácie
 - Problém s číslovaním
- Dorner : Riešenie problému s animáciou na Androide
- Organizovanie prezentácie na Dni otvorených dverí:
 - 8:45 – prednášky
 - 9:20 – príprava prezentačného zariadenia – Martin L., Mišo
 - 9:30 – približný začiatok prezentácií projektov
- Potreba vytvorenia rovnošaty pre prezentačné účely
 - uvažovať o tom do nového semestra
- Dzurilla dokumentácia : testovania rozdelenia MHD, Testovanie použiteľnosti aplikácie.
- Dzurilla výsledky testu použiteľnosti 11.12.
- Diskusia o stave dokumentácie
 - zlepšiť proces tvorby dokumentácie
 - zaviesť spätnú väzbu od kolegov z tímu
- Kontrola stavu úloh od predchádzajúceho stretnutia
 - hotové
- Mapovanie technológií použitých pri vývoji
 - NodeJS
 - PhoneGap
 - Grunt
 - nginx
 - AndroidSDK
 - GIT
 - Sublime text
 - Typescript

- Less
- Xjade



Obrázok 13: vľavo technológie použité pri vývoji, vpravo postup pri vývoji

- PrettyJson

- Review zápisníc
 - nesúrodé formáty
- Diskusia o vyhľadávani v MHD
 - Itranzit
- Dorner : SSH keystore + heslo pre nahranie aplikácie do appstore
 - v gite pod adresárom ~mobile/.ssh/

11.11.2 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Vykonávajúci | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|------|--|------------------|--------------|----------------|------------|
| 11.1 | Modifikovanie metodiky analýzy testu | Jaroslav | 5h | | |
| 11.2 | Logovanie z vyhľadávania | Martin L | 5h | | |
| 11.3 | Prečítať dokumentáciu | všetci | - | | |
| 11.4 | Posielanie údajov z logov na email alebo server | Mišo | 8h | | |
| 11.5 | Do aplikácie pridať formulár pre ohlásenie chyby | Martin D., Matej | 8h | | |
| 11.6 | Unit test | Roland | 8h | | |
| 11.7 | História jedálnych lístkov iba 1 týždeň | Lukáš | 5h | | |
| 11.8 | Popis k itrantzit aplikácií | Roland | 5min | | |

| | | | | | | |
|------|---------------------|--------|-----------------|----|--|--|
| 11.9 | Skrolovanie odkazov | dlhých | Jaroslav, Lukáš | 8h | | |
|------|---------------------|--------|-----------------|----|--|--|

11.12 Zázpis zo stretnutia č. 12

Dátum a čas stretnutia: 19.12.2013, 9:00 - 11:30

Miesto stretnutia: Konzultačná miestnosť juh (3.21)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder, Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák, Michal Ševčík, Matej Toma

Vedúci: Jaroslav Dzurilla, **Zapisovateľ:** Martin Dušek, **Overovateľ:** Roland Gášpár

11.12.1 Priebeh stretnutia:

- Otestovali sme si znova naše prezentačné schopnosti projektu v 90 sekundách.
- Vedúca tímu prikázala Matejovi, že má získať spätnú väzbu po šprinte.
- Vedúca tímu prikázala čo najskôr Martinovi L. zapnúť službu Dropbox na svojom počítači a uložiť tam fotografie z dňa otvorených dverí.
- Testovali sme sa, ako vieme rozprávať po anglicky, za účelom zistenia kto by najlepšie vedel napísať abstrakt pre TP Cup v angličtine.
- Diskutovali sme o možnostiach a spôsobe identifikácie konkrétneho mobilu používateľa, za účelom, aby sme vedeli identifikovať spätné väzby z toho istého zariadenia. Za úlohu zistiť reálne možnosti to dostal Martin L.
- Dohodli sme sa, že vyhľadávanie v prirodzenom jazyku, čo je jedna z našich budúcich priorít, bude len ako služba na serveri, nebude sa jej jadro programovať v aplikácii.
- Pozvali sme na pomoc s vyhľadávaním v prirodzenom jazyku pána Šimka. On nám odporučil zistiť si informácie o lematizátory z tvorby FIIT, naštudovať si možnosti Apache Lucene a Elastic Search. Odporučil nám na ďalšie konzultácie s Tomášom Kramárom.

11.12.2 Nájdenná chyba:

Ak sa do aplikácie prihlási niekto s prázdny rozvrhom, a po ňom niekto s neprázdny rozvrhom, stále mu ukazuje prázdny rozvrh.

11.12.3 Rozdelenie úloh:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Predpokladaný čas | Stav úlohy |
|------|---|------------------|-------------------|------------|
| 12.1 | Napísať anglický abstrakt na TP Cup. Pomáhať mu budú Martin | Lukáš | | pridelená |

| | | | | |
|------|---|-----------|--|-----------|
| | L. a Michal | | | |
| 12.2 | Vymyslieť a otestovať komunikáciu s členmi tímu na Erazme vo Švédsku. Pomáhať mu bude Matej | Michal | | pridelená |
| 12.3 | Zistiť spôsob identifikácie verzie databázy a vytvoriť zobrazenie v sekcii ABOUT. | Michal | | pridelená |
| 12.4 | Zistiť možnosti unikátnej identifikácie mobilného zariadenia | Martin L. | | pridelená |
| 12.5 | Preformátovať odkazy, aby sa tam zmestili všetky texty naraz. | Jaroslav | | pridelená |
| 12.6 | Napísať priebežnú správu pre TP Cup. Pomôcť mu s tým má Martin D. | Roland | | pridelená |

11.12.4 Úlohy z minulých týždňov:

| ID | Popis úlohy | Zodpovedná osoba | Vykonávajúci | Dátum splnenia | Stav úlohy |
|------|--|------------------|--------------|----------------|--------------|
| 11.1 | Modifikovanie metodiky analýzy testu | Jaroslav | 5h | | hotová |
| 11.2 | Logovanie z vyhľadávania | Martin L | 5h | | hotová |
| 11.3 | Prečítať dokumentáciu | všetci | - | | nezačatá |
| 11.4 | Posielanie údajov z logov na email alebo server | Mišo | 8h | | rozpracovaná |
| 11.5 | Do aplikácie pridať formulár pre ohlásenie chyby | Martin D., Matej | 8h | | hotová |
| 11.6 | Unit test | Roland | 8h | | rozpracovaná |
| 11.7 | História jedálnych lístkov iba 1 týždeň | Lukáš | 5h | | hotová |
| 11.8 | Popis k itranzit aplikácií | Roland | 5min | | hotová |
| 11.9 | Skrolovanie dlhých odkazov | Jaroslav, Lukáš | 8h | | hotová |

11.13 Zázpis zo stretnutia č. 13

Dátum a čas stretnutia: 19.02.2014, 10:00 - 12:30

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder(Švédsko), Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák(Švédsko), Michal Ševčík(Švédsko), Matej Toma

Vedúci: Alena Kovárová, **Zapisovateľ:** Matej Toma, **Overovateľ:** Alena Kovárová

11.13.1 Priebeh stretnutia:

- Otestovali sme komunikáciu s členmi tímu vo Švédsku. Zistili sme, že na Michalovom počítači je lepší mikrofón ako na Martinovom.
- Vyhodnotili sme úlohy rozdelené z posledného stretnutia, niektoré úlohy boli splnené, niektoré zostali rozpracované
- Rozprávali sme sa o aktuálnom stave rozšíreného abstraktu na IIT SRC, na ktorom pracoval Lukáš(abstrakt) a Roland(priebežná správa). Povedali sme si, že čo treba v ňom vylepšiť.
- Jaro nám ukázal prvú verziu slideshow, ktorá sa bude púšťať v DIGIPOINTe. Dali sme mu nápady ako ju urobiť lepšou.
- Na Google Play pribudlu od začiatku Januára približne 70 stiahnutí.
- Stanovili sme si nové úlohy do ďalšieho stretnutia, ktoré sú súčasťou exportu z JIRY

11.13.2 Rozdelenie úloh:

| Key | Summary | Assignee | Status | Resolution | Created | Description | Σ Original Estimate |
|------------------------------|--|---------------|--------|-------------------|---------------------|--|---------------------------|
| VIRTFIIT-172 | Undefined v rozvrhu | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 19.02.2014 00:28 | Zistit v akych prípadoch pouzivatelovi v rozvrhu vypise namiesto mena dna slovo "undefined". | 28800 |
| VIRTFIIT-171 | Aktualizovat metodiku k tvorbe zapisnic | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 19.02.2014 00:23 | Je potrebne aktualizovat metodiku tvorby zapisnice vzhľadom na nove poziadavky evidovania uloh vramci projektovej dokumentacie. | 7200 |
| VIRTFIIT-170 | Aktualizovat metodiku k JIRE (manazment kvality a monitorovania) | Martin Londak | Open | <i>Unresolved</i> | 19.02.2014 00:22 | Treba aktualizovat metodiku vzhľadom na nove poziadavky na evidovanie uloh, resp ich priprava na export. Link: http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/tp-slov/tp-main.html#metodiky | 3600 |
| VIRTFIIT-169 | Otvaracia hodiny na studijnom oddeleni | Roland Gaspar | Open | <i>Unresolved</i> | 19.02.2014 00:07 | Po kliknuti na ikonku studijneho oddelenia sa zobrazia otvaracie hodiny. Kedy su studijne referantky k dispozicii. | 28800 |
| VIRTFIIT-162 | Implementacia mapy okolia | Martin Dusek | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 13:02 | Zistit ako funguje parser na poschodia budovy a zacat pracovat na implementacii mapy okolia do aplikacie. | 54000 |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|-------------------|------|-------------------|---------------------|---|-------|
| VIRTFIIT-161 | Uprava webstranok | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:52 | Upravit domovsku stranku timu a vytvorit stranku pre aplikaciju. | 28800 |
| VIRTFIIT-160 | Napísať priebežnú správu pre TP Cup | Roland Gaspar | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:19 | Napísať priebežnú správu pre TP Cup. Pomôcť mu s tým má Martin D. | 10800 |
| VIRTFIIT-159 | Preformátovať odkazy, aby sa tam zmestili všetky texty naraz. | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:19 | Preformátovať odkazy, aby sa tam zmestili všetky texty naraz. | 14400 |
| VIRTFIIT-158 | Zistiť možnosti unikátnej identifikácie mobilného zariadenia | Martin Londak | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:18 | Zistiť možnosti unikátnej identifikácie mobilného zariadenia | 32400 |
| VIRTFIIT-157 | Zistiť spôsob identifikácie verzie databázy a vytvoriť zobrazenie v sekcii ABOUT | Michal Sevcik | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:18 | Zistiť spôsob identifikácie verzie databázy a vytvoriť zobrazenie v sekcii ABOUT. | 14400 |
| VIRTFIIT-156 | Vymyslieť a otestovať komunikáciu s členmi tímu na Erazme vo Švédsku | Michal Sevcik | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:17 | Vymyslieť a otestovať komunikáciu s členmi tímu na Erazme vo Švédsku. Pomáhať mu bude Matej | 3600 |
| VIRTFIIT-155 | Napísať anglický abstrakt na TP Cup | Lukas Cader | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:16 | Napísať anglický abstrakt na TP Cup. Pomáhať mu budú Martin L. a Michal | 21600 |
| VIRTFIIT-154 | Problém s rozvrhom pre isté verzie Androidu | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:11 | Kontaktovať ľudí ktorým nefunguje aktualny rozvrh (google play. | 300 |
| VIRTFIIT-153 | Zobrazuje sa stary rozvrh | Michal Sevcik | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:04 | Po spustení aplikácie sa nespusti update databazy. | 10800 |
| VIRTFIIT-152 | Zobrazovanie cvičenia ako prednášky | Michal Dorner | Open | <i>Unresolved</i> | 18.02.2014 12:02 | V kóde sa testuje, že či je to označené ako cvičenie a ak ten test neprejde tak to hneď dať ako prednášku | 3600 |

11.14 Zázpis zo stretnutia č. 14

Dátum a čas stretnutia: 25.02.2014, 10:00 - 13:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder(Švédsko), Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák(Švédsko), Michal Ševčík(Švédsko), Matej Toma

Vedúci: Michal Ševčík, **Zapisovateľ:** Martin Londák, **Overovateľ:** Matej Toma

11.14.1 Priebeh stretnutia:

- Prezreli sme štatistiky z Google Play a od minulého stretnutia pribudlo približne 150 stiahnutí.
- Prišiel k nám na stretnutie študent Andrej Švec, ktorý sa zaujímal o to, akým spôsobom funguje vývoj našej aplikácie a ukázal nám bug s ktorým sa stretol
- Jaro pripravil video na prezentáciu do Digipointu, ktoré si neskôr dáme na stránku
- Prešli sme si úlohy z minulého týždňa, niektoré úlohy sa presunuli do ďalšieho týždňa
- Identifikovali sme nasledujúce bugy:
 - Cvičenia zobrazuje ako prednášky aj pre niektorých učiteľov
 - Ynet má zlý popisok v Odkazoch
 - Ak sa nepodarí zobrazit' MHD poriadky, nedarí sa ich načítať, kým sa nereštartuje aplikácia
 - Chyba pri zobrazení spojov MHD, jedálnych lístkov z Hladného študenta (pravdepodobne problém v API)
- Do úloh sme zaradili aj nasledovné veci:
 - Treba upraviť zobrazovanie jedálneho lístka, dlho sa parsuje
 - Skontrolovať v ktorej branchi v GITE je zmenený odkaz na iTranzit („Viac na iTranzit“), ak sa nenájde, tak Roland dostane úlohu na spravenie práve tejto funkcionality
 - Vypracovať systém na automatické mazanie cache pamäte
 - Je potrebné upraviť automatické updaty

11.14.2 Predchádzajúce úlohy:

- Úloha 152 bola splnená, ale kvôli bugu (cvičenia a prednášky sa zle zobrazujú aj niektorým učiteľom) bola táto úloha znovuotvorená
- Úlohy 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160 a 161 boli spravené
- Úloha 159 nebola splnená
- Úloha 162 bola už pôvodne určená na dva týždne

11.14.3 Rozdelené úlohy

| Key | Summary | Status | Resolution | Assignee | Created | Original Estimate | Description |
|------------------------------|---|--------|-------------------|-------------------|-----------------|-------------------|---|
| VIRTFIIT-159 | Preformátovať odkazy, aby sa tam zmestili všetky texty naraz. | Open | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 18.2.2014 12:19 | 14400 | Preformátovať odkazy, aby sa tam zmestili všetky texty naraz. |
| VIRTFIIT-162 | Implementacia mapy okolia | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 18.2.2014 13:02 | 54000 | Zistiť ako funguje parser na poschodia budovy a začať pracovať na implementácii mapy okolia do aplikácie. |
| VIRTFIIT-169 | Otváracia hodiny na studijnom oddelení | Open | <i>Unresolved</i> | Roland Gaspar | 19.2.2014 0:07 | 28800 | Po kliknutí na ikonku študijného oddelenia sa zobrazia otváracie hodiny. Keď sú študijne referantky k dispozícii. |
| VIRTFIIT-174 | Odosielanie logov na server | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 25.2.2014 11:59 | 36000 | Odosielanie logov z aplikácie na server, nainštalovať Mongo, PHP do nGinx-u a spojiť odosielanie cez AJAX |
| VIRTFIIT-175 | Skontrolovať nový popis odkazu na iTranzit | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 25.2.2014 12:01 | 300 | Pozrieť v Gite, v ktorom branchi sa nachádza zmenený odkaz na iTranzit. Ak sa nenájde taká vetva, vytvorí sa úloha na Rolanda, aby to dopracoval. |
| VIRTFIIT-176 | Zlý popisok Ynetu | Open | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 25.2.2014 12:03 | 1800 | V sekcii Odkazy má Ynet zlý odkaz. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|------|-------------------|-------------------|-----------------|-------|---|
| VIRTFIIT-177 | Nedá sa načítať MHD poriadok | Open | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 25.2.2014 12:04 | 14400 | Keď sa nepodarí načítať MHD, zobrazí sa "Nepodarilo sa načítať cestovné poriadky" a MHD sa následne nenačíta až pokiaľ sa nereštartuje aplikácia. |
| VIRTFIIT-179 | Problém so zobrazením MHD | Open | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 25.2.2014 12:06 | 14400 | Zastávka Zoo z Mlynskej, "Zvolená linka dnes nepremáva" a pritom premáva. |
| VIRTFIIT-180 | Update údajov v rámci MHD | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 25.2.2014 12:45 | 14400 | Pokúsiť sa spraviť automatický update po 24 hodinách od zobrazenia MHD, aj keď aplikácia stále beží. |
| VIRTFIIT-181 | Prehodiť poschodia na mape | Open | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 25.2.2014 12:55 | 10800 | Treba prehodiť poschodia na mape pri landscape zobrazení |
| VIRTFIIT-182 | Prerobiť ikony na SVG | Open | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 25.2.2014 12:56 | 3600 | PNG obrázky treba prerobiť na SVG súbory |
| VIRTFIIT-183 | Rozlišovať SVG a PNG ikony pre rozličné verzie Androidu | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 25.2.2014 12:59 | 28800 | Zobrazovať PNG pre nižšie verzie Androidu a SVG pre vyššie, ktoré to podporujú. |
| VIRTFIIT-184 | VIRTFIIT-158 Podpora pre prácu s Weinre | Open | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 25.2.2014 19:31 | 7200 | Treba nakonfigurovať Weinre pre debugovanie lokálne na počítači a keďže Lukáš s tým má už skúsenosti, vie s tým pomôcť. |

11.15 Zápis zo stretnutia č. 15

Dátum a čas stretnutia: 04.03.2014, 10:00 - 13:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder(Švédsko), Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák(Švédsko), Michal Ševčík(Švédsko), Matej Toma

Vedúci: Martin Londák, **Zapisovateľ:** Roland Gášpár, **Overovateľ:** Michal Ševčík

11.15.1 Priebeh stretnutia:

- Prešli sme si úlohy z predošlého šprintu. Niektoré úlohy neboli dokončené a preniesli sa do ďalšieho šprintu.
- Dohodli sme sa na stretnutí so študentmi ekonomickej univerzity v pondelok 10.03.2014 o 12:00.
- Zaviedlo sa, že najneskôr v sobotu o 12:00 musia byť úlohy rozpracované.
- Menšie úlohy:
 - Roland: prepísať text pri odkaze na iTransit aplikáciu.
 - Matej: napísať Michalovi Dornerovi ohľadne konzultácie úloh, každý má mať pripravené nejaké otázky
 - Martin D.: pripraviť osnovu na pondelňajšiu prezentáciu ohľadne plánovania a odhadovania v projekte
 - Michal: vypísanie a parsovanie logov z aplikácie do čitateľnejšej podoby

11.15.2 Retrospektíva:

Continue:

- robiť retrospektívy po stretnutiach
- používať skype na komunikáciu
- posielanie priebežných reportov
- priebežná práca na dokumentácii
- používanie dropboxu

Start:

- zlepšiť osobné plánovanie šprintových úloh
- nech sa do gitu na server dávajú aj nedorobené veci s poznámkou na koľko to je spravené

Stop:

- rozoberať nepodstatné veci na stretnutiach
- vytvárať prezentovaný produkt pred začiatkom šprintu
- neskoré nahratie úlohy do gitu

11.15.3 Predchádzajúce úlohy:

- Úloha 159 je rozpracovaná, ale je potrebné ju ešte dokončiť
- Úlohy 162, 175, 176, 177, 179, 180, 181, 183, 184 sú dokončené
- Úloha 159 je rozpracovaná, treba dokončiť automatickú aktualizáciu údajov
- Úloha 174 je dokončená ale treba upraviť výpis logov
- Úloha 182 je rozpracovaná, ešte chýbajú niektoré ikony

11.15.4 Rozdelené úlohy:

| FIIT STU | | | | | | | |
|---|--|-------------------|--------|-------------------|----------------|----------|---|
| Displaying 12 issues at 04/Mar/14 10:26 PM. | | | | | | | |
| Key | Summary | Assignee | Status | Resolution | Created | Estimate | Description |
| VIRTFIIT-195 | Spracovanie dataset z Radcu | Michal Sevcik | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 13:41 | 14400 | Pomôcť Martinovi Lonadákovi so spracovaním datasetu z Radcu |
| VIRTFIIT-194 | Spracovanie textu z excel súboru | Martin Londak | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 13:39 | 28800 | Spracovať dataset od Veroniky Štrbákovej s odpoveďami a otázkami z Radcu. Treba pre každú otázku a odpoveď vyhľadať aspoň 2 kľúčové slová na základe ktorých sa bude dať vyhľadávať. |
| VIRTFIIT-193 | Načítavanie jedálnych lístkov a MHD | Lukas Cader | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 13:32 | 57600 | Zistiť ako sa predčítavajú MHD spojenia a jedálne lístky. Aké sú čakacie doby medzi jednotlivými dopytmi, keď sa sťahuje cez rôzne typy pripojenia (wifi, 3g, 4g). Ak sú čakacie doby väčšie ako 1 sekunda, potom treba implementovať dialog, ktorý bude zobrazovať priebeh sťahovania (1/7 .. 7/7). |
| VIRTFIIT-192 | Pomôcť Dušekovi s implementáciou mapy okolia | Roland Gaspar | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 13:26 | 21600 | |
| VIRTFIIT-191 | Vytvoriť návrh rozloženia odkazov | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 13:21 | 7200 | Do štvrtka 23:59 treba poslať aspoň dva návrhy na tímový mail + Kovárovej. Stiahnuť logá odkazov a vytvoriť návrh ich rozloženia na obrazovke. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|---------------|-------------|-------------------|-------------------|-------|---|
| VIRTFIIT-190 | Možnosť vyhľadávania nad MHD | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 13:16 | 54000 | Napísať Čerňaskému za nefungujúce MHD počas prázdnin(jarné 31 39), opýtať sa, že prečo nefunguje servis na získanie informácií o zastávke na základe jej idčka. Umožniť vyhľadávanie nad zastávkami MHD a číslami spojov v našej aplikácii. |
| VIRTFIIT-189 | CLONE - Implementácia mapy okolia | Martin Dusek | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 12:56 | 54000 | Zistiť ako funguje parser na poschodia budovy a začať pracovať na implementácii mapy okolia do aplikácie. |
| VIRTFIIT-188 | CLONE - Otváracia hodiny na študijnom oddelení | Roland Gaspar | In Progress | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 12:54 | 64800 | Po kliknutí na ikonku študijného oddelenia sa zobrazia otváracie hodiny. Kedy sú študijné referentky k dispozícii. |
| VIRTFIIT-187 | CLONE - Update údajov v rámci MHD | Michal Sevcik | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 12:53 | 14400 | Pokúsiť sa spraviť automatický update po 24 hodinách od zobrazenia MHD, aj keď aplikácia stále beží. |
| VIRTFIIT-186 | CLONE - Rozlišovať SVG a PNG ikony pre rozličné verzie Androidu | Martin Londak | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 12:52 | 28800 | Zobrazovať PNG pre nižšie verzie Androidu a SVG pre vyššie, ktoré to podporujú. |
| VIRTFIIT-185 | Úprava máp poschodia | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 4.3.2014 12:50 | 3600 | Zjednotiť fonty (čísla miestností, popisy), pridať popisy na vrchné poschodia k firmám. |

Generated at Tue Mar 04 22:26:44 CET 2014 by Roland Gaspar using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4.

11.16 Zázpis zo stretnutia č. 16

Dátum a čas stretnutia: 11.03.2014, 10:00 - 12:30

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Martin Londák(Švédsko), Matej Toma

Vedúci: Roland Gášpár, **Zapisovateľ:** Martin Dušek, **Overovateľ:** Martin Londák

11.16.1 Priebeh stretnutia:

- Prešli sme si úlohy z minulého týždňa, niektoré úlohy sa z dôvodu časovej náročnosti presunuli do ďalšieho týždňa
- A. Kovárová identifikovala nasledujúce bugy:
 - Nefungoval správne rozvrh v telefóne
 - Po stlačení tlačidla poschodia v mape sa nevypne aktívne tlačidlo, ktoré bolo aktívne predtým
- Do úloh sme zaradili aj nasledovné veci:
 - Pridať do vyhľadávania možnosť nájsť miestnosť aj podľa názvu, nielen čísla
 - Zanalyzovať a navrhnúť možnosť kompasu pri mape, aby sme vedeli zistiť, kam sa používateľ pozerá.
- Navštívil nás pán Juraj Bojkovský z Tatra Banky a predstavil nám:
 - Novú technológiu Bluetooth Low Energy pre navigáciu v budovách
 - Karty NFC
 - Prezentáciu nájdeme na:
<http://team06-13.ucebne.fiit.stuba.sk/docs/Apple%20iBeacon.pdf>

11.16.2 Predchádzajúce úlohy:

- Úloha 192 bola splnená, ale z dôvodu neukončenia implementácie mapy okolia - úlohy 189 - bude pokračovať
- Úlohy 191 a 188 boli spravené
- Úlohy 186,187,189,190,193,194,195,196 neboli splnené

11.16.3 Rozdelené úlohy:

Displaying **24** issues at **12/Mar/14 10:35 AM**.

| Key | Summary | Status | Resolution | Assignee | Created | Original Estimate | Description |
|------------------------------|--|-------------|-------------------|-------------------|-----------------|-------------------|--|
| VIRTFIIT-197 | Vytvorit SVG a PNG ikonu MHD pre vysledky vyhladavania | Open | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 11.3.2014 10:47 | | |
| VIRTFIIT-195 | Spracovanie dataset z Radcu | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 4.3.2014 13:41 | 14400 | Pomôcť Martinovi Lonadákovi so spracovaním datasetu z Radcu |
| VIRTFIIT-193 | Načítavanie jedálnich lístkov a MHD | In Progress | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 4.3.2014 13:32 | 57600 | Zistiť ako sa predčítavajú MHD spojenia a jedálne lístky. Aké sú čakacie doby medzi jednotlivými dopytmi, keď sa sťahuje cez rôzne typy pripojenia (wifi, 3g, 4g). Ak sú čakacie doby väčšie ako 1 sekunda, potom treba implementovať dialog, ktorý bude zobrazovať priebeh sťahovania (1/7 .. 7/7). |
| VIRTFIIT-192 | Pomôcť Dušekovi s implementáciou mapy okolia | Open | <i>Unresolved</i> | Roland Gaspar | 4.3.2014 13:26 | 21600 | |
| VIRTFIIT-189 | CLONE - Implementacia mapy okolia | In Progress | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 4.3.2014 12:56 | 54000 | Zistiť ako funguje parser na poschodia budovy a začať pracovať na implementácii mapy okolia do aplikácie. |
| VIRTFIIT-185 | Úprava máp poschodia | In Progress | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 4.3.2014 12:50 | 3600 | Zjednotiť fonty (čísla miestností, popisy), pridať popisky na vrchné poschodia k firmám. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------|-------------------|---------------|-----------------|-------|---|
| VIRTFIIT-186 | CLONE - Rozlišovať SVG a PNG ikony pre rozličné verzie Androidu | In Progress | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 4.3.2014 12:52 | 28800 | Zobrazovať PNG pre nižšie verzie Androidu a SVG pre vyššie, ktoré to podporujú. |
| VIRTFIIT-194 | Spracovanie textu z excel súboru | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 4.3.2014 13:39 | 28800 | Spracovať dataset od Veroniky Štrbákovej s odpoveďami a otázkami z Radcu. Treba pre Každú otázku a odpoveď vyhľadať aspoň 2 kľúčové slová na základe ktorých sa bude dať vyhľadávať. |
| VIRTFIIT-190 | Možnosť vyhľadavania nad MHD | In Progress | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 4.3.2014 13:16 | 54000 | Napísať Čerňaskému za nefungujúce MHD počas prázdnin(jarné 31-39), opýtať sa, že prečo nefunguje servis na získanie informácií o zastávke na základe jej idčka. Umožniť vyhľadávanie nad zastávkami MHD a číslami spojov v našej aplikácii. |
| VIRTFIIT-188 | CLONE - Otvaracia hodiny na studijnom oddelení | In Progress | <i>Unresolved</i> | Roland Gaspar | 4.3.2014 12:54 | 64800 | Po kliknutí na ikonku studijného oddelenia sa zobrazia otvaracie hodiny. Kedy su studijne referantky k dispozícii. |
| VIRTFIIT-187 | CLONE - Update údajov v rámci MHD | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 4.3.2014 12:53 | 14400 | Pokúsiť sa spraviť automatický update po 24 hodinách od zobrazenia MHD, aj keď aplikácia stále beží. |
| VIRTFIIT-202 | Zanalyzovať možnosti použitia kompasu v mapach | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 12.3.2014 10:29 | 28800 | |

Generated at Wed Mar 12 10:35:16 CET 2014 by Martin Dusek using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4.

11.17 Zápis zo stretnutia č. 17

Dátum a čas stretnutia: 18.03.2014, 10:00 - 12:30

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Matej Toma,
Martin Londák(Švédsko), Michal Ševčík(Švédsko), Lukáš
Cáder(Švédsko),

Vedúci: Mgr. Alena Kovárová PhD., **Zapisovateľ:** Jaroslav Dzurilla,

Overovateľ: Roland Gášpár

11.17.1 Priebeh stretnutia:

- Prešli sme si úlohy z minulého týždňa.
- Konzultácia novovytvorených svg verzií ikon.
- Konzultácia stavu mapy okolia fiitky.
- Preberali sme obsah výslednej aplikácie na konci tohto šprintu.
- Preberali sme problém so zle mergnutými dátami v aktuálnej verzii. Zastarané dáta.
- Kontrola zoznamu úloh v Jire. Dodatočné uzatváranie úloh.
- Zaradenie doteraz neriešených úloh do aktuálneho backlogu
- Prioritizácia úloh pre nasledujúci šprint.
- Sprístupnenie gitu (readonly) Tomášovi Sabovi.

11.17.2 Predchádzajúce úlohy:

- Všetky pridelené úlohy okrem kompasu boli ukončené alebo došpecifikované ako nová úloha..

11.17.3 Rozdelené úlohy:



[FIIT STU](#)

Displaying **26** issues at **19/Mar/14 6:30 AM**.

| Issue Type | Key | Summary | Status | Assignee | Created | Original Estimate | Description |
|-------------|------------------------------|--|--------|--------------|-----------------|-------------------|---|
| Task | VIRTFIIT-216 | Poriadne manažovať dokumenty - zápisnice musia visieť na webovej stránke | Open | Martin Dusek | 18.3.2014 13:54 | 0:10 | Vždy skontroluj zapisovateľa či zavesil zápisnicu (pdf aj docx) k tebe na dokumentový server a na našu webovú stránku, keď nie, je to tvoja chyba. |
| Task | VIRTFIIT-215 | Vygenerovať QR pre miestnosti a vytlačiť cedulky všetkým miestnostiam | Open | Unassigned | 18.3.2014 13:47 | | Podklady pre cedulky má Kovárová. |
| Task | VIRTFIIT-214 | Vygenerovať QR ľudí | Open | Matej Toma | 18.3.2014 13:43 | 1:00 | |
| Improvement | VIRTFIIT-213 | Klikateľná mapa okolia | Open | Martin Dusek | 18.3.2014 13:42 | 16:00 | Jaroslav urobí novú ikonu (pribudne do hl. menu spolu so searchom, spolu ich bude 8). -po kliknutí na ľubovoľnú zastávku sa otvorí naše MHD -po kliknutí na ľubovoľnú našu jedáleň sa otvoria naše jedálne lístky. -po kliknutí na budovu fiit sa otvorí mapa fiit -porozmýšľaj čo by mohli ukazovať ostatné objekty po kliknutí na ne. |
| Improvement | VIRTFIIT-212 | Zmeniť vyhľadávaciu bublinu | Open | Matej Toma | 18.3.2014 13:37 | 0:10 | - pridať MHD |

| | | | | | | | |
|-------------|------------------------------|---|------|-------------------|--------------------|-------|---|
| Improvement | VIRTFIIT-211 | Jedálne automaticky načítať raz za deň | Open | Michal Sevcik | 18.3.2014 13:36 | 8:00 | |
| Task | VIRTFIIT-210 | Upraviť rozšírený abstrakt pre IITSRC | Open | Lukas Cader | 18.3.2014 13:01 | 4:00 | |
| Improvement | VIRTFIIT-209 | Pridať zmeny v mape do search JSON-u | Open | Roland Gaspar | 18.3.2014 13:00 | 2:00 | pridať "WC ženy 1.poschodie" "buffet" |
| New Feature | VIRTFIIT-208 | Zeditovať mapy | Open | Roland Gaspar | 18.3.2014 12:58 | 14:00 | pridať "WC ženy 1.poschodie" "buffet" |
| Improvement | VIRTFIIT-207 | MHD search - dorobiť klikateľosť | Open | Matej Toma | 18.3.2014 12:56 | 8:00 | |
| New Feature | VIRTFIIT-206 | Vážený graf slov z otázok a odpovedí | Open | Martin Londak | 18.3.2014 12:54 | 16:00 | |
| Task | VIRTFIIT-205 | Windows phone | Open | Lukas Cader | 18.3.2014 12:54 | 12:00 | Zistiť pravidlá dizajnu pravidlá publish-u ak stihneš vyskúšaj zbuildnuť |
| Improvement | VIRTFIIT-204 | Úprava homescreenu pre nové ikony | Open | Jaroslav Dzurilla | 18.3.2014 12:32 | | Pridať nové ikony a zabezpečiť, že sa na displej zmestí všetkých 8 ikon bez potreby scrolovania. Ikony treba dať bližšie k sebe: landscape 4x2 portrait 2x4 |
| New Feature | VIRTFIIT-203 | Nová ikona pre mapu okolia a ikonu pre vyhľadávanie do hlavného menu svg aj png | Open | Jaroslav Dzurilla | 18.3.2014 12:28 | 1:00 | |
| Task | VIRTFIIT-202 | Zanalyzovať možnosti použitia kompasu v mapach | Open | Martin Dusek | 12.3.2014 10:29 | 8:00 | Michal Dorner to rozchodil za pár minút máš to v gite a na budúci týždeň nám to predvedieš. |
| Bug | VIRTFIIT-201 | Rozv h Kovarovej ukazuje nespravnu miestnosť - porovnať | Open | Unassigned | 11.3.2014 12:44 | | |

| | | | | | | | |
|-------------|------------------------------|---|------|-------------------|-----------------------|------|---|
| | | s AISom | | | | | |
| Improvement | VIRTFIIT-200 | Dorobit hlasku v prípade neprístupneho internetu a stareho MHD "Údaje sú neaktuálne, pripojte sa k internetu" | Open | <i>Unassigned</i> | 11.3.2014 12:41 | | |
| Improvement | VIRTFIIT-199 | Pridat do vyhľadavania možnosť najst miestnosť aj podľa názvu | Open | Matej Toma | 11.3.2014 11:02 | 0:40 | Zeditovat search index |
| Bug | VIRTFIIT-198 | Tlačidlá na vybratie poschodia zostávajú označené ako vybrate | Open | Jaroslav Dzurilla | 11.3.2014 11:01 | 1:00 | na Androide 2.3.4 (mobil A.K.), ahj tablet 4.2... V nefunguje iba v portraite |
| Task | VIRTFIIT-196 | Upraviť výpis logov | Open | Michal Sevcik | 4.3.2014 13:43 | 8:00 | Upraviť výpis logov z databázy na tímovej webstránke do čitateľnejšej podoby. |
| Task | VIRTFIIT-100 | Pri prihlasovaní do AIS ponechať možnosť scrollovania obrazovky | Open | <i>Unassigned</i> | 12.11.2013 23:26 | | |
| Bug | VIRTFIIT-46 | Pri zadani nespravneho hesla sa prihlasovanie zacykli | Open | <i>Unassigned</i> | 14/Oct/13 10:27 PM | | Po zadani mena(spravneho) a hesla(nespravneho) sa program zacykli a stale sa snazi prihlasit. Prostredie: Emulator, API 17 |
| Task | VIRTFIIT-44 | Vypnut cachovanie pre DB subory na stavba.fiit.stuba.sk | Open | <i>Unassigned</i> | 13/Oct/13 6:06 PM | | |

| | | | | | | |
|-------------|-----------------------------|---|------|-------------------|-------------------|---|
| Bug | VIRTFIIT-11 | na telefonoch SONY ide vsetko pomaly alebo vobec | Open | <i>Unassigned</i> | 08/Oct/13 5:59 PM | Zistit na akych modeloch a s akou verziou androidu sa vyskytuje, co ho sposobuje a opravit to |
| Bug | VIRTFIIT-10 | pri navrate z mapy na rozvrh neostava zachovana uroven scrollovania | Open | <i>Unassigned</i> | 08/Oct/13 5:57 PM | |
| New Feature | VIRTFIIT-2 | double tap na zoom in/out v mapach | Open | <i>Unassigned</i> | 08/Oct/13 5:26 PM | <p>Double tap na zoom in/out v mapach - cieľom je aby sa dalo zoomovanie ovladať aj jednou rukou.</p> <p>Pre SVG renderer map nie je problém implementovať. Pre Canvas renderer je problém - zistenie kde sa kliklo vyžaduje prekreslenie mapy čo trvá príliš dlho. Bude nutné buď začať testovať miesto kliknutia až po vypršaní timeoutu na double tap alebo presunúť detekciu miesta kliknutia z knižnice canvas inde.</p> |

Generated at Wed Mar 19 06:30:00 CET 2014 by Jaroslav Dzurilla using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4.

11.18 Zápis zo stretnutia č. 18

Dátum a čas stretnutia: 25.03.2014, 10:00 - 12:30
Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.
Prítomní: Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Matej Toma,
Martin Londák(Švédsko), Michal Ševčík(Švédsko), Lukáš
Cáder(Švédsko),

Vedúci: Bc.Martin Dušek, **Zapisovateľ:** Jaroslav Dzurilla,

Overovateľ: Roland Gášpár

11.18.1 Priebeh stretnutia:

- Retrospektíva
- Kontrola stavu úloh šprintu:
- Nové úlohy: Dopracovať dokumentáciu k hotovým úlohám
- Individuálne konzultovanie úloh
 - Problém s kvalitou riešenia jednotlivých úloh a ich následným nezaradením do šprintovej verzie
 - Zavedenie metriky alebo postupu prevencie
 - Kommit message : Číslo úlohy v JIRE + Status(splnena/nesplnena/takmer)
- Diskusia zmeny ponuky hlavného menu
 - Nové menu : Mapa FIIT, Mapa okolia, Search, Rozvrh, Odkazy, MHD, Jedálne


| | |
|-------------|-----------|
| Rozvrh | Search |
| MHD | Jedálne |
| Mapa okolia | Mapa FIIT |

- Bočné menu:
 - QR, RSS, Odkazy, About
- Dohoda že vždy keď dôjde k úprave kódu potreba komentovať v komite a pushnúť na git, aby to Michal Dorner mohol skontrolovať

Predchádzajúce úlohy:

- VIRTFIIT_196 - Upraviť výpis logov
 - Rozpracované
- VIRTFIIT_198 - Tlačidlá na prepínanie poschodí na mape zostávajú zakliknuté
 - Opravené
- VIRTFIIT_199 - Pridať do vyhľadávacie možnosti vyhľadať miestnosť aj podľa názvu
 - Odložené
- VIRTFIIT_202 - Zanalyzovať možnosti použitia kompasu v mapách
 - Analyzované
- VIRTFIIT_203 - Nová ikona pre vyhľadávanie a pre mapu okolia do hlavného menu
png a svg
 - Hotové
- VIRTFIIT_205 - Widows phone
 - Analyzované
- VIRTFIIT_206 - Vážený slov graf z otázok a odpovedí
 - Rozpracované
- VIRTFIIT_207- MHD search dorobiť klikateľnosť
 - Nezačaté
- VIRTFIIT_208 - Zeditovať mapy
 - Hotové
 - Pridať „WC –“, ku každému záchodu
- VIRTFIIT_209 - Pridať zmeny v mape do search JSON-u
 - Hotové
- VIRTFIIT_210 - Upraviť rozšírený abstrakt pre IITSRC
 - Hotové
- VIRTFIIT_211 - Jedálne automaticky aktualizovať raz za deň
 - Rozpracované
- VIRTFIIT_212 - Zmeniť vyhľadávaciu bublinu
 - Nezačaté
- VIRTFIIT_213 - Klikateľná mapa okolia
 - Rozpracované
 - Doplniť smer Devín
- VIRTFIIT_214 - Vygenerovať QR ľudí
 - Hotové
- VIRTFIIT_216 - Poriadne manažovať dokumentáciu
 - Hotové

11.18.2 Rozdelené úlohy:

|  | | | | | | | | | |
|---|------------------------------|---|--------|-------------------|-----------------|-------------------|--|----------|-----------------|
| FIIT STU | | | | | | | | | |
| Displaying 9 issues at 30/Mar/14 4:12 AM. | | | | | | | | | |
| Issue Type | Key | Summary | Status | Assignee | Created | Original Estimate | Description | Priority | Updated |
| Sub-task | VIRTFIIT-226 | VIRTFIIT-213 Doplniť smer Devín | Open | Martin Dusek | 25.3.2014 11:13 | 0:05 | | Major | 25.3.2014 11:14 |
| Task | VIRTFIIT-225 | Graf odpracovaných hodín jednotlivcov za každý šprint zvlášť | Open | Martin Londak | 25.3.2014 11:12 | 3:00 | Budú to stĺpcové grafy so 7 stĺpkami. na konci semestra ho vedúca dostane aj vo forme excelovej tabuľky. | Major | 25.3.2014 11:12 |
| Sub-task | VIRTFIIT-224 | VIRTFIIT-217 Dopracovať dokumentáciu ku všetkým dokončeným úlohám | Open | Jaroslav Dzurilla | 25.3.2014 11:04 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:04 |
| Sub-task | VIRTFIIT-223 | VIRTFIIT-217 Dopracovať dokumentáciu ku všetkým dokončeným úlohám | Open | Roland Gaspar | 25.3.2014 11:04 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:04 |
| Sub-task | VIRTFIIT-222 | VIRTFIIT-217 Dopracovať dokumentáciu ku všetkým dokončeným úlohám | Open | Michal Sevcik | 25.3.2014 11:03 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:03 |
| Sub-task | VIRTFIIT-220 | VIRTFIIT-217 Dopracovať dokumentáciu ku všetkým dokončeným úlohám | Open | Martin Londak | 25.3.2014 11:02 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:03 |
| Sub-task | VIRTFIIT-219 | VIRTFIIT-217 Dopracovať dokumentáciu ku všetkým dokončeným úlohám | Open | Martin Dusek | 25.3.2014 11:02 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:02 |

| | | | | | | | | | | |
|----------|------------------------------|---|-----------------------|------|-----------------|--------------------|------|--|-------|--------------------|
| Sub-task | VIRTFIIT-218 | VIRTFIIT-217 dokumentáciu ku dokončeným úlohám | Dopracovať všetkým | Open | Lukas Cader | 25.3.2014 11:01 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:01 |
| Task | VIRTFIIT-217 | Dopracovať dokumentáciu ku všetkým dokončeným úlohám | | Open | Martin Dusek | 25.3.2014 11:00 | 2:00 | | Major | 25.3.2014 11:00 |

Generated at Sun Mar 30 04:12:30 CEST 2014 by Jaroslav Dzurilla using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4.

11.19 Zápis zo stretnutia č. 19

Dátum a čas stretnutia: 01.04.2014, 10:00 - 13:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Matej Toma

Vedúci: Jaroslav Dzurilla, **Zapisovateľ:** Matej Toma, **Overovateľ:** Martin Dušek

11.19.1 Priebek stretnutia:

- Prešli sme si zoznam potrebných vecí, ktoré je potrebné urobiť pred odovzdaním aplikácie na konci semestra:
 - Urobiť UML diagramy ku funkcionalite, ktorú sme dopĺňali, najmä však k tvorbe našej databázy (search.json, rooms.json, timetable.json, people.json)
 - Slovné okomentovať štruktúru súborov hladnystudent.json, itransit.json, links.json
 - Deployment diagram pre deploy aplikácie do GooglePlay
 - Okomentovanie kódu
 - Upraviť vzhľad niektorých obrazoviek (rozvrhy, MHD) aby dizajn aplikácie bol jednotný
 - Skontrolovať či je všade použitá rovnaká modrá farba
 - Zamyslieť sa nad tým ako rozdeliť knižnice a grafické prvky, ktoré budú špecifické pre jednotlivé mobilné platformy, keďže každý OS má svoje špecifiká. V tejto súvislosti padol nápad sa pozrieť na Kendo UI, ktoré by malo takéto niečo poskytovať.
- Dohodli sme sa na prerobení hlavnej obrazovky aby bolo na nej iba 6 ikon a zvyšné pôjdu do vysúvacieho menu vľavo hore.
- Medzi úlohy, ktoré je potrebné urobiť sme zaradili dokončenie parsera excelovského dokumentu, ktorý obsahuje skúšky. Následne potom je potrebné po skončení učebného obdobia v aplikácii vymeniť ikonku rozvrhy za ikonku skúšky, ktorá bude obsahovať iba konkrétne skúšky daného používateľa. Viac info v JIRE
- Prešli sme si úlohy z minulého týždňa, zákazník bol spokojný iba s niektorými vecami. Objavila sa aj malá chyba s vyhľadávaním nad MHD. Vid' sekcia nižšie

- Zákazník nebol vôbec spokojný s tým, že mapa okolia bola v rovnakom stave ako posledné stretnutie a požaduje opravu aby to bolo v aktuálnom builde do štvrtka 3.4.2014.
- Diskutovali sme o zmene vzhľadu ikon mapy okolia a mapy budovy. V tejto súvislosti ich dostal Jaroslav Dzurilla prerobiť.
- Identifikovaná chyba:
 - Vo výsledkoch vyhľadávania nad zastávkami MHD sa nestiahli všetky linky
- Potrebná zmena:
 - Spôsob akým sa vypisujú výsledky vyhľadávania nad zastávkami MHD

11.19.2 Predchádzajúce úlohy:

- Úlohy 198, 199, 202, 203, 207, 208, 209, 212, 214 boli splnené
- Úloha 213 - stav nezistený

11.19.3 Retrospektíva:

START

- Začať komentovať kód
- Robiť diagramy

CONTINUE

- Priebežné písanie dokumentácie
- Udržiavať poriadok v JIRE
- Kontrola obsahu vetiev v gite pred spojením Git Ownerom
- Zlepšiť osobné plánovanie šprintových úloh
- Nahrávanie do gitu aj čiastkové riešenia aby sme videli pokrok

STOP

- Nič ma nenapadá

11.19.4 Rozdelené úlohy:

| Key | Summary | Assignee | Status | Resolution | Created | Description | Σ OriginalEstimate |
|------------------------------|--|-------------------|--------|-------------------|-------------------|---|-----------------------|
| VIRTFIIT-251 | Zmeniť vzhľad obrazovky Odkazy | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:55 | Upraviť vzhľad obrazovky Odkazy podľa dávnejšie zverejnenej ukážky. | 14400 |
| VIRTFIIT-250 | VIRTFIIT-236 Vymyslieť ikony štúdijské oddelenie, about, harmonogram školy | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:51 | Tieto ikony treba navrhnuť, lebo ešte neexistujú. | 7200 |
| VIRTFIIT-249 | VIRTFIIT-236 Upraviť ikony RSS, Odkazy, QR | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:50 | Tieto ikony je potrebné prerobiť tak aby ich Roland mohol použiť vo vysúvacom menu. | 3600 |
| VIRTFIIT-248 | VIRTFIIT-236 Upraviť ikony mapa FIIT a mapa okolia | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:40 | Mapa fiit obsahuje text FIIT + pozadie mapy ako má teraz Mapa okolia obsahuje domčeky a cestu(budovu STV) + pozadie mapy ako má teraz Zmeniť popisky FIIT->mapa budovy Mapa okolia->Ml.dolina | 3600 |
| VIRTFIIT-247 | Optimalizácia mapy okolia a jej dokončenie | Martin Dusek | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:32 | Mapa okolia sa seká, treba ju nejako zoptimalizovať a dokončiť čo je ešte potrebné. | 14400 |
| VIRTFIIT-246 | Implementovať kompas do mapy | Martin Dusek | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:23 | Do mapy je potrebné implementovať kompas, ktorý sa bude otáčať podľa nasmerovania mobilu. | 36000 |

| | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------------|------|-------------------|-------------------|---|
| VIRTFIIT-245 | VIRTFIIT-240 Kompletný diagram obrazoviek | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:20 | Diagram typu kliknem sem presmeruje ma to tam, kliknem tam, presmeruje ma to onam. atd' |
| VIRTFIIT-244 | VIRTFIIT-240 Diagram ako funugje vyhľadavanie | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:19 | Vytvoriť diagram, že ako prebieha vyhľadavanie. Tj dostanem dáke výsledky a každý výsledok hľadania je dákeho typu (room, people, ..., transit) od toho závisí ikona. A princíp je v tom, že keď klikne človek na výsledok hľadania typu transit tak sa mu zjaví obrazovka MHD a podobne... |
| VIRTFIIT-243 | VIRTFIIT-240 Diagram ako sa generujú dáta pre jedálne a MHD obrazovky | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:16 | Tj že po kliknutí na ikonu Jedálne / MHD sa na pozadí spustia dáke API volania, ktoré sa vykonajú resp sa tie API volania zavolajú podľa našej špecifikácie (hladnystudent.json, itransit.json) v mobile/src/data |
| VIRTFIIT-242 | VIRTFIIT-240 Diagram fungovania run.js | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:13 | Vytvoriť diagram, že čo sa deje vnútri run.js skriptu. Tj že run.js zavolá 4 či koľko asynchronnychvoláni, ktoré začnú ťahať dáta z AISu + iTranzitu. To by bol taký všeobecný. Potom sa môžu vytvoriť aj jednotlivé diagramy pre konkrétne asynchrónne volania. |

| | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------------|------|-------------------|----------------|---|
| VIRTFIIT-241 | VIRTFIIT-240 Deploy aplikácie do googleplay | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:11 | Vytvorenie deployment diagramu ako sa nasadzuje aplikácia na GooglePlay, keďže momentálne to vedia iba Mišovia. Tj z mastra stiahnem, buildnem, urobimupdate v Googli a potom si to ja ako používateľ stiahnem nové alebo updatnem staré do mobilu. |
| VIRTFIIT-240 | UML diagramy a komentovanie kódu | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:09 | Spolu s aplikáciou budeme na konci semestra odovzdávať aj dokumentáciu, ktorej súčasťou by mali byť aj UML diagramy toho ako to funguje a kód by mal byť čo najlepšie okomentovaný aby budúci nasledovníci nemali s ním problémy. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|-------------------|------|-------------------|-------------------|--|-------|
| VIRTFIIT-239 | Oddelenie špecifických knižníc a grafiky v závislosti od platformy | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 21:02 | <p>Každá platforma (iOS, Android, WP) má svoje špecifiká najmä čo sa týka použitia grafiky. Lebo používatelia daného OS sú zvyknutý na istý štandard. Je preto potrebné ako toto zabezpečíme v našej aplikácii, keďže chceme aby naša aplikácia bežala na Androide, WP a časom aj iOS-e. Podobne to môže byť pri použití nejakých špecifických knižníc.</p> <p>Z prednášky na AASS som sa dozvedel o Kendo UI, ktorý takéto niečo dokáže zabezpečiť čo sa týka grafiky. Má aj podporu nejakú pre Phonegap ale sú tam dáke licencie, je preto potrebné zistiť či by tá najnižšia "Starter" nám postačovala.</p> | |
| VIRTFIIT-238 | Vo výsledkoch vyhľadávania zmeniť výpis MHD odkazov | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 20:51 | Je potrebné zmeniť vzor výpisu akým sú vypisované MHD odkazy vo výsledkoch vyhľadávania. Example je v časti "Enviroment" v tasku pre veľkosť zápisu. | 14400 |
| VIRTFIIT-237 | Nie sú načítané všetky zastávky, ktoré by mali byť | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 12:49 | Skript, ktorý generuje zastávky MHD nad ktorými sa dá vyhľadávať nevygeneroval úplne všetky. | 14400 |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|-------------------|------|-------------------|-------------------|---|-------|
| VIRTFIIT-236 | Dizajn ikon | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 12:37 | Je treba upravit, vymysliet, a dorobit ikony podlasubtaskov. Ikony musia byt png aj svg zároveň. | 14400 |
| VIRTFIIT-235 | Po 8. šprinte vytvoriť predbežnú verziu dokumentácie | Martin Dusek | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 12:17 | | 7200 |
| VIRTFIIT-234 | Dokončiť rozvrh skúškového | <i>Unassigned</i> | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:46 | <p>Miso D. už urobil časť parsera, ktorý parsuje excel skúškového. Je potrebné ho však dokončiť a premietnuť to aj do GUI. Keď skončí semester a urobí sa automatický update na strane servera tak v tom momente "stratíme" prehľad o tom aké predmety mal daný používateľ. Postup by mohol byť teda takýto. Treba si z AISu vyparsovať E-index aby sme vedeli aké predmety má študent. Tieto dáta by sme použili aby sme vedeli z excelovského súboru používateľovi zobrazit' len tie predmety, ktoré ma on zapísané.</p> <p>Keď nastane teda zmena, že sa skončí učebné obdobie a začne sa skúškové tak sa na hl. obrazovke zmení aj ikona rozvrhy na ikonku "Skúšky" kde po kliknutí sa zobrazia tie vyparsované údaje z excelu.</p> | |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|---------------|-------------|-------------------|-------------------|--|-------|
| | | | | | | Tjdopyt na E-index sa môže vykonať až v tomto momente. | |
| VIRTFIIT-233 | Urobiť scrollspy v rozvrhu | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:32 | Urobiť scrollspy v rozvrhu na identifikáciu na ktorom dni je používateľ. Aby sa automaticky zvýrazňoval daný deň v týždni. | 12600 |
| VIRTFIIT-232 | VIRTFIIT-231 Vytvorenie výsúvacieho menu | Roland Gaspar | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:30 | Vytvorenie ikony výsúvacieho menu na ktorom budú odkazy na: QR, RSS, Odkazy, štúdijné oddelenie, About Keď sa klikne na štúdijné oddelenie zobrazí sa to isté ako keď sa klikne na štúdijné oddelenie na mape. | 36000 |
| VIRTFIIT-231 | Prepracovanie hlavného menu | Roland Gaspar | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:28 | V hlavnom menu zostanú ikony: Rozvrh Search MHD Jedálne Mapa okolia Mapa FIIT ak zostane čas, pozri sa na možnosť škálovania ikon v závislosti od displeja. | 57600 |
| VIRTFIIT-230 | Zmeniť vizuál tlačidla | Matej Toma | In Progress | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:18 | Zmeniť vizuál tlačidla, ktorým sa dá kliknúť na miestnosť keď som napríklad na obrazovke rozvrhy. | 1800 |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|-------------------|------|-------------------|-------------------|--|------|
| VIRTFIIT-229 | Upraviť dizajn obrazovky rozvrhy | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:13 | Upraviť dizajn obrazovky rozvrhy podobne ako to bude v MHD. Informáciu o čase pridať do riadku typu hodiny? - treba to estepremysliet. Ak niektorý deň nie je vyučovanie je potrebné nastaviť kontajneru minimálnu výšku. A aby bol oddelený od ostatných dní. | 7200 |
| VIRTFIIT-228 | Upraviť dizajn obrazovky MHD | Matej Toma | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:11 | Je potrebné upraviť obrazovku MHD podľa príkladu ako to má m.sme.sk Farby: pozadie čierne, označenie zastávky bude šedej farby, vnútorný blok biely | 7200 |
| VIRTFIIT-227 | Skontrolovať, či je rovnaká farebná škala modrej | Jaroslav Dzurilla | Open | <i>Unresolved</i> | 1.4.2014 11:03 | Je potrebné skontrolovať či sa v aplikácií používa všade jeden typ modrej. Aby neboli použité jej viaceré odtiene. | 1800 |

11.19.5 Zázpis zo stretnutia č. 19 - dodatok

Dátum a čas stretnutia: 03.04.2014, 15:00 - 18:00

Miesto stretnutia: Skype konferencia

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík

Vedúci: Alena Kovárová, **Zapisovateľ:** Lukáš Cáder, **Overovateľ:** Martin Londák

11.19.6 Priebeh stretnutia:

- Diskutovali sme o tom či už je klika teľná mapa okolia pridaná do najnovšej verzie aplikácie
- Prechádzali sme úlohy z minulých týždňov, ohľadom úlohy so zbuildovaním aplikácie pre Windows Phone 8 je potrebné napísať návod a zistiť čo všetko spraviť aby bola aplikácia na tejto platforme funkčná
- Ohľadom úlohy grafového algoritmu Martin ukázal dokumentáciu k Elastic Searchu a dostal za úlohu vytvoriť prototyp tohto vyhľadávacieho algoritmu nad našimi dátami
- Diskutovalo sa o updatoch jedálni a mhd a je potrebné tieto updaty mierne upraviť podľa pokynov Michala Dornera
- Prechádzali sme dôležité termíny a odovzдания pre IITSRC
 - Do 10.4. treba spraviť prezentáciu na robime.it + zohnať fotku tímu + vyplniť dotazník
 - Do 15.4. treba spraviť predbežnú beta verziu plagátu na IITSRC a do 22.4. podať plagát na tlač
 - 10.4. prezentácia VirtFIIT na FIITke
 - Termín IITSRC konferencie je stanovený na 29. 4.
- Zákazník testoval funkčnosť formuláru na odosielanie bugov a pri tomto testovaní narazil na tieto nové bugy:
 - V rozvrhu má miestnosť veľké tlačidlo (kvôli dlhému textu)
 - Prekrývajúce tlačidlá pri prihlasovaní do AIS a pri logoch
 - Nesprávne zobrazenie diakritiky na stránke logov
 - Po výbere obľúbeného spoja pri MHD sa po stlačení HW tlačidla späť vráti aplikácia späť o 2 úrovne namiesto jednej

11.19.7 Predchádzajúce úlohy:

- Úlohy 205,206,210,211,225 boli splnené

11.19.8 Retrospektíva:

START

- Písať priebežne dokumentáciu
- Zapisovať všetky dôležité termíny na jedno miesto

CONTINUE

- Správne písanie commit správ

STOP

- Nič ma nenapadá

11.19.9 Rozdelené úlohy:

| Key | Summary | Status | Resolution | Assignee | Reporter | Created | Original Estimate | Description |
|------------------------------|---|--------|-------------------|-------------------|---------------|----------------|-------------------|--|
| VIRTFIIT-260 | Vytvoriť plagát | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | Martin Londak | 4/3/2014 16:26 | 14400 | Spraviť plagát tímu pre konferencie a prezentácie. |
| VIRTFIIT-259 | Dotazník | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | Martin Londak | 4/3/2014 16:25 | 7200 | Vyplniť dotazník pre robimIT |
| VIRTFIIT-258 | Dve úrovne dozadu pri tlačidle späť na Favorite spojoch | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | Martin Londak | 4/3/2014 16:12 | | Ak si vyberieme Favorite spoj a stlačíme tlačidlo späť (HW), vrátíme sa späť o dve úrovne miesto jednej. |
| VIRTFIIT-257 | Diakritika logov | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | Martin Londak | 4/3/2014 16:10 | | Po odoslaní logu sa nezobrazuje správne diakritika na PHP stránke, kde sa majú zobrazit'. |
| VIRTFIIT-256 | Veľké tlačidlo v rozvrhu | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | Martin Londak | 4/3/2014 16:07 | | V rozvrhu má miestnosť dlhé tlačidlo (pretože má veľa textu) |
| VIRTFIIT-255 | Problematické prihlásenie sa do AIS | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | Martin Londak | 4/3/2014 16:01 | | Tlačidlo Odoslať a hláška Nepodarilo sa prihlásiť sa kryjú na tlačidlách. Ak sa stlačí tlačidlo na zmiznutie tohto hlásenia, stlačí sa rovno aj tlačidlo Odoslať, takže hláška |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|--|------|-------------------|---------------|---------------|-------------------|-------|--|
| | | | | | | | | vybieha stále v loope. |
| VIRTFIIT-254 | Proximity search v rámci Elasticsearch-u | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | Martin Londak | 4/3/2014 15:46 | 28800 | Do ďalšieho stretnutia preštudovať proximity search v ES a zostaviť query, ktorý by matchoval slová v rámci otázky na dokumenty už v databáze. |
| VIRTFIIT-253 | Prerobiť automatic updaty | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | Martin Londak | 4/3/2014 15:31 | 7200 | Nastaviť rekurzívny set interval - nebude to fungovať na klikanie na home button, ale autonómne počas nejakého časového intervalu. |
| VIRTFIIT-252 | Prebádať Windows Phone s Michalom Dornerom | Open | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | Martin Londak | 4/3/2014 15:24 | 28800 | S Michalom Dornerom prebádať možnosti Windows Phone, zistiť, ako sa v aplikácii viaže Zepto.js a ako by sa to dalo nahradiť. |

11.20 Zápis zo stretnutia č. 20

Dátum a čas stretnutia: 08.04.2014, 10:00 - 14:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík

Vedúci: Matej Toma, **Zapisovateľ:** Lukáš Cáder, **Overovateľ:** Jaroslav Dzurilla

11.20.1 Priebek stretnutia:

- Prechádzali sme všetky naše predchádzajúce úlohy
 - Úloha s kontrolou farebnej schémy aplikácie – všade je rovnaká modrá farba, niekde však je cez túto farbu šedý filter
 - Úlohy 231 a 232 súvisiace so zmenou hlavného menu aplikácie – čaká sa na všetky ikony od Jara + je treba doriešiť pár dizajnových drobností + bočné menu má byť vysúvateľné
 - Dokumentáciu sa podarilo úspešne spojiť
 - Nový dizajn ikon – ikonky máp sú hotové, ikonky do bočného menu sú v rozpracovanom štádiu
 - Úloha 237 – skript generujúci zastávky MHD negeneruje úplne všetky – v štádiu riešenia, bol odhalený možný problém s asynchrónnosťou volaní
 - Úloha 238 – výpis MHD odkazov vo vyhľadávaní bol upravený podľa logického kľúča, ešte je požadované vyhodit' zastávky z nepotrebného smeru
 - Úloha pridania kompasu do mapy – kompas je do máp budov aj okolia pridaný a funguje, avšak pri mape okolie kompas mrzne resp. celá mapa seká
 - Fotka tímu na TP-Cup bola predvedená a odsúhlasená
 - Windows Phone – jQuery light version plugin pridaný, treba v kóde prejsť zo Zepto na jQuery + odskúšať nový barcodescanner plugin
 - Dotazník pre TP-Cup treba ešte upraviť, hlavne gramatickú stránku
 - Elastic Search prototyp vyzerá byť funkčný
- Bol vyslovený návrh na vytvorenie anglickej verzie aplikácie
- Pripomenuli sme si dôležité termíny a výstupy pre IITSRC

- Spísali sa technické požiadavky pre IITSRC prezentáciu
- Prebehla diskusia ohľadom ďalšieho postupu pri použití Elastic search-u v našej aplikácii
- 9.4. o 14:00 Jaroslav a Martin v miestnosti 1.39 predvedú prvotný návrh plagátu na IITSRC
- Martin L dodá grafy z Jiry, znázorňujúce čas jednotlivých členov tímu, ktorý strávili prácou na tímovom projekte počas jednotlivých šprintov

11.20.2 Predchádzajúce úlohy:

- Úlohy 229,230,235,254,260 boli úplne splnené
- Nezačaté úlohy sú: 233,247,251
- Ostatné úlohy sú rozpracované

11.20.3 Rozdelené úlohy:

| Key | Summary | Status | Resolution | Assignee | Created | Original Estimate | Description |
|------------------------------|---|-------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--|
| VIRTFIIT-263 | Vytvorenie anglickej verzie aplikácie | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/8/2014 13:00 | | Úlohou je vytvoriť anglické texty a možnosť prepínať medzi anglickou a slovenskou verzou aplikácie |
| VIRTFIIT-262 | VIRTFIIT-252 Nahradenie Zepto.js jQuery pluginom | Open | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 4/8/2014 12:56 | 28800 | Do aplikácie bol pridaný jQuery plugin, je potrebné nahradiť Zepto.js týmto pluginom + treba odskúšať nový barcode scanner plugin, ktorý by mal byť funkčný aj pre wp8 |
| VIRTFIIT-261 | VIRTFIIT-247 Optimalizácia kompasu | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 4/8/2014 12:51 | | Optimalizácia kompasu v mape okolia |
| VIRTFIIT-260 | Vytvoriť plagát | In Progress | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 4/3/2014 16:26 | 14400 | Spraviť plagát tímu pre konferencie a prezentácie. |
| VIRTFIIT-259 | Dotazník | In Progress | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 4/3/2014 16:25 | 7200 | Vyplniť dotazník pre robimIT |
| VIRTFIIT-258 | Dve úrovne dozadu pri tlačidle späť na Favorite spojoch | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/3/2014 16:12 | | Ak si vyberieme Favorite spoj a stlačíme tlačidlo späť (HW), vrátíme sa späť o dve úrovne miesto jednej. |
| VIRTFIIT-257 | Diakritika logov | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/3/2014 16:10 | | Po odoslaní logu sa nezobrazuje správne diakritika na PHP stránke, kde sa majú zobrazovať. |
| VIRTFIIT-256 | Veľké tlačidlo v rozvrhu | Open | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 4/3/2014 16:07 | | V rozvrhu má miestnosť dlhé tlačidlo (pretože má veľa textu) |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------|---|
| VIRTFIIT-255 | Problematické prihlásenie sa do AIS | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/3/2014 16:01 | | Tlačidlo Odoslať a hláška Nepodarilo sa prihlásiť sa kryjú na tlačidlách. Ak sa stlačí tlačidlo na zmiznutie tohto hlásenia, stlačí sa rovno aj tlačidlo Odoslať, takže hláška vybieha stále v loope. |
| VIRTFIIT-254 | Proximity search v rámci Elasticsearch-u | In Progress | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 4/3/2014 15:46 | 28800 | Do ďalšieho stretnutia preštudovať proximity search v ES a zostaviť query, ktorý by matchoval slová v rámci otázky na dokumenty už v databáze. |
| VIRTFIIT-253 | Prerobiť automatic updaty | In Progress | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 4/3/2014 15:31 | 7200 | Nastaviť rekurzívny set interval - nebude to fungovať na klikanie na home button, ale autonómne počas nejakého časového intervalu. |
| VIRTFIIT-252 | Prebádať Windows Phone s Michalom Dornerom | In Progress | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 4/3/2014 15:24 | 28800 | S Michalom Dornerom prebádať možnosti Windows Phone, zistiť, ako sa v aplikácii viaže Zepto.js a ako by sa to dalo nahradiť. |
| VIRTFIIT-251 | Zmeniť vzhľad obrazovky Odkazy | Open | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 4/1/2014 21:55 | 14400 | Upraviť vzhľad obrazovky Odkazy podľa dávnejšie zverejnenej ukážky. |
| VIRTFIIT-250 | VIRTFIIT-236 Vymyslieť ikony štúdijné oddelenie, about, harmonogram školy | Resolved | Fixed | Jaroslav Dzurilla | 4/1/2014 21:51 | 7200 | Tieto ikony treba navrhnuť, lebo ešte neexistujú. |
| VIRTFIIT-249 | VIRTFIIT-236 Upraviť ikony RSS, Odkazy, QR | Resolved | Fixed | Jaroslav Dzurilla | 4/1/2014 21:50 | 3600 | Tieto ikony je potrebné prerobiť tak aby ich Roland mohol použiť vo vysúvacom menu. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|----------|-------------------|-------------------|-------------------|-------|---|
| VIRTFIIT-248 | VIRTFIIT-236 Upraviť ikony mapa FIIT a mapa okolia | Resolved | Fixed | Jaroslav Dzurilla | 4/1/2014 21:40 | 3600 | Mapa fiit obsahuje text FIIT + pozadie mapy ako má teraz Mapa okolia obsahuje domčeky a cestu(budovu STV) + pozadie mapy ako má teraz Zmeniť popisky FIIT->mapa budovy Mapa okolia-> Ml.dolina |
| VIRTFIIT-247 | Optimalizácia mapy okolia a jej dokončenie | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 4/1/2014 21:32 | 14400 | Mapa okolia sa seká, treba ju nejako zoptimalizovať a dokončiť čo je ešte potrebné. Treba optimalizovať aj kompas |
| VIRTFIIT-246 | Implementovať kompas do mapy | Resolved | Fixed | Martin Dusek | 4/1/2014 21:23 | 36000 | Do mapy je potrebné implementovať kompas, ktorý sa bude otáčať podľa nasmerovania mobilu. |
| VIRTFIIT-245 | VIRTFIIT-240 Kompletný diagram obrazoviek | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:20 | | Diagram typu kliknem sem presmeruje ma to tam, kliknem tam, presmeruje ma to onam. atď |
| VIRTFIIT-244 | VIRTFIIT-240 Diagram ako funguje vyhľadávanie | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:19 | | Vytvoriť diagram, že ako prebieha vyhľadávanie. Tj dostanem dáke výsledky a každý výsledok hľadania je dákeho typu (room, people, ..., transit) od toho závisí ikona. A princíp je v tom, že keď klikne človek na výsledok hľadania typu transit tak sa mu zjaví obrazovka MHD a podobne... |

| | | | | | | |
|------------------------------|---|------|-------------------|-------------------|-------------------|--|
| VIRTFIIT-243 | VIRTFIIT-240 Diagram ako sa generujú dáta pre jedálne a MHD obrazovky | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:16 | Tj že po kliknutí na ikonu Jedálne / MHD sa na pozadí spustia dáke API volania, ktoré sa vykonajú resp sa tie API volania zavolajú podľa našej špecifikácie (hladnystudent.json, itransit.json) v mobile/src/data |
| VIRTFIIT-242 | VIRTFIIT-240 Diagram fungovania run.js | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:13 | Vytvoriť diagram, že čo sa deje vnútri run.js skriptu. Tj že run.js zavolá 4 či koľko asynchronnych voláni, ktoré začnú ťahať dáta z AISu + iTranzitu. To by bol taký všeobecný. Potom sa môžu vytvoriť aj jednotlivé diagramy pre konkrétne asynchrónne volania. |
| VIRTFIIT-241 | VIRTFIIT-240 Deploy aplikácie do google play | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:11 | Vytvorenie deployment diagramu ako sa nasadzuje aplikácia na Google Play, keďže momentálne to vedia iba Mišovia. Tj z mastra stiahnem, buildnem, urobim update v Googli a potom si to ja ako používateľ stiahnem nové alebo updatnem staré do mobilu. |

| | | | | | | |
|------------------------------|--|------|-------------------|-------------------|-------------------|--|
| VIRTFIIT-240 | UML diagramy a komentovanie kódu | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:09 | Spolu s aplikáciou budeme na konci semestra odovzdávať aj dokumentáciu, ktorej súčasťou by mali byť aj UML diagramy toho ako to funguje a kód by mal byť čo najlepšie okomentovaný aby budúci nasledovníci nemali s ním problémy. |
| VIRTFIIT-239 | Oddelenie špecifických knižníc a grafiky v závislosti od platformy | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 21:02 | <p>Každá platforma (iOS, Android, WP) má svoje špecifiká najmä čo sa týka použitia grafiky. Lebo používatelia daného OS sú zvyknutý na istý štandard. Je preto potrebné ako toto zabezpečíme v našej aplikácii, keďže chceme aby naša aplikácia bežala na Androide, WP a časom aj iOS-e. Podobne to môže byť pri použití nejakých špecifických knižníc.</p> <p>Z prednášky na AASS som sa dozvedel o Kendo UI, ktorý takéto niečo dokáže zabezpečiť čo sa týka grafiky. Má aj podporu nejakú pre Phonegap ale sú tam dále licencie, je preto potrebné zistiť či by tá najnižšia "Starter" nám postačovala.</p> |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|-------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------|---|
| VIRTFIIT-238 | Vo výsledkoch vyhľadávania zmeniť výpis MHD odkazov | Resolved | Fixed | Matej Toma | 4/1/2014 20:51 | 14400 | Je potrebné zmeniť vzor výpisu akým sú vypisované MHD odkazy vo výsledkoch vyhľadávania. Example je v časti "Environment" v tasku pre veľkosť zápisu. |
| VIRTFIIT-237 | Nie sú načítané všetky zastávky, ktoré by mali byť | In Progress | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 4/1/2014 12:49 | 14400 | Skript, ktorý generuje zastávky MHD nad ktorými sa dá vyhľadávať nevygeneroval úplne všetky. |
| VIRTFIIT-236 | Dizajn ikon | Resolved | Fixed | Jaroslav Dzurilla | 4/1/2014 12:37 | | Je treba upraviť, vymyslieť, a dorobiť ikony podľa subtaskov. Ikony musia byť png aj svg zároveň. |
| VIRTFIIT-235 | Po 8. šprinte vytvoriť predbežnú verziu dokumentácie | Resolved | Fixed | Martin Dusek | 4/1/2014 12:17 | 7200 | |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|----------------------------|--------|-------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------|---|
| VIRTFIIT-234 | Dokončiť skúškového | rozvrh | Open | <i>Unresolved</i> | <i>Unassigned</i> | 4/1/2014 11:46 | | <p>Miso D. už urobil časť parsera, ktorý parsuje excel skúškového. Je potrebné ho však dokončiť a premietnuť to aj do GUI. Keď skončí semester a urobí sa automatický update na strane servera tak v tom momente "stratíme" prehľad o tom aké predmety mal daný používateľ. Postup by mohol byť teda takýto. Treba si z AISu vyparovať E-index aby sme vedeli aké predmety má študent. Tieto dáta by sme použili aby sme vedeli z excelovského súboru používateľovi zobrazit' len tie predmety, ktoré ma on zapísané.</p> <p>Keď nastane teda zmena, že sa skončí učebné obdobie a začne sa skúškové tak sa na hl. obrazovke zmení aj ikona rozvrhy na ikonku "Skúšky" kde po kliknutí sa zobrazia tie vyparované údaje z excelu. Tj dopyt na E-index sa môže vykonať až v tomto momente.</p> |
| VIRTFIIT-233 | Urobiť scrollspy v rozvrhu | | In Progress | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 4/1/2014 11:32 | 12600 | Urobiť scrollspy v rozvrhu na identifikáciu na ktorom dni je používateľ. Aby sa automaticky zvýrazňoval daný deň v týždni. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------|-------------------|---------------|-------------------|-------|---|
| VIRTFIIT-232 | VIRTFIIT-231 Vytvorenie výsúvacieho podmenu | In Progress | <i>Unresolved</i> | Roland Gaspar | 4/1/2014 11:30 | 36000 | Vytvorenie ikony výsúvacieho menu na ktorom budú odkazy na: QR, RSS, Odkazy, štúdijné oddelenie, About Keď sa klikne na štúdijné oddelenie zobrazí sa to isté ako keď sa klikne na štúdijné oddelenie na mape. |
| VIRTFIIT-231 | Prepracovanie hlavného menu | In Progress | <i>Unresolved</i> | Roland Gaspar | 4/1/2014 11:28 | 21600 | V hlavnom menu zostanú ikony: Rozvrh Search MHD Jedálne Mapa okolia Mapa FIIT ak zostane čas, pozri sa na možnosť škálovania ikon v závislosti od displeja. |
| VIRTFIIT-230 | Zmeniť vizuál tlačidla | Resolved | Done | Matej Toma | 4/1/2014 11:18 | 1800 | Zmeniť vizuál tlačidla, ktorým sa dá kliknúť na miestnosť keď som napríklad na obrazovke rozvrhy. |
| VIRTFIIT-229 | Upraviť dizajn obrazovky rozvrhy | Resolved | Done | Matej Toma | 4/1/2014 11:13 | 7200 | Upraviť dizajn obrazovky rozvrhy podobne ako to bude v MHD. Informáciu o čase pridať do riadku typu hodiny? - treba to este premyslieť. Ak niektorý deň nie je vyučovanie je potrebné nastaviť kontajneru minimálnu výšku. A aby bol oddelený od ostatných dní. |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|----------|-------|-------------------|-------------------|------|--|
| VIRTFIIT-228 | Upraviť dizajn obrazovky MHD | Resolved | Done | Matej Toma | 4/1/2014 11:11 | 7200 | Je potrebné upraviť obrazovku MHD podľa príkladu ako to má m.sme.sk Farby: pozadie čierne, označenie zastávky bude šedej farby, vnútorný blok biely |
| VIRTFIIT-227 | Skontrolovať, či je rovnaká farebná škala modrej | Resolved | Fixed | Jaroslav Dzurilla | 4/1/2014 11:03 | 1800 | Je potrebné skontrolovať či sa v aplikácii používa všade jeden typ modrej. Aby neboli použité jej viaceré odtiene. |

11.21 Zápis zo stretnutia č. 21

Dátum a čas stretnutia: 15.04.2014, 10:00 - 12:00
Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)
Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.
Prítomní: Martin Dušek, Jaroslav Dzurilla, Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík
Vedúci: Martin Dušek, **Zapisovateľ:** Michal Ševčík, **Overovateľ:** Lukáš Cáder

11.21.1 Pribeh stretnutia:

Prechádzali sme predchádzajúce úlohy:

- Nahradenie Zepto.js knižnice s jQuery pluginom - je to nahradené, ale aplikácia stále nefunguje na Windows Phone.
- Podľa slov Martina Duška sa optimalizácia kompasu podarila, kompasu trvá sekundu alebo dve, kým sa pripraví. Jaroslav kompas neotestoval.
- Plagát je skontrolovaný a bude sa ďalej dolad'ovať.
- Dotazník bol vytvorený a odoslaný členom tímu a pani Mrškovej.
- Veľké tlačidlo v obrazovke rozvrhu bolo opravené Matejom.
- Martin L. dorobil proximity search a vytvoril slovník slovenských slov.
- Automatický update je spojzdný.
- Jaroslav mal zmeniť vzhľad obrazovky Odkazy, avšak s prácou nezačal.
- Optimalizácia mapy okolia bola urobená na úkor kvality. Na Martinovom D. mobile s dvojjadrovým procesorom to ide, na ostatných zariadeniach nie (bug z mapami čítaj ďalej).
- Jaroslav spravil ikonku mapy okolia a mapy budovy.
- Matejova úloha s nenačítanými zástavkami je v poriadku – už sú načítané všetky zástávky, ktoré by mali byť.
- Virtfiit-223 Matej analyzoval scrollspy a našiel chybu, ktorú rieši s Michalom Dornerom.
- Rolandova úloha je splnená, po kliknutí na študijné oddelenie v menu aplikácie sa zobrazí obrazovka s informáciami o otváracích hodinách na študijnom oddelení.
- Roland preusporiadal ikonky na hlavnej obrazovke tak, ako to bolo dohodnuté na predchádzajúcom stretnutí.

- Našli sme bug: nejde základná mapa. Lukáš skúšal aj na svojom zariadení a tiež nešla načítať.
- Po kliknutí na niektorý zo smerov v obrazovke MHD sa zmení jeho farba (aktívny prvok) - táto farba však nie je vyhovujúca, mala by byť medzi farbou sekcie a položkami menu.
- Podľa Mateja by bolo dobré, keby bolo tlačidlo s vysúvacím menu stále dostupné (záver vid' nižšie).
- Diskutovalo sa o bugoch a úlohách, ktoré by bolo dobré ďalej robiť.
- Bola pridelená úloha pre Michala, Martina Londáka a Lukáša Cádera a to dorobenie inteligentného vyhľadávania do verzie 1 (Zadanie si oni medzi sebou rozdelia na 3 časti).
- Bola diskusia s Michalom Dornerom o tlačidle s vysúvacím menu, že či má byť stále dostupné. Prišli sme k záveru, že aj v iných aplikáciách je dostupné toto tlačidlo iba v hlavnom menu. Hľadali sa chyby dizajnu
- Riešili sa deadline-y. Treba plagát na TP-cup do budúceho stretnutia.
- Treba robiť UML diagramy do dokumentácie. MartinD. spíše ich zoznam.
- Martin Dušek ma vymyslieť, čo sa má dať do dokumentácie k šprintu 9.
- Riešil sa Jaroslav a jeho nestíhanie dokončovať úlohy načas. Tiež mal problém s príkazom grunt build. Matej mu ho pomohol vyriešiť.
- Martin Londák má spraviť v dokumentácii vektorový obrázok namiesto slovného opisu.
- Keďže Jaroslav opäť nesplnil svoje úlohy, dostal FX, takže v ďalších úlohách s ním nepočítame. Prípravu posteru po ňom prebral MartinD. a obrazovku s odkazmi zadelíme až nabudúce.

11.21.2 Predchádzajúce úlohy:

- Všetky úlohy boli úplne splnené
- Nezačatá úloha je: 251

11.21.3 Rozdelené úlohy:

| Issue Type | Key | Summary | Assignee | Reporter | Priority | Resolution | Description |
|------------|------------------------------|---|---------------|---------------|----------|-------------------|---|
| Task | VIRTFIIT-293 | Dorobitscrollspy | Matej Toma | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Task | VIRTFIIT-292 | Upravit farbu aktivneho prvku v MHD | Matej Toma | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | aktivny prvok by mal mat sedu farbu v rozmedzi od farby sedej sekcie a vnutorneho zoznamu |
| Task | VIRTFIIT-291 | Poster na IITSRC | Martin Dusek | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Task | VIRTFIIT-290 | Definovanie co sa bude dokumentovat (UML + 9Sprint) | Martin Dusek | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Kontrola truefalse a podla toho sa budutahatsvg alebo png |
| Task | VIRTFIIT-289 | Natahovanie ikoniek svg, png (homescreen) | Matej Toma | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Kontrola truefalse a podla toho sa budutahatsvg alebo png |
| Task | VIRTFIIT-288 | Menu couz bolo sa ma zmenit na menu co bolo pridane | Roland Gaspar | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Prerobitlacidla; Navrh ma byt uz o tyzden |

| | | | | | | | |
|------|------------------------------|--|---------------|---------------|-------|-------------------|--|
| Task | VIRTFIIT-287 | Tri palicky v bocnom menu maju byt viac vlavo a viac uzke (SME) | Roland Gaspar | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Do buducehotyzdna ma byt uznavrhl! Sirkamedzie - sirkapaliciek; Palicky sa dotykajulavejcasti; Posunut ikony A aby sa to vysuvalo viac pri slajde z lava (objavenie staci, animacia sa bude robitneskor) Aplikacia SME! |
| Task | VIRTFIIT-286 | Pri vyhladavani vypnut chybovuhlasku ak nie je internet (cestovne poriadky) | Lukas Cader | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Neda sa vyhladavat ak nie sunacitane cestovne poriadky |
| Task | VIRTFIIT-285 | Odosielanie notifikacneho mailu pri odosielani logov | Michal Sevcik | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Nastavit SMTP na servery a odosielanie notifikacnych sprav |
| Task | VIRTFIIT-284 | Vytvorenie klientskej casti pri odosielani otázky | Lukas Cader | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Skontroluje sa ci sa text nemozenajst niekde v aplikacii (linka mhd, mapa) |
| Task | VIRTFIIT-283 | Vytvorit program na serveri ktorý spracuje požiadavku klienta, dá diakritiku, zlematizuje a pošle do elasticsearchu a odoslanie naspät klientovi | Martin Londak | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Task | VIRTFIIT-282 | Spravit komunikáciu klient server pri odosielaní vyhľadavaného textu | Michal Sevcik | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Bug | VIRTFIIT- | Nefunkcne mapy + | Martin | Michal | Major | <i>Unresolved</i> | |

| | | | | | | | |
|---|------------------------------|--|--------------|---------------|-------|-------------------|---|
| | 281 | kontrola kompasu | Dusek | Sevcik | | | |
| Bug | VIRTFIIT-280 | Spravit odosielanie logov userfriendly | Martin Dusek | Michal Sevcik | Major | <i>Unresolved</i> | Ked je dlhy text tak sa to maze, ked sa zmeni na landscape tak sa to tiez vymaze. |
| Generated at Tue Apr 15 17:13:09 CEST 2014 by Michal Sevcik using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4. | | | | | | | |

11.22 Zápis zo stretnutia č. 22

Dátum a čas stretnutia: 24.04.2014, 10:00 - 11:15

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Martin Dušek, Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík

Vedúci: Michal Ševčík, **Zapisovateľ:** Martin Londák, **Overovateľ:** Martin Dušek

11.22.1 Priebeh stretnutia:

- Prechádzali sme všetky naše predchádzajúce úlohy
 - ScrollSpy zatiaľ funguje čiastočne, Matej s Martinom D. ešte spolu budú pracovať na plnej funkčnosti (úloha 293)
 - Matej dokončil úpravu farieb v MHD (úloha 292)
 - Martin D. - nefunkčné mapy + kontrola kompasu – opravené (úloha 281), Martin D. svoje apk rozposlal ostatným členom tímu na pretestovanie
 - Martin L. – ES (Elasticsearch) je nainštalovaný, aj keď ešte nefunkčný. Bol spravený PHP skript, ktorý upraví vstupný text tak, aby sa dal poslať do ES. ES nefunguje pravdepodobne kvôli nastaveniu servera (úloha 283)
 - Michal – SMTP server beží (úloha 285), ale pravdepodobne nastal problém s nepovolenými portami. Michal má napísať Petrovi Lackovi do Redmine-u a poslať mail, aby o tom vedel, keďže potrebujeme to rýchlo vyriešiť.
 - Michalova úloha na komunikáciu medzi klientom a serverom v rámci vyhľadávania je rozpracovaná (úloha 282)
 - Lukášov front-end v aplikácii pre vyhľadávanie je rozpracovaný, skoro hotový (úloha 284)
 - Lukáš opravil chybovú hlášku, ktorá sa zobrazuje pri vyhľadávaní v cestovných poriadkoch, keď nie je prístup na internet (úloha 286)
 - Roland spravil vysúvacie menu a posunul ikonku viac doľava, taktiež je hotové nové podmenu aplikácie, ktoré sa už nezobrazuje na celú obrazovku (úlohy 287, 288). Roland rozposlal svoju apk na pretestovanie ostatným členom tímu

- naťahovanie ikoniek na home screene je hotové (úloha 289), ale objavila sa chyba s rozostrením SVG ikon. Niektoré SVG ikony sa ani nenačítajú (vo vysúvacom menu), niektoré sú čiastočne rozostrené (hlavné ikony v menu). Pravdepodobne to spôsobujú tieň v ikonkách, ktoré sme sa rozhodli odstrániť
- Martin D. - úloha s definovaním UML ešte nebola začatá (úloha 290)
- Martin D. – úloha na odosielanie logov pre používateľa, aby bolo viac user-friendly ešte nebola začatá (úloha 280)
- plagát na IIT.SRC je temer hotový (úloha 291), Martin D. spraví finálnu verziu, ktorú ostatným včítane vedúcej rozpošle. Lukáš mu dodá texty v angličtine.
- Jarova úloha z minulého rozdelenia úloh sa presunula zo šprintu do Backlogu (úloha 251)
- APK od Martina D. a Rolanda na otestovanie - každý s Android zariadením obe apk otestuje. Predmetom testovania je všetko, čo súvisí s mapou a kompasom a bočnými menu
- Roland s Martinom spolu prekonzultujú použitie touch eventov v aplikácii
- Keďže od 1.mája sa zrušia emaily na fiit.stuba.sk, založíme si nový email
- Martin D. má za úlohu pridať bufet z PriFUKu do jeho mapy
- Zoženieme si od Jara zdrojové súbory k ikonkám, upravíme ich (odstránenie tieňa a podobne) a vyskúšame, či tieto nové SVG budú fungovať
- Náš tím minulý týždeň opustil jeden z členov – Jaroslav Dzurilla. Bude nám za ním smutno. ☹

11.22.2 Predchádzajúce úlohy:

- Úlohy 281, 286, 287, 288, 289, 291, 292 boli úplne splnené
- Úlohy 282, 283, 284, 285, 293, sú rozpracované
- Úlohy 280 a 290 nebola začatá.
- Úloha 251 bola vrátená do Backlogu

11.22.3 Rozdelené úlohy:

| Key | Summary | Status | Resolution | Assignee | Created | Original Estimate | Description |
|------------------------------|--|--------|------------|---------------|-----------------|-------------------|---|
| VIRTFIIT-286 | Pri vyhľadavani vypnut chybovu hlasku ak nie je internet (cestovne poriadky) | Closed | Fixed | Lukas Cader | 15.4.2014 11:18 | 3600 | Neda sa vyhľadavat ak nie su nacistane cestovne poriadky |
| VIRTFIIT-281 | Nefunkcne mapy + kontrola kompasu | Closed | Fixed | Martin Dusek | 15.4.2014 10:54 | 10800 | |
| VIRTFIIT-287 | Tri palicky v bocnom menu maju byt viac vlavo a viac uzke (SME) | Closed | Fixed | Roland Gaspar | 15.4.2014 11:23 | 50400 | Do buduceho tyzdna ma byt uz navrh! Sirka medzi - sirka paliciek; Palicky sa dotykaju lavej casti; Posunut ikony A aby sa to vysuvalo viac pri slajde z lava (objavenie staci, animacia sa bude robit neskor) Aplikacia SME! |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|-------------|-------------------|---------------|-----------------|-------|---|
| VIRTFIIT-288 | Menu co uz bolo sa ma zmenit na menu co bolo pridane | Closed | Done | Roland Gaspar | 15.4.2014 11:25 | 7200 | Prerobit tlacidla; Navrh ma byt uz o tyzden |
| VIRTFIIT-289 | Natahovanie ikoniek svg, png (home screen) | Closed | Done | Matej Toma | 15.4.2014 11:29 | 27000 | Kontrola true false a podla toho sa budu tahat svg alebo png |
| VIRTFIIT-291 | Poster na IITSRC | Closed | Fixed | Martin Dusek | 15.4.2014 12:01 | 25200 | |
| VIRTFIIT-292 | Upravit farbu aktivneho prvku v MHD | Closed | Done | Matej Toma | 15.4.2014 17:10 | 1800 | aktivny prvok by mal mat sedu farbu v rozmedzi od farby sedej sekcie a vnutorneho zoznamu |
| VIRTFIIT-284 | Vytvorenie klientskej casti pri odosielani otázky | In Progress | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 15.4.2014 11:02 | 57600 | Skontroluje sa ci sa text nemoze najst niekde v aplikacii (linka mhd, mapa) |
| VIRTFIIT-293 | Dorobit scrollspy | In Progress | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 15.4.2014 17:11 | 28800 | |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------|-------------------|---------------|-----------------|-------|---|
| VIRTFIIT-283 | Vytvorit' program na servery ktorý spracuje požiadavku klienta, dá diakritiku, zlematizuje a pošle do elastic searchu a odoslanie naspät' klientovi | In Progress | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 15.4.2014 11:01 | 57600 | |
| VIRTFIIT-290 | Definovanie co sa bude dokumentovat (UML + 9Sprint) | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 15.4.2014 11:38 | 7200 | Kontrola true false a podľa toho sa budu tahat svg alebo png |
| VIRTFIIT-280 | Spravit odosielanie logov user friendly | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 15.4.2014 10:53 | 14400 | Ked je dlhy text tak sa to maze, ked sa zmeni na landscape tak sa to tiež vymaze. |
| VIRTFIIT-285 | Odosielanie notifikacneho mailu pri odosielani logov | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 15.4.2014 11:09 | 7200 | Nastavit SMTP na servery a odosielanie notifikacnych sprav |

| | | | | | | |
|------------------------------|--|------|-------------------|---------------|-----------------|-------|
| VIRTFIIT-282 | Spraviť komunikáciu klient server pri odosielaní vyhľadavaného textu | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 15.4.2014 10:57 | 50400 |
|------------------------------|--|------|-------------------|---------------|-----------------|-------|

11.23 Zápis zo stretnutia č. 23

| | |
|---|--|
| Dátum a čas stretnutia: | 29.04.2014, 13:00 – 16:00 |
| Miesto stretnutia: | JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a) |
| Vedúca tímu: | Mgr. Alena Kovárová, PhD. |
| Prítomní: | Martin Dušek, Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík |
| Vedúci: Matej Toma, Zapisovateľ: Martin Dušek, Overovateľ: Michal Ševčík | |

11.23.1 Pribeh stretnutia:

Zhodnotili sme posledný šprint a účasť na IIT.SRC.

- S výsledkom našej tímovej práce a prezentácie sme boli spokojný
- Všetky kriticky dôležité úlohy boli dokončené, mali sme na konferenciu pripravené všetky možnosti prezentácie, nové APK so všetkými hotovými vetvami zverejnené na Google Play, poster na požadovanej kvalite a novú webstránku.

Zhodli sme sa, že prestaneme vytvárať novú funkcionálnosť a pripravíme finálnu verziu aplikácie s opravenými nájdenými chybami, a dokončenou rozrobenou funkcionálnosťou.

Prechádzali sme úlohy a medzi najdôležitejšie témy boli:

- Problém nepovolených portov na servery, riešenie je v pomoci od správcu servera – kontaktovať ho má Martin L. Bez toho nevieme rozbehnúť Elastic Search a dokončiť inteligentné vyhľadávanie.
- Martin Dušek bol veľmi zaneprázdnený posterom na IIT.SRC, tak jeho úlohy boli presunuté do ďalšieho šprintu.
- Nastali problémy pri mergovaní všetkých vetiev Michalom z dôvodu časovej tiesne tesne pred konferenciou. Problém bude vyriešený Martinom D. v tomto šprinte.

Na konci stretnutia prišli z vyučovania Martin L. a Lukáš a dokončili s Martinom D. prechádzanie úloh z minulého šprintu, najmä problém s portami servera.

Do nového šprintu sme zaradili opravu bugov, dokončenie inteligentného vyhľadávania a písanie dokumentácie.

11.23.2 Retrospektíva:

START

- Merge pomocou zdieľania obrazovky cez Skype
- Zdokumentovanie celkového stavu projektu s diagramami

CONTINUE

- Priebežné písanie dokumentácie
- Test aplikácie a opravovanie nájdených bugov
- Kontrola obsahu vetiev v gite pred spojením Git Ownerom
- Nahrávanie do gitu aj čiastkové riešenia aby sme videli pokrok

STOP

- Pridávanie nových funkcií do aplikácie

11.23.3 Predchádzajúce úlohy:

- Úloha 280 – nezačatá, nahlasovanie chýb stále nie je user-friendly, Martin Dušek robil iné priority
- Úloha 281 – dokončená, mapy boli však nesprávne zmergované, treba to ešte skontrolovať
- Úloha 282 – Martin L. má problémy s portami, musí riešiť s pánom Pašekom
- Úloha 283 – Martin L. má problémy s technológiou, nevie sám riešiť chyby prostredia
- Úloha 284 – Lukáš úlohu skoro dokončil, ale jeho výsledok závisí aj od ďalších úloh, ktoré ešte nie sú hotové.
- Úloha 285 – bezpečnostné zábrany pri odosielaní mailu nedovolia dokončiť úlohu
- Úloha 286 – Dokončené, už nezobrazuje chybu pri vyhľadávaní ak nie je internet.
- Úloha 287 – Menu v pravom hornom rohu je dokončené
- Úloha 288 – hotové, malé menu vyzerá ako bolo zadané
- Úloha 289 – hotové a aj chyby boli opravené, menu je už vektorové
- Úloha 290 – nezačatá, Martin Dušek robil iné priority
- Úloha 291 – poster úspešne vytlačený, použitý a archivovaný
- Úloha 292– hotové, farba aktívneho prvku v MHD bola zmenená
- Úloha 293– scroll spy na rozvrhu hotový
- Úloha 295– hotové, problém s výberom dňa je vyriešený
- Úloha 294– nezačatá, presunutá do backlogu z dôvodu odchodu Jaroslava Dzurillu z tímu.

11.23.4 Rozdelené úlohy:

| Key | Summary | Status | Resolution | Assignee | Created | Original Estimate | Description |
|------------------------------|---|----------|-------------------|---------------|--------------------|-------------------|---|
| VIRTFIIT-299 | uprava ikon v hlavnom a bocnom menu | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 29.4.2014 13:37 | 7200 | |
| VIRTFIIT-298 | kontaktovat ostatne timy ohladne testovania nasej aplikacie | Open | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | 29.4.2014 13:35 | | |
| VIRTFIIT-297 | vyriesit bielu mapu a commit optimalizovanej mapy | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 29.4.2014 13:34 | | |
| VIRTFIIT-295 | Problém so scrollspy | Resolved | Fixed | Matej Toma | 24.4.2014 23:32 | | <p>Ked chce clovek vybrat den, na ktorý sa neda nascrollovat (scrollTop) tj ze sa nastavi na vrch strany tak to oznaci posledny element ktorý je mozne nascrollovat. Ked opatovne kliknem na den ktorý sa neda nascrollovat tak uz sa oznaci korektne.</p> <p>Ukazkovy priklad: Mame tyzden pon-pia. Pon-Str sa daju nascrollovat (nastavit na vrch obrazovky), ked sa vsak kliknem napr na piatok (ktory sa neda</p> |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|----------|-------------------|---------------|--------------------|-------|---|
| | | | | | | | nastavit na top obrazovky) tak mi to v menu oznaci stred. Ked vsak znova kliknem na stvrtok tak uz sa oznaci. |
| VIRTFIIT-293 | Dorobit scrollspy | Resolved | Done | Matej Toma | 15.4.2014 17:11 | 28800 | |
| VIRTFIIT-292 | Upravit farbu aktivneho prvku v MHD | Closed | Done | Matej Toma | 15.4.2014 17:10 | 1800 | aktivny prvok by mal mat sedu farbu v rozmedzi od farby sedej sekcie a vnutorneho zoznamu |
| VIRTFIIT-291 | Poster na IITSRC | Closed | Fixed | Martin Dusek | 15.4.2014 12:01 | 25200 | |
| VIRTFIIT-290 | Definovanie co sa bude dokumentovat (UML + 9Sprint + 10Sprint) | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 15.4.2014 11:38 | 7200 | Kontrola true false a podla toho sa budu tahat svg alebo png |
| VIRTFIIT-289 | Natahovanie ikoniek svg, png (home screen) | Resolved | Fixed | Matej Toma | 15.4.2014 11:29 | 27000 | Kontrola true false a podla toho sa budu tahat svg alebo png |
| VIRTFIIT-288 | Menu co uz bolo sa ma zmenit na menu co bolo pridane | Closed | Done | Roland Gaspar | 15.4.2014 11:25 | 7200 | Prerobit tlacidla; Navrh ma byt uz o tyzden |

| | | | | | | | |
|------------------------------|---|-------------|-------------------|---------------|--------------------|-------|--|
| VIRTFIIT-287 | Tri palicky v bocnom menu maju byt viac vlavo a viac uzke (SME) | Closed | Fixed | Roland Gaspar | 15.4.2014 11:23 | 50400 | Do buduceho tyzdna ma byt uz navrh! Sirka medzie - sirka paliciek; Palicky sa dotykaju lavej casti; Posunut ikony A aby sa to vysuvalo viac pri slajde z lava (objavenie staci, animacia sa bude robit neskor) Aplikacia SME! |
| VIRTFIIT-286 | Pri vyhľadavani vypnut chybovu hlasku ak nie je internet (cestovne poriadky) | Closed | Fixed | Lukas Cader | 15.4.2014 11:18 | 3600 | Neda sa vyhľadavat ak nie su nacistane cestovne poriadky |
| VIRTFIIT-285 | Odosielanie notifikacneho mailu pri odosielani logov | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 15.4.2014 11:09 | 7200 | Nastavit SMTP na servery a odosielanie notifikacnych sprav |
| VIRTFIIT-284 | Vytvorenie klientskej casti pri odosielani otázky | In Progress | <i>Unresolved</i> | Lukas Cader | 15.4.2014 11:02 | 57600 | Skontroluje sa ci sa text nemoze najst niekde v aplikacii (linka mhd, mapa) |
| VIRTFIIT-283 | Vytvorit program na servery ktorý spracuje požiadavku klienta, dá diakritiku, zlematizuje a pošle do elastic searchu a odoslanie naspäť klientovi | In Progress | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | 15.4.2014 11:01 | 57600 | |
| VIRTFIIT-282 | Spravit komunikáciu klient server pri odosielaní vyhľadavaného textu | Open | <i>Unresolved</i> | Michal Sevcik | 15.4.2014 10:57 | 50400 | |
| VIRTFIIT- | Nefunkcne mapy + | Closed | Fixed | Martin Dusek | 15.4.2014 | 10800 | |

| | | | | | | | |
|--|---|----------|-------------------|-------------------|--------------------|-------|---|
| 281 | kontrola kompasu | | | | 10:54 | | |
| VIRTFIIT-280 | Spravit odosielanie logov user friendly | Open | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | 15.4.2014 10:53 | 14400 | Keď je dlhý text tak sa to mazá, keď sa zmení na landscape tak sa to tiež vymaže. |
| VIRTFIIT-251 | Zmeniť vzhľad obrazovky Odkazy | Reopened | <i>Unresolved</i> | Jaroslav Dzurilla | 1.4.2014 21:55 | 14400 | Upraviť vzhľad obrazovky Odkazy podľa dávnejšie zverejnenej ukážky. |
| Generated at Wed Apr 30 10:33:43 CEST 2014 by Martin Dusek using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4. | | | | | | | |

11.24 Zápis zo stretnutia č. 24

Dátum a čas stretnutia: 06.05.2014, 10:00 –12:00

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Martin Dušek, Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík

Vedúci: Martin Dušek, **Zapisovateľ:** Michal Ševčík, **Overovateľ:** Lukáš Cáder

11.24.1 Pribeh stretnutia:

Riešili sa problémy s vyhľadávaním:

- treba spraviť funkčnú verziu aspoň lokálnu
- Treba ísť za Veronikou a vypýtať od nej dáta

Ďalšie problémy:

- Dokumentáciu nikto nezačal písať
- Preberali sa diagramy, ktoré treba vytvoriť (run.js, aktualizácie)
- Rozprávalo sa o mape okolia a jej nedostatkoch, ktoré Martin Dušek doplní
- Pozerala sa spätná väzba Ronaldovho dotazníka, ktorý nám vyplnili ďalší 4 ľudia
- Riešil sa problém s mergovaním: Treba dobre skontrolovať každú jednu vetvu pred mergovaním
- Riešilo sa zlé rozloženie obrázkov na stránke robimeIT. Tento nedostatok Michal Ševčík začal okamžite riešiť.
- Martin Dušek sľúbil spoluprácu s Martinom Londákom pri vyhľadávaní

11.24.2 Predchádzajúce úlohy:

- 290 – Definovanie čo sa bude dokumentovať – Splnené
- 285 – Odosielanie notifikačného mailu – Splnené
- 284 – Vytvorenie Klientskej časti pri odosielaní otázky - Čiastočne
- 283 – Spraviť program na servery, ktorý vytvorí odpoveď - Čiastočne
- 282 – Spraviť komunikáciu klient server – Čiastočne
- 281 – Spraviť odosielanie logov userfriendly – Splnené

11.24.3 Rozdelené úlohy:

| Key | Summary | Issue Type | Status | Priority | Resolution | Assignee | Reporter | Description |
|------------------------------|--|------------|--------|----------|-------------------|---------------|--------------|--|
| VIRTFIIT-296 | zmenit rozlisenie ikon pri malom rozliseni displeja pri landscape mode | Bug | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | Martin Dusek | 480 x 800 |
| VIRTFIIT-297 | vyriesit bielu mapu a commit optimalizovanej mapy | Bug | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | Martin Dusek | |
| VIRTFIIT-298 | kontaktovat ostatne timy ohladne testovania nasej aplikacie | Task | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | Martin Dusek | |
| VIRTFIIT-299 | uprava ikon v hlavnom a bocnom menu | Bug | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | Martin Dusek | |
| VIRTFIIT-300 | UML diagramy | Task | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Martin Londak | Martin Dusek | (x) Aktivita diagram aktualizacie MHD (aj klient aj server) (x) Aktivita diagram aktualizacie Jedalni (aj klient aj server) (x) Aktivita diagram aktualizacie Osobneho rozvrhu (aj klient aj server) (x) Aktivita diagram aktualizacie AISu (aj klient aj server) |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|--------------------------------|-----|-------------|-------|-------------------|---------------|---------------|--|
| | | | | | | | | (x) Diagram pre skript run.js (server) (x) Diagram tried aplikacie (len aktualizacia) (x) Use case diagram aplikacie (len aktualizacia) (x) Opis datovych suborov - JSONy |
| VIRTFIIT-301 | Nedá sa scrollovať na mape | Bug | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Roland Gaspar | Michal Sevcik | |
| VIRTFIIT-302 | Bufety na mape a vložiť commit | Bug | Open | Major | <i>Unresolved</i> | Martin Dusek | Michal Sevcik | Na feike sú dva bufety treba ich rozdeliť, na prífuku doplniť bufet |
| VIRTFIIT-303 | Chyba pri vyhľadávaní MHD | Bug | In Progress | Major | <i>Unresolved</i> | Matej Toma | Michal Sevcik | Nedá sa vyhľadávať spoj 32 zo zástavky ZOO na hlavnú stanicu |

11.25 Zápis zo stretnutia č. 25

Dátum a čas stretnutia: 13.05.2014, 10:00 – 12:40
Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)
Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.
Prítomní: Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák, Michal Ševčík
Vedúci: Lukáš cáder, **Zapisovateľ:** Roland Gášpár, **Overovateľ:** Michal Ševčík

11.25.1 Priebek stretnutia:

- Vyskúšanie novej verzie APK, predvedenie novej verzie Martinovi Polákovi
- Prezentácia Martina Poláka
- Nesprávne rozlíšenie ikoniek pri portrait móde na zariadení NextBook, model: NX008QD8G
- Run.js diagram - spúšťa vývojár, konzola je na serveri, AIS webová stránka, iTransit je API, chyba volanie na Rooms
- Timak_AIS_aktualizacia diagram – pridať, že kto a ako často sa spúšťa skript na akom serveri,
- Timak_aktualizaciaZariadenie diagram – kde, kto a ako často sa spúšťa aktualizácia na mobile, dopísať, že aká databáza sa porovnáva(všetky)
- Timak_itransit diagram – opraviť názvy na iTransit, prepísať <server> na <server iTransit>, chyba áno, nie pri rozhodovaní
- VirtFiit_ClassDiagram – farebne odlíšiť adresáre, chyba HarmonogramView,
- VirtFiit_UseCase diagram – odstrániť use a zmeniť šípky, zmeniť use-cases na user stories
- Vytvoriť si subtasky s UML diagramami a dopísať si hodiny.
- Michal Ševčík spraví diagram pre deploy do GooglePlay
- Do 16.5. musí byť hotová správa a do 22.5. hotová a vytlačenú dokumentáciu + CD s aplikáciou, zdrojovými kódmi, dnes (13.5.) poslať prvú verziu správy
- Všetci dopísať chýbajúcu dokumentáciu k úlohám

11.25.2 Predchádzajúce úlohy:

Všetky úlohy okrem Dušekových boli splnené.

11.25.3 Rozdelené úlohy:

| FIIT STU | | | | | | | |
|---|------------------------------|---|---------------|---------------|----------|-------------------|-------------|
| Displaying 14 issues at 19/May/14 11:30 PM. | | | | | | | |
| Issue Type | Key | Summary | Assignee | Reporter | Priority | Resolution | Description |
| Sub-task | VIRTFIIT-319 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Martin D. | Martin Dusek | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Task | VIRTFIIT-323 | Dokumentácia z testovania | Roland Gaspar | Roland Gaspar | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-320 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Michal | Michal Sevcik | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-316 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Roland | Roland Gaspar | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-321 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Lukas | Lukas Cader | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Task | VIRTFIIT-325 | Finálna dokumentácia aj s CD | Martin Dusek | Roland Gaspar | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-332 | VIRTFIIT-325 Zlepenie dokumentacie do finalnej podoby | Martin Dusek | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-330 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Martin L. | Martin Londak | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-329 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Martin D. | Martin Dusek | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-331 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Michal | Michal Sevcik | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |

| | | | | | | | |
|----------|------------------------------|--|---------------|---------------|-------|-------------------|----------------------------------|
| Sub-task | VIRTFIIT-327 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Roland | Roland Gaspar | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Sub-task | VIRTFIIT-326 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Lukas | Lukas Cader | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |
| Bug | VIRTFIIT-333 | Vyhľadavanie pomocou ES | Martin Londak | Roland Gaspar | Major | <i>Unresolved</i> | opraviť diakritiku a zvyšné veci |
| Sub-task | VIRTFIIT-318 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Martin L. | Martin Londak | Matej Toma | Major | <i>Unresolved</i> | |

Generated at Mon May 19 23:30:02 CEST 2014 by Roland Gaspar using JIRA 5.1.6#785-sha1:8d9ee55efd0253d225a09d2c55f2f71a303affe4.

11.26 Zápis zo stretnutia č. 26

Dátum a čas stretnutia: 20.05.2014, 10:00 – 12:30

Miesto stretnutia: JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Prítomní: Roland Gášpár, Matej Toma, Lukáš Cáder, Martin Londák,
Michal Ševčík, Martin Dušek

Vedúci: Mgr. Alena Kovárová, PhD., **Zapisovateľ:** Lukáš Cáder, **Overovateľ:** Martin Londák

11.26.1 Pribeh stretnutia:

- Diskutovalo sa, čo treba zdokumentovať, spísal sa zoznam, tieto dokumenty na vypracovanie budú pridané na docs.niq.sk
- Hľadali sa stratené zápisnice, ktoré sa napokon spojeným úsilím celého tímu podarilo nájsť
- Nové apk bolo odoslané a tím testoval funkčnosť novo pridaných častí
- Všetci členovia tímu okomentovali ich doposiaľ vytvorený/upravený kód
- Chyba bielej mapy stále nebola nájdená, treba doplniť aj bufety do mapy
- Rozvrh skúškového je čiastočne implementovaný, treba dopracovať, vid' nová úloha
- Nová úloha: dokončenie rozvrhu skúšok:
 - automaticky detegovať začiatok a koniec skúškového z harmonogram.json
 - vyparsovať linku na e-index a urobiť request na tu linku a vyparsovať IDčka predmetov
- Zväčšovanie a zmenšovanie ikoniek, Matej upraví bug pre rozlíšenie displeja väčšie ako 1024x768
- V diagramoch obrazoviek treba zväčšiť písmo, ktoré je písane vedľa šípok
- Chyby v pôvodných diagramoch boli opravené
- Aktivity diagram deploy-u aplikácie bol zhotovený, ale treba ho upraviť aby bol zrozumiteľnejší pre nezainteresovaných a neobsahoval gramatické chyby, ktorých sa Michal opäť dopustil
- Martin prezentoval diakritikovač, treba odstrániť dodatočnú funkcionálnu menenia celých slov a ponechať iba pridávanie diakritiky
- Martin musí upraviť jeho diagram vyhľadávania aby obsahoval diakritikovač
- Záverečná správa bola napísaná a odovzdaná
- Pokyny k dokumentácii:
 - dopísať dokumentáciu k zvyšným úlohám
 - pridať diagramy do celkového pohľadu a okomentovať ich
 - deadline pre odovzdanie dokumentov nášmu dokumentaristovi – štvrtok 06:00

- Našiel sa nový bug vo vyhľadávani, konkrétne pri vyhľadávani slova „cviči“ sa zobrazí chybová hláška, treba zistiť, prečo sa toto deje a opraviť to
- Michal predviedol funkčnosť tímového mailového servera
- Michal dostal za úlohu doimplementovať rozvrhy skúšok do 12. 6.

11.26.2 Predchádzajúce úlohy:

Všetky úlohy okrem boli splnené okrem úpravy mapy okolia (biela obrazovka a bufety).

11.26.3 Rozdelené úlohy:

| X JIRA | | | | | | | |
|------------------------------|---|--------|---------------|------------------|--------------------|-------------------|-----------------------------|
| Key | Summary | Status | Assignee | Reporter | Created | Original Estimate | Description |
| VIRTFIIT-319 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Martin D. | Open | Martin Dusek | Matej Toma | 5/13/2014 12:19 | 3600 | |
| VIRTFIIT-320 | VIRTFIIT-240 Komentovanie kodu - Michal | Open | Michal Sevcik | Matej Toma | 5/13/2014 12:19 | 3600 | |
| VIRTFIIT-325 | Finálna dokumentácia aj s CD | Open | Martin Dusek | Roland Gaspar | 5/13/2014 12:35 | | |
| VIRTFIIT-326 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Lukas | Open | Lukas Cader | Matej Toma | 5/13/2014 12:51 | 7200 | |
| VIRTFIIT-329 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Martin D. | Open | Martin Dusek | Matej Toma | 5/13/2014 12:52 | 7200 | |
| VIRTFIIT-330 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Martin L. | Open | Martin Londak | Matej Toma | 5/13/2014 12:52 | 7200 | |
| VIRTFIIT-331 | VIRTFIIT-325 Zvysna dokumentacia - Michal | Open | Michal Sevcik | Matej Toma | 5/13/2014 12:52 | 7200 | |
| VIRTFIIT-332 | VIRTFIIT-325 Zlepenie dokumentacie do finalnej podoby | Open | Martin Dusek | Matej Toma | 5/13/2014 12:53 | 28800 | |
| VIRTFIIT-333 | Vyhľadavanie pomocou | Open | Martin Londak | Roland | 5/13/2014 | 28800 | opraviť diakritiku a zvyšné |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--|------|---------------|-------------|--------------------|-------|--|
| | ES | | | Gaspar | 12:54 | | veci |
| VIRTFIIT-334 | Malé ikonky pre rozlíšenia > 768x1024 | Open | Matej Toma | Lukas Cader | 5/20/2014 11:54 | 3600 | Keď je rozlíšenie väčšie ako 768x1024 ikonky sa zobrazujú malé. |
| VIRTFIIT-335 | Diakritikovač verzia 2 | Open | Martin Londak | Lukas Cader | 5/20/2014 11:57 | 28800 | Diakritikovač treba upraviť tak aby diakritikoval |
| VIRTFIIT-336 | Chybová hláška pri vyhľadávaní Elasticsearch | Open | Lukas Cader | Lukas Cader | 5/20/2014 12:00 | 14400 | Pri vyhľadaní slova "cviči" vypíše chybovú hlášku, treba zistiť prečo a opraviť to. |
| VIRTFIIT-337 | Dokončenie rozvrhu skúšok | Open | Michal Sevcik | Lukas Cader | 5/20/2014 12:04 | 57600 | - automaticky detegovať začiatok a koniec skuskoveho z harmonogram.json - vyparsovať linku na e-index a urobiť request na tú linku a vyparsovať IDčka predmetov |

12 Preberacie protokoly

Preberací protokol

Tímový projekt 2013/2014

Tím č. 6 – ViFiiTeam

Predmet odovzdávania

Dokumentácia riadenia – verzia po prvých troch šprintoch

Projektová dokumentácia – verzia po prvých troch šprintoch

Vedúci tímového projektu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí dokumentácie

V Bratislave

.....

Dátum

.....

Podpis

Preberací protokol

Tímový projekt 2013/2014

Tím č. 6 – ViFiiTeam

Predmet odovzdávania

Dokumentácia riadenia – verzia po zimnom semestri

Projektová dokumentácia – verzia po zimnom semestri

Vedúci tímového projektu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí dokumentácie

V Bratislave

.....

Dátum

.....

Podpis

Preberací protokol

Tímový projekt 2013/2014

Tím č. 6 – ViFiiTeam

Predmet odovzdávania

Dokumentácia riadenia – verzia po letnom semestri

Projektová dokumentácia – verzia po letnom semestri

Vedúci tímového projektu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí dokumentácie

V Bratislave

.....

Dátum

.....

Podpis