

**Slovenská technická univerzita**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií**

---

**Rečové poruchy**  
**Dokumentácia riadenia**

---

Členova tímu: Bc. Peter Demčák, Bc. Ondrej Galbavý, Bc. Miroslav Šimek, Bc. Veronika Štrbáková

Vedúci tímu: Ing. Michal Barla, PhD.

Akademický rok: 2013/14

# Obsah

1	Úvod .....	1
2	Zoznam kompetencií tímu.....	3
3	Úlohy členov tímu.....	5
3.1	Metodiky: .....	5
3.2	Príbehy:.....	5
3.3	Celkový pohľad – Zimný semester:.....	6
4	Manažment kvality a monitorovanie projektu.....	9
4.1	Metodika na testovanie základnej funkčnosti TalkLand .....	10
4.1.1	Pojmy a nástroje.....	10
4.1.2	Roly a zodpovednosti .....	10
4.1.3	Postupy.....	10
5	Manažment rizík a rozsahu .....	15
6	Manažment rozvrhu a plánovania.....	17
6.1	Plán projektu v zimnom semestri:.....	17
6.2	Opis plánu projektu v zimnom semestri: .....	17
6.2.1	Fáza A: Minimálny produkt platenej plnej verzie aplikácie Speekle TalkLand .....	17
6.2.2	Fáza B: Príprava na spustenie plnej verzie pre verejnosť.....	18
6.2.3	Fáza C: Vytvorenie podmienok na tvorbu hier na cvičenie diferenciácie .....	18
6.3	Dlhodobý plán projektu v letnom semestri.....	18
6.4	Krátkodobý plán projektu v letnom semestri.....	18
6.5	Plánovanie šprintov .....	19
6.6	Vyhodnocovanie odhadov šprintov.....	19
7	Manažment podpory vývoja a integrácie.....	21
7.1	Metodika na verziovanie zdrojového kódu .....	22
7.1.1	Použité pojmy .....	22
7.1.2	Manažment verzií zdrojového kódu.....	22
7.1.3	Postupy.....	23
7.2	Metodika na prácu s Dropboxom.....	27
7.2.1	Roly.....	27
7.2.2	Stanovená štruktúra pre Speekle Dropbox .....	27
7.2.3	Priečinky s jednoznačným obsahom .....	28
7.2.4	Priečinkov s obsahom netýkajúcim sa priamo projektu Speekle.....	29

7.2.5	Dočasné súbory .....	30
7.2.6	Archív.....	30
7.2.7	Formát zápisu zoznamu priečinkov a súborov v mailoch - "Položky obsahu" .....	30
7.2.8	Scenáre špecifických akcií v Dropboxe .....	31
8	Manažment komunikácie a ľudských zdrojov .....	35
9	Manažment tvorby dokumentácie .....	37
9.1	Tvorba priebežnej dokumentácie.....	37
9.2	Tvorba zápisníc.....	38
9.2.1	Obsah.....	38
9.2.2	Pojmy a nástroje.....	38
9.2.3	Roly a zodpovednosti .....	38
9.2.4	Postupy.....	39

Príloha A – Zápisnice zo stretnutí

Príloha B – Preberacie protokoly

# 1 Úvod

Tento dokument opisuje riadenie v projekte Speekle na predmete Tímový projekt v rámci inžinierskeho štúdia na Fakulte informatiky a informačných technológií STU.

Víziou projektu Speekle je eliminovať rečové poruchy v populácií. Speekle poskytuje podporu rečovej terapie u detí v predškolskom veku tým, že motivuje logopedické cvičenia prostredníctvom hier.

Obsahom druhej kapitoly je predstavenie členov tímu a naša ponuka v prospech vybranej témy.

V kapitole číslo tri sú podrobnejšie rozpísané manažérske pozície členov tímu.

Kapitoly štyri až deväť popisujú odlišné aspekty manažmentu v projekte, akým spôsobom tím riadil svoju činnosť a aké metodiky boli na to v rámci pracovného tímu projektu Speekle použité.



## 2 Zoznam kompetencií tímu

Všetci členovia majú skúsenosti s manažovaním tímového projektu a rozvinuté prezentačné zručnosti v slovenčine aj v angličtine.

Individuálne vedomosti a schopnosti členov tímu:

- **Bc. Peter Demčák** – grafika, herný dizajn, tvorba používateľských rozhraní so zameraním na deti v predškolskom veku.  
Technológie: XNA, C#, .NET, RoR, HTML, CSS
- **Bc. Ondrej Galbavý**: počítačového videnie, tvorby webov , počítačová bezpečnosť.  
Technológie: HTML, CSS, JS, PHP, RoR, OpenCV, C++, C#, .NET
- **Bc. Miroslav Šimek**: analýza zvuku a obrazu, umelá inteligencia, návrh algoritmov, tvorba webov  
Technológie: .NET, C#, PHP, JS, HTML, CSS
- **Bc. Veronika Štrbáková**: tvorba webov, modelovanie dát, marketing, PR  
Technológie: HTML, CSS, C#, .NET, ASP.NET MVC

Všetci členovia tímu sú stotožnení s témou rečových porúch, keďže projekt Speekle vznikol v rámci našej spoločnej práce v priebehu posledného kalendárneho roka. Jednotlivé časti systému tiež presne zapadajú pod individuálne kompetencie členov tímu.

Ako hlavný tvorivý tím za Speekle máme hlboký náhľad do problematiky rečovej terapie, aj do súčasnej realizácie riešenia Speekle. Produkty našej predchádzajúcej práce budú naďalej využité pre ďalší rozvoj systému.

Máme nadviazané kontakty na logopedických odborníkov a komunikačné kanály na oslovenie cieľovej skupinou používateľov.

V priebehu prvého ročníka inžinierskeho štúdia máme zapísané predmety priamo súvisiace s problémovou oblasťou, ktoré nám môžu dopomôcť pri práci na systéme Speekle, ako Počítačové videnie a Bezpečnosť v internete



### 3 Úlohy členov tímu

Členovia tímu majú pridelené nasledovné manažérske roly.

Meno	Roly
Peter Demčák	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manažér rizík</li><li>• Manažér tvorby dokumentácie</li></ul>
Ondrej Galbavý	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manažér podpory vývoja a integrácie</li><li>• Hlavný architekt</li></ul>
Miroslav Šimek	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manažér plánovania</li><li>• Manažér monitorovania projektu</li><li>• Vedúci tímu</li></ul>
Veronika Štrbáková	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manažér komunikácie</li><li>• Manažér kvality</li></ul>

V dokumentácií riadenia členovia tímu popisujú manažment projektu na základe svojej role.

Autorstvo k častiam dokumentácie prislúcha členom tímu podľa nasledovných tabuliek:

#### 3.1 Metodiky:

Metodika na verziovanie zdrojového kódu	Veronika Štrbáková
Metodika na prácu s Dropboxom	Miroslav Šimek
Tvorba zápisníc	Peter Demčák
Metodika na testovanie základnej funkčnosti TalkLand	Ondrej Galbavý

#### 3.2 Príbehy:

Doplniť InstallationID k sessions do databázy	Veronika Štrbáková
Poskytnutie zoznamu ChildTokenov podľa UserTokenu	Veronika Štrbáková
Kontrola pred spustením TalkLandu	Miroslav Šimek
Oživenie hry Tail Trails v bývalom TalkLande	Peter Demčák
Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions	Miroslav Šimek
Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	Miroslav Šimek
Pridať timestamp do databázy pri vytváraní dieťaťa	Veronika Štrbáková
Redizajn Speekle webu	Veronika Štrbáková



Dashboard, prehľadné zobrazovanie štatistík	Ondrej Galbavý
Spracovanie sessions bez ChildToken na serveri	Veronika Štrbáková
Pridanie a upravenie dieťaťa priamo z TalkLandu	Miroslav Šimek
Prehodenie XNA hier do MonoGame	Peter Demčák
Reset hesla vo webovej aplikácii	Veronika Štrbáková
Bootstrap TalkLand media knižnice	Miroslav Šimek
Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	Peter Demčák
Otestovať full instalačku	Ondrej Galbavý
Doladenie Goldyho v MonoGame	Peter Demčák
Redizajn Speekle webu s bootstrapom	Veronika Štrbáková
Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	Veronika Štrbáková
Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na .ogg	Miroslav Šimek
Umožnenie pridávania externe nahratej nahrávky k slovu	Miroslav Šimek
Generovanie slov do TalkLand hry	Miroslav Šimek
Nasadiť dashboard na tímový server	Ondrej Galbavý
Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	Ondrej Galbavý
Zriadiť virtuálny server s OS Windows	Ondrej Galbavý
Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	Ondrej Galbavý
Presunúť PHP služby na virtuálny server	Ondrej Galbavý
Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails	Peter Demčák
Evidencia a zobrazovanie objednávok	Veronika Štrbáková
Vytváranie a prehliadanie párov slov	Miroslav Šimek
Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	Ondrej Galbavý

### 3.3 Celkový pohľad – Zimný semester:

TalkLand	Miroslav Šimek
TalkLand media	Miroslav Šimek
Goldy	Peter Demčák

TailTrails	Peter Demčák
Webové rozhranie	Veronika Štrbáková
API webového rozhrania pre TalkLand	Veronika Štrbáková, Miroslav Šimek
Inštalátor	Ondrej Galbavý
Dashboard	Ondrej Galbavý
Služby pre TalkLand	Ondrej Galbavý

Autor úvodu, zoznamu kompetencii, úloh členov tímu, editor: Peter Demčák



## 4 Manažment kvality a monitorovanie projektu

Počas vývojových šprintov sme monitorovali posun vykonávanej práce na projekte prostredníctvom webových systémov Redmine a Bitbucket, ktorých prepojenie nám umožnilo monitorovanie zdrojových kódov v spojení so zadanými úlohami. Každý zdrojový kód musel prejsť code reviewom, pri ktorom prechádzal overovaním, či spĺňa požadovanú špecifikáciu a funkcionality, a je napísaný na dostatočnej kvalitatívnej úrovni.

Až po zrevidovaní zdrojového kódu a po odsúhlasení jeho správnosti môže programátor pridať danú funkcionality do produkčnej vetvy. Týmto postupom sa snažíme udržiavať produkčnú verziu na takej úrovni kvality, aby spĺňala požiadavky používateľov.

Pri definovaní funkcionality, ktorú má tím priniesť do produkčnej verzie počas behu jedného šprintu, si plánujeme ucelené celky, pričom každú funkcionality určenú pre priame používanie zákazníkom konzultujeme s cieľovou skupinou, aby sme si overili, či je naše riešenie správne, a tým si validujeme jednotlivé časti nášho riešenia.

Čo sa týka testovania, používa sa väčšinou neformálne testovanie, pričom toto testovanie musí spočívať v identifikovaní si všetkých možných scenárov, ktoré môžu nastať a v následnom otestovaní ich, pričom sa vytvorí protokol o tom, kto testoval, čo testoval a ako testoval. V prípade inštalátora sa musí vytvoriť aj testovacie prostredie, v ktorom sa inštalácia bude testovať. V prípade, že počas testovania sa odhalí chyba, táto chyba musí byť opravená čo najskôr v závislosti od komplexnosti problému.

V rámci monitorovania projektu monitorujeme aj odhady šprintov ich vyhodnocovaním, ktoré je detailne popísané pri manažmente plánovania. Z tohto vyhodnotenia odhadov sa snažíme poučiť, aby sme pri každom ďalšom šprinte boli schopný odhadovať lepšie, napríklad ak niekto zistí, že vo väčšine prípadov nadhodnocuje alebo naopak podhodnocuje môže to byť pre neho užitočná informácia pri ďalšom odhadovaní.

## 4.1 Metodika na testovanie základnej funkčnosti TalkLand

Táto metodika obsahuje postupy pre otestovanie základnej funkcionality klientskych aplikácií Speekle – TalkLand a Goldy a ich inštalátora

Postupy sa vykonávajú spravidla pred vypustením novej verejnej verzie. Vykonávajú sa aj počas vývoja, keď sa dokončí úprava inštalátora, TalkLand alebo hry Goldy.

### 4.1.1 Pojmy a nástroje

Zoznam a vysvetlenie pojmov a nástrojov použitých v dokumente.

Pojem	Definícia
Goldy	Hra umožňujúca precvičovanie sykaviek hrovou formou zvukovým vstupom.
Inštalátor produktu	Program, ktorý nainštaluje TalkLand a Goldy, pričom nainštaluje aj ich závislosti.
Inštalátor závislostí	Program, ktorý je spustený inštalátorom produktu a nainštaluje .NET 4 Full framework a XNA 4 framework ak nie sú nainštalované.
Redmine	Webová aplikácia na správu úloh a chýb, ktorý sa používa v tíme.
TalkLand	Aplikácia, ktorá spravuje prihlasovanie používateľa, spúšťa hry a odosiela záznamy z hrania na server.
Virtualizačný softvér	Softvérový nástroj umožňujúci spustiť viacero virtuálnych strojov na hositeľskom počítači. Nástroj podporuje vytváranie a obnovu snímok (snapshots). Odporúčaný je nástroj je VMware Workstation.

### 4.1.2 Roly a zodpovednosti

Role ktoré zastávajú členovia tímu pri testovaní TalkLand.

Rola	Popis
Tester	Úlohou testera je vykonať samotné testovanie aplikácií.
Manažér podpory vývoja	Je zodpovedný za prípravu testovacieho prostredia.
Správca služby pre trial tokeny	Má prístup do databázy služby a invaliduje konkrétne tokeny na žiadosť testera.
Správca webovej aplikácie	Poskytuje testovacie prihlasovacie účty pre TalkLand a kontroluje zmeny v databáze.

### 4.1.3 Postupy

#### 4.1.3.1 Otestovanie základnej funkčnosti TalkLand

Zodpovedná rola: tester

Kompletné otestovanie základnej funkčnosti inštalátora, TalkLand a hry Goldy spočíva vo vykonaní postupov 4.1.3 až 4.1.5. Testovacie prostredie sa na počítači vytvorí raz podľa postupu 4.1.2 a používa sa opakovane pre ďalšie postupy. Otestovania inštalátora podľa postupu 4.3 sa vykoná pre každý virtuálny stroj zvlášť.

Snímok virtuálneho stroja „závislosti TalkLand nainštalované“ sa používa ako základ pre postupy 4.1.4 a 4.1.5.

Postup 4.1.3, 4.1.4 alebo 4.1.5 sa nevykonáva, ak nedošlo k zmene v príslušnej aplikácii.

Tester vytvorí protokol podľa postupu 4.1.6. Ak sa počas testovania vyskytli chyby, zapíše ich do Redmine podľa postupu 4.1.7.

#### **4.1.3.2 Príprava testovacieho prostredia**

Zodpovedná rola: manažér podpory vývoja

Manažér podpory vývoj zabezpečí inštaláciu virtualizačného softvéru na počítač určený testerom. Následne nainštaluje nasledujúce operačné systémy do samostatných virtuálnych strojov:

- Windows XP
- Windows 7

Príprava virtuálneho stroja zahŕňa:

1. Vytvorenie virtuálneho stroja s parametrami odporučenými virtualizačným softvérom podľa zvoleného operačného systému. Určenie jedného zdieľaného priečinka s názvom „share“.
2. Spustenie virtuálneho stroja
3. Nainštalovanie operačného systému
4. Nainštalovanie host'ovských doplnkov
5. Nainštalovanie aktuálneho servisného balíka, ale bez aktualizácií
6. Vytvorenie odkazu na zdieľaný priečinok „share“ na ploche
7. Vytvorenie používateľov:
  - „Admin“, heslo „admin“ – používateľ s administrátorskými právami
  - „User“, heslo „user“ – používateľ s obmedzenými právami
8. Odhlásenie používateľa
9. Vytvorenie snímky virtuálneho stroja s názvom „Čistá inštalácia“

#### **4.1.3.3 Otestovanie inštalátora**

Zodpovedná rola: tester

Tester obnoví virtuálny stroj zo snímky „Čistá inštalácia“. Do zdieľaného adresára na hostiteľskom počítači nakopíruje inštalátor, ktorý sa bude testovať. Vo virtuálnom stroji sa prihlási s používateľom „Admin“.

Neočakávaná reakcia systému je považovaná za chybu, ktorá bude zapísaná v protokole a v Redmine.

Zo zdieľaného adresára spustí inštalátor. V čistej inštalácii Windows, začne inštalátor inštalovať závislosti prostredníctvom samostatného programu, ktorý vyžaduje administrátorské práva. V prípade testovanie pod operačným systémom Windows Vista a vyšším si Windows vyžiada potvrdenie nepovolí spustenia inštalátora závislostí s administrátorskými právami, ktoré tester nepotvrdí. Inštalátor ponúkne možnosť opakovať

inštaláciu závislostí, ktorú tester potvrdí a následne povolí aj spustenie s administrátorskými právami. Následne tester preruší inštaláciu .NET Framework stlačením tlačidla „zrušiť“. Inštalátor ponúkne možnosť opakovať inštaláciu závislostí, ktorú tester potvrdí a nechá inštaláciu celého produktu dokončiť.

Tester vyskúša spustiť TalkLand a ukončí ho. Tester znova spustí inštalátor, ktorý pri druhom spustení nemá inštalovať závislosti ani vyžadovať administrátorské práva.

Tester obnoví virtuálny stroj zo snímky „Čistá inštalácia“ a prihlási sa s používateľom „User“. Spustí inštalátor produktu, ktorý začne inštalovať závislosti. Windows ponúkne možnosť spustiť inštalátor závislostí pod iným používateľom. Tester zadá prihlasovacie údaje používateľa „Admin“ a nechá nainštalovať celý produkt.

Tester vyskúša spustiť TalkLand a ukončí ho. Tester znova spustí inštalátor, ktorý pri druhom spustení nemá inštalovať závislosti ani vyžadovať administrátorské práva.

Tester vytvorí snímok s názvom „Závislosti TalkLand nainštalované“.

#### **4.1.3.4 Otestovanie základnej funkcionality TalkLand**

Zodpovedná rola: tester

Neočakávaná reakcia systému je považovaná za chybu, ktorá bude zapísaná v protokole a v Redmine.

Tester obnoví virtuálny stroj zo snímky „Závislosti TalkLand nainštalované“. Tester nainštaluje a spustí TalkLand, ktorý zobrazí dialógové okno s možnosťou prihlásiť sa alebo pokračovať vo skúšobnej verzii. Počet zostávajúcich dní skúšobnej verzie je 14. Tester pošle TrialToken (získa ho z registrov, presné umiestnenie je v príslušnej dokumentácii) správcovi služby pre trial tokeny, ktorý ho invaliduje. Pri ďalšom spustení bude TalkLand vyžadovať prihlásenie so zaplateným účtom, inak sa vypne. Tester zadá prihlasovacie údaje používateľa s rolou rodiča, ktoré poskytne správca webovej aplikácie a prihlási sa. Správca webovej aplikácie v databáze skontroluje zvýšenie počtu inštalácií (dbo.UserProfiles.InstallationCounter) o 1 pri danom používateľovi.

Tester skontroluje korektné stiahnutie zoznamu používateľov, TalkLand zobrazí deti, ktoré sú uložené vo webovej aplikácii. Tester prostredníctvom aplikácie TalkLand pridá dieťa s ľubovoľnými platnými údajmi (dátum narodenia nesmie byť v budúcnosti). Novo pridané dieťa sa zobrazí aj v TalkLand aj vo webovej aplikácii. Tester vo webovej aplikácii pridá nové dieťa, ukončí a spustí TalkLand. V zozname detí v TalkLand sa zobrazí dieťa pridané cez webovú aplikáciu.

Tester spustí hru Goldy s ľubovoľným reálnym dieťaťom, hrá ju kým sa nenazbiera aspoň jeden kľúčový moment a hru vypne. Po krátkej dobe (v závislosti od rýchlosti pripojenia na internet, obvykle do minúty) sa vo webovej aplikácii pri danom dieťati zobrazí záznam o hraní aj so zvukovou nahrávkou.

Tester odpojí virtuálny stroj od siete a dá odinštalovať TalkLand. Odinštalátor upozorní na nemožnosť deaktivácie TalkLand pri odpojení internete a umožní TalkLand aj tak odinštalovať alebo zrušiť odinštalovanie. Tester zruší odinštalovanie, pripojí virtuálny stroj k sieti a znova dá odinštalovať TalkLand. Tester znova nainštaluje TalkLand, ktorý opätovne pýta prihlasovacie údaje. Správca webovej aplikácie overí zníženie počtu inštalácií v databáze.

#### 4.1.3.5 Otestovanie základnej funkčnosti Goldy

Zodpovedná rola: tester

Neočakávaná reakcia systému je považovaná za chybu, ktorá bude zapísaná v protokole a v Redmine.

Tester nainštaluje a spustí TalkLand a prihlási sa s údajmi používateľa s rolou rodiča, ktoré poskytne správca webovej aplikácie. Tester spustí hru Goldy. Na obrazovke vyberie precvičovanie hlásky „š“ a ľubovoľnú obtiažnosť. Zobrazí sa samotná herná plocha a tester vyskúša nasledovnú funkčnosť hry:

- Pohyb po hernej ploche
- Zbieranie pokladov a rozbíjanie kameňov
- Reakciu hry na správnu a nesprávnu výslovnosť
- Funkčnosť vylepšení (bomba, palička, diamant, plášť)

Tester za behu hry odpojí mikrofón alebo vypne nahrávaciu zariadenie v nastaveniach zvuku vo Windows, na čo hra v momente prebúdzania draka zareaguje a neumožní pokračovať v hre bez pripojeného nahrávacieho zariadenia. Hra rovnakým spôsobom zareaguje ak bola spustená bez nahrávacieho zariadenia.

#### 4.1.3.6 Vytvorenie protokolu o testovaní

Tester po ukončení testovania vytvorí protokol o testovaní v ktorom uvedie nasledovné informácie:

- Kto testoval
- Dátum a čas testovania
- Konfigurácia stroja na ktorom boli aplikácie testované
  - Fyzický alebo virtuálny stroj
  - Verzia Windows a aktuálnosť jeho aktualizácií
  - Lokalizácia (jazyk) systému
  - Procesor a veľkosť RAM
  - Grafická karta a verzia jej ovládača
  - Či bol .NET a XNA nainštalované
- Verzia produktu
- Stručne čo bolo testované, prípadné odchýlky od metodiky (čo bolo testované navyše)
- Výsledok testovania
- Zoznam chýb nahlásených v Redmine a ich čísla
- Prípadné poznámky

Tester uloží protokol vo formáte docx na dropbox do adresára \doc\Dokumentacia\Testovanie\.

#### 4.1.3.7 Zápis chyby do Redmine

Tester vytvorí nový Bug v Redmine ak ešte neexistuje relevantný otvorený Bug. Popis obsahuje:

- Konkrétnu konfiguráciu: verzia Windows, lokalizácia, či už bol .NET a XNA predtým nainštalovaný
- Popis udalostí a v čom je problém



- V prípade, ak aplikácia ohlásila neočakávanú chybu, čo najpresnejší dátum a čas oznámenia

Ak už existuje relevantný otvorený Bug, tester do neho doplní nove informácie alebo potvrdí aktuálne. Ak je existuje relevantný uzavretý Bug, doplní na neho referenciu do nového Bugu.

## 5 Manažment rizík a rozsahu

Riziká vyplývajúce zo smerovania projektu sú implicitne riešené priamo na stretnutiach v rámci niektorých diskusií, kde ich riešenie vplyva zo záveru diskusie, tak ako je zapísaný v zápisnici. Okrem toho sme smerovanie nášho projektu konzultovali aj s našou cieľovou skupinou (logopédi, rodičia) a s odborníkmi z biznisovej oblasti.

Pre stanovovanie zložitosti úloh využívame planning poker, ktorý nám umožňuje mnohouholný pohľad na riešené vlastnosti a na riziká s tým spojené, pričom je vyššia pravdepodobnosť, že viacerí členovia tímu identifikujú neznáme riziko. Na základe zložitosti jednotlivých vlastností dokážeme potom odhadnúť rozsah jednotlivých príbehov a šprintov, čo nám umožňuje lepšie navrhnuť obsah šprintu. Rozdelenie jednotlivých vlastností na podúlohy a rozsah času venovaného jednotlivým podúlohám si už riadi vlasník daných úloh osamote.

V priebehu šprintu všetci členovia tímu komunikovali s ostatnými členmi v prípade výskytu akýchkoľvek pracovných problémov a ak to bolo potrebné, aktívne vyhľadávali pomoc. Po práci na viacerých šprintoch sme zvýšili pozornosť aj na stretnutiach, kde sme sa explicitne pýtali, či má niektorý člen s niečím problém.

Chyby sme odstraňovali buď v rámci code review, alebo nahlasovaním bugov do systému Remine. Buggy sa riešili podľa možnosti čo najskôr ako to bolo možné. Pokiaľ sa jednalo o závažnejšie chyby, mohli byť zahrnuté a riešené aj v rámci šprintu.

Riziká vyplývajúce z integrácie odlišných komponentov systému boli riešené tým, že integrácia bola zapojená do samostatných vlastností systému riešených v rámci šprintu. Keďže pre každý komponent bolo známe, ktorý člen tímu ho mal na starosti, a bolo zabezpečené dopredné naplánovanie integrácie v rámci šprintu, všetci zodpovední členovia tímu si dokázali spoluprácu bez problémov dopredu naplánovať a dosiahnuť.



## 6 Manažment rozvrhu a plánovania

### 6.1 Plán projektu v zimnom semestri:

#### Fáza A: Minimálny produkt platenej plnej verzie aplikácie Speekle TalkLand:

1. Vytváranie unikátneho variabilného čísla jednotlivým používateľom
2. Zavedenie kontroly verzie pred spustením TalkLandu
3. Umožnenie skúšobnej verzie aj pre neregistrovaných používateľov
4. Synchronizácia detí pomocou identifikátora používateľa
5. Podpora anonymných a hosťovských sessions
6. Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions
7. Zavedenie logovania a odosielania všetkých chýb počas behu aplikácii

#### Fáza B: Príprava na spustenie plnej verzie pre verejnosť

1. Vytvorenie webovej aplikácie dashboard na sledovanie štatistik z databázy
2. Redizajn Speekle webu
3. Pridávanie a upravovanie detí priamo z TalkLandu
4. Vytvorenie a otestovanie finálnej inštalácie a odinštalácie plnej verzie
5. Integrácia webovej aplikácie s API firemného účtu
6. Úprava návodu používateľa na plnú verziu produktu

#### Fáza C: Vytvorenie podmienok na tvorbu hier na cvičenie diferenciácie

1. Oživenie projektu TailTrails
2. Konverzia hier z XNA do MonoGame
3. Vytvorenie TalkLand media knižnice na poskytovanie slov, obrázkov a nahrávok výslovnosti do hier
4. Vytvorenie TalkLand media explorer aplikácie na budovanie mediálnej knižnice TalkLandu

### 6.2 Opis plánu projektu v zimnom semestri:

Náš projekt je v súčasnom stave rozplánovaný na tri ucelené fázy, z ktorých každá má jasný vytýčený cieľ.

#### 6.2.1 Fáza A: Minimálny produkt platenej plnej verzie aplikácie Speekle TalkLand

Cieľom fázy A je vytvoriť minimálny produkt s našou hrou Goldy, ktorá prešla mnohými testovaniami a poskytuje používateľovi dostatočnú hodnotu a kvalitu, aby v súčasnom stave mohla byť spoplatnená. Z tohto dôvodu sa fáza A nezaoberá vývojom hier, ale zameriava sa na spoplatnenie nášho produktu. Platby budú realizované jednoduchou formou prevodu na účet z dôvodu potreby čo najskôr dostať náš produkt na trh a získať tým množstvo jedinečnej spätnej väzby, ktorú súčasným stavom (nasadenou beta verziou) získať nemôžeme. Zároveň je súčasťou tejto fázy poučenie sa zo zistených chýb a nedostatkov v beta verzii a ich napravenie.

## 6.2.2 Fáza B: Príprava na spustenie plnej verzie pre verejnosť

Fáza B má za cieľ nadviazať na fázu A a pripraviť prostredie na nasadenie výsledku fázy A, čím je minimálny produkt pripravený na sploplnené nasadenie. Toto prostredie sa už netýka dominantne aplikácie TalkLand, ale skôr úprav na serveri. Dôležitý je redizajn nášho webu, ktorý zahŕňa hlavne vytvorenie atraktívnej úvodnej stránky, vytvorenie návodu pre používateľa a podobne. Po nasadení je dôležitá schopnosť priamo monitorovať reakciu používateľov a priebeh ich záujmu a aktivity a preto je dôležitou súčasťou tejto fázy aj vytvorenie webovej aplikácie dashboard, ktorá nám poskytne aktuálny rýchly a prehľadný prehľad štatistík získaných z našej databázy.

## 6.2.3 Fáza C: Vytvorenie podmienok na tvorbu hier na cvičenie diferenciacie

Fáza C pripravuje podmienky pre ďalší rozvoj Speekle novým smerom a to hrami zameranými na cvičenie zvukovej diferenciacie. Táto fáza prebieha súčasne s fázou B, keďže nie je viazaná na jej výsledok. Cieľom fázy C je nie len obnoviť náš starý projekt hry na diferenciaciu, ale začať tvoriť univerzálnu knižnicu na poskytovanie slov, obrázkov a nahraných výslovností, nie len pre cvičenia diferenciacie ale aj pre akýkoľvek ďalší typ hier vyžadujúcich takúto databázu slov.

## 6.3 Dlhodobý plán projektu v letnom semestri

Najvyššiu prioritu v našom dlhodobom pláne má dokončenie a nasadenie plnej verzie TalkLandu, ďalej máme v pláne rozvíjať Speekle smerom k hrám používajúcich jednotnú databázu obrázkov a výslovností slov TalkLand media knižnicu.

Plány s aktuálne nižšou prioritou, čiže plány skôr na druhú polku semestra zahŕňajú tvorbu tabletovej verzie Goldyho a prechod z ASP .NET technológie do Ruby on rails.

### Hlavné body dlhodobého plánu:

1. Dokončenie a nasadenie plnej verzie TalkLandu
2. Dokončenie minimálnej ucelenej funkcionality TalkLand media knižnice.
3. Naplnenie TalkLand media knižnice kvalitným obsahom v spolupráci s logopédmi
4. Vytvorenie ďalších logopedických hier využívajúcich TalkLand media knižnicu
5. Aktualizovanie TalkLand media knižnice v TalkLande.
6. Vytvorenie tabletovej verzie Goldyho
7. Prerobenie webovej aplikácie do Ruby on rails.

## 6.4 Krátkodobý plán projektu v letnom semestri

Náš krátkodobý plán približne do konca Februára sa zameriava na dve oblasti. Prvou z nich je dokončenie a nasadenie plnej verzie TalkLandu, čo je v súčasnosti našou najväčšou prioritou.

Druhou je práca na rozvoji Speekle smerom k hrám používajúcich jednotnú databázu obrázkov a výslovností slov TalkLand media knižnicu. Konkrétne máme v tomto krátkodobom pláne dokončiť implementáciu základnej funkcionality TalkLand media knižnice na začatie jej používania a dokončiť prvú hru, ktorá ju bude používať, teda hru TailTrails.

### Hlavné body krátkodobého plánu:

1. Vytvorenie TalkLand verzie pre logopédov.
2. Dokončenie webovej aplikácie pre potreby spustenia plnej verzie TalkLandu.

3. Prispôsobenie TalkLandu, zmenám vyplývajúcim s prechodom na platobnú bránu.
4. Dokončenie TalkLand media knižnice a TalkLand media exploreru.
5. Dokončenie hry na diferenciáciu TailTrails, ktorá využíva TalkLand media knižnicu.

## 6.5 Plánovanie šprintov

Šprinty sa plánujú na tímovom stretnutí, pričom šprint začína ukončením stretnutia. Počas tímového stretnutia sa rozdelia features na ktorých budú jednotliví členovia tímu pracovať. Tieto features sa berú primárne z product backlogu no časť z nich, ktoré vznikli prostredníctvom diskusie na stretnutí a tým pádom nie sú v product backlogu sa vytvorí priamo do nového šprintu.

Po určení všetkých features na ktorých sa bude v šprinte pracovať sa pomocou techniky planning poker pridelia každej feature story points. Vzájomný pomer story points jednotlivých featrues by mal zodpovedať čo najbližšie vzájomnému pomeru stráveného času na features, pričom do tohoto stráveného času sa nezapočítavá revízia kódu.

Po ukončení stretnutia každý člen tímu najneskôr do polnoci nasledujúceho dňa vytvorí v redmine tasky pre features na ktorých sa podiela. Tieto tasky vytvára každý člen tímu na základe svojho vlastného úsudku. Ku každému tasku člen tímu odhaduje aj čas bez revízie kódu, ktorý mu task zaberie, pričom by mal zohľadniť pridelené story points feature ku ktorej task vytvára.

## 6.6 Vyhodnocovanie odhadov šprintov

Po ukončení šprintu sa vyhodnocujú odhady šprintu. Tieto odhady sa vypočítavajú v excelovskom súbore, ktorý má pre každý feature nasledovné vstupy a výstupy:

### Vstupy:

- Story points – Story points, ktoré boli feature na tímovom stretnutí pridelené
- Estimated time – Súčet všetkých odhadov času jednotlivých taskov pre celý feature
- Spent time – Reálny strávený čas nad všetkými taskami celej feature

### Výstupy:

- Estimated time ratio – Pomer podielu estimated time a story points pre daný feature a podielu estimated time a story points pre všetky features spolu.
- Spent time ratio – Pomer podielu spent time a story points pre daný feature a podielu spent time a story points pre všetky features spolu.
- Time estimation accuracy – Pomer estimated time a spent time
- Estimation accuracy – Súčin vzdialeností estimated time ratio, spent time ratio a time estimation accuracy od ideálnej hodnoty presného odhadu 1.

Pre každý z prvých troch výstupov platí, že pokiaľ výjde menší ako 1, z daného pohľadu bol odhad podhodnotený a pokiaľ výjde väčší ako 1 odhad bol nadhodnotený.

Posledný výstup estimation accuracy je číslo v intervale  $<0;1>$ , vyjadruje teda percentá na koľko bol správne feature odhadnutí, konkrétne na koľko sa prvé tri výstupy blížia k jednotke.



## 7 Manažment podpory vývoja a integrácie

Na správu verzií zdrojových súborov používame git - distribuovaný systém na správu zdrojových kódov. Vzdialené repozitáre zdrojových súborov sú zriadené na lokalite BitBucket.org. Členovia tímu používajú konzolové rozhranie git, grafické rozhranie SourceTree alebo rozhranie integrované vo vývojovom prostredí podľa potreby a osobných preferencií.

Pre jednotné využívanie prostriedkov verziovacieho nástroja git sme vytvorili metodiku 7.1 na verziovanie zdrojového kódu.

Pre zdieľanie všeobecných súborov tím využíva Dropbox. Pre prehľadnosť organizácie Dropboxu boli pravidlá jeho používania sformalizované do metodiky 7.2.

Manažér podpory vývoja a integrácie je zodpovedný za inštaláciu a správu serverov, ktoré má tím k dispozícii. Spravuje aj externé služby ako sú BitBucket alebo Azure. Ďalšou dôležitou úlohou manažéra je usmernenie integrácie jednotlivých komponentov.

Verejná beta verzia má testovacie a produkčné prostredie. Do produkčného prostredia sa dostanú len zmeny, ktoré boli úspešne otestované v testovacom prostredí.



## 7.1 Metodika na verziovanie zdrojového kódu

Táto metodika obsahuje vysvetlenie postupov práce pri verziovaní zdrojového kódu, ktoré je nutné pri programovaní dodržiavať. Čitateľovi poskytuje informácie o najčastejších procesoch, ktoré súvisia s verziovaním. Použitý je verziovací systém Git a nástroj použitý pri verziovaní zdrojového kódu je konzola Git Bash, pričom je dovolené použiť aj iný ekvivalentný nástroj.

### 7.1.1 Použité pojmy

- **Git** - nástroj na správu verzií zdrojového kódu
- **Git Bash** - prostredie v príkazovom riadku pre Git pre Windows
- **Vzdialený repozitár** - adresár na serveri, v ktorom sú uložené zdrojové kódy a iné súbory projektu a kde Git ukladá metadáta o verziách a objektoch projektu
- **Lokálny repozitár** - adresár na lokálnom počítači, kde git ukladá svoje metadáta o verziách projektu a kde sa nachádzajú zdrojové súbory a iné súbory k projektu
- **Vetva** - vytvára sa v rámci repozitára, umožňuje programátorovi vytvárať nový kód nezávisle od hlavného kódu
- **Vývojová vetva** - vetva, do ktorej sa pridáva nerevidovaný kód počas šprintu
- **Produkčná vetva** - hlavná vetva, do ktorej sa pridáva zrevidovaný kód, ktorý je pripravený na distribúciu
- **Zlučovanie vetiev** - spojenie dvoch častí programu do jedného celku v rámci dvoch vetiev
- **Konflikt** - ak boli v dvoch vetvách zmenené tie isté časti kódu, pri zlučovaní vzniká konflikt, ktorý treba manuálne vyriešiť
- **Commit** - zapísanie zmien v kóde do verziovacieho systému v lokálnom repozitári
- **Redmine** – webový podporný systém pri manažovaní projektu
- **Bitbucket** – webový systém slúžiaci na správu vzdialených repozitárov

### 7.1.2 Manažment verzií zdrojového kódu

#### 7.1.2.1 Role a zodpovednosti členov v tíme

Zoznam rolí a zodpovedností jednotlivých členov tímu je uvedený v tabuľke číslo 1.

Rola	Zodpovednosť
Manažér technickej podpory	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nainštalovanie verziovacieho nástroja</li><li>- Konfigurácia verziovacieho nástroja</li><li>- Vytvorenie vzdialeného repozitára</li><li>- Nastavenie prístupových práv</li></ul>
Reviewer	<ul style="list-style-type: none"><li>- Revíziu zdrojového kódu</li><li>- Zaznamenávanie zmien do repozitára</li><li>- Zapísanie zmien do vzdialeného repozitára</li></ul>

Programátor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klonovanie vzdialeného repozitára</li> <li>- Tvorba kódu</li> <li>- Zaznamenávanie zmien do repozitára</li> <li>- Zapísanie zmien do vzdialeného repozitára</li> </ul>
-------------	---

Tabuľka č. 1 – role a zodpovednosti členov tímu

### 7.1.3 Postupy

#### 7.1.3.1 Vytvorenie novej vetvy

**Vstup:** požiadavka na novú funkcionálnosť

**Výstup:** vytvorená nová vetva

**Zodpovedný:** programátor

Všeobecne platí, že pri pridávaní novej funkcionality do projektu programátor vytvorí novú vetvu, do ktorej sa budú zmeny ukladať. Pri vytváraní novej vetvy umiestnime ukazovateľ na vetvu, z ktorej chceme ďalšiu vetvu vytvoriť. Hlavná vetva (master) slúži výhradne pre otestované a zrevidované produkčné verzie kódu.

Pri vytváraní novej vetvy sa používa príkaz **\$ git branch** [názov vetvy], pričom názov vetvy musí spĺňať nasledovné kritériá:

- musí byť výstižný a súvisiaci s funkcionálnosťou, ktorú pridávame
- obsahuje iba alfanumerické znaky a znaky [“\_”, “-”]
- môže obsahovať najviac 50 znakov
- je písaný po anglicky alebo po slovensky

napr. `$ git branch redesigned_version`

#### 7.1.3.2 Pridávanie zmien do lokálneho repozitára

**Vstup:** vytvorenie alebo upravenie časti kódu

**Výstup:** zapísanie zmien do lokálneho repozitára

**Zodpovedný:** programátor, reviewer

Po vytvorení novej časti kódu alebo po upravení už existujúcej časti kódu, programátor zapíše zmeny do lokálneho repozitára, pričom sa zapisujú spolu iba navzájom logicky súvisiace časti. Novovytvorené a zmenené súbory sú pridávané príkazom **\$ git add** [názov súboru]. V prípade, že je pridaný súbor, ktorý nemá byť sledovaný, zadáva sa príkaz **\$ git reset HEAD** [názov súboru]. Ak už sú všetky súbory pripravené na commit, zmeny sa zapíšu nasledovným príkazom:

**\$ git commit -m** “správa o commite”

Každá správa o commite musí spĺňať nasledovné vlastnosti:

- musí byť výstižná a súvisiaca s funkcionálnosťou, ktorá je pridávaná
- môže obsahovať najviac 50 znakov
- je písaná po anglicky alebo po slovensky
- obsahuje iba alfanumerické znaky a znaky [“-”, “;”]

- ak sa jedná o commit súvisiaci s úlohou v systéme Redmine, správa o commite bude obsahovať referenciu na číslo úlohy, ako je definované v nasledujúcich príkladoch:
  - refs #číslo úlohy – popis
  - popis[, ] refs #číslo úlohy
- ak sa jedná o commit revidovaného kódu, správa o commite bude obsahovať referenciu na číslo úlohy, ako je definované v nasledujúcich príkladoch:
  - refs #číslo úlohy – Reviewed
  - Reviewed[, ] refs #číslo úlohy
- ak sa jedná o commit nenaviazaný na úlohu v systéme Redmine, správa o commite je text bez referencie na číslo úlohy
- V prípade, že ide o inicializačný commit, tak správa musí obsahovať text ‘initial commit’ alebo ‘inicializačný commit’

Príklady správ o commite:

- *Add session histogram, refs #6493*
- *Add session histogram refs #6493*
- *refs #6493 - Add session histogram*

*Pri pridávaní zmien sa nezapisujú súbory, ktoré sú definované v súbore .gitignore. Tu sú definované najzákladnejšie súbory, ktorých zmeny sa nemôžu sledovať:*

```
#Skompilovaný zdrojový kód #
#####

*.so
*.suo
*.com
*.class
*.exe

#Objektové a archívne súbory#
#####

*.[oa]

#Súbory nachádzajúce sa v priečinku bin a obj#
#####

bin/**
obj/**

#Balíky#
#####

*.7z
*.dmg
*.gz
*.iso
*.jar
*.rar
*.tar
*.zip
```

```
#Logovacie súbory a databázy#  
#####  
*.log  
*.mdf  
*.MDF  
*.ldf
```

**Výstup:** zapísanie zmien do vzdialeného repozitára

**Zodpovedný:** programátor, reviewer

Ak je funkcionálna do zdrojového kódu doprogramovaná, programátor zazdiela svoje zdrojové súbory reviewerovi na revíziu do vzdialeného repozitára v systéme Bitbucket, pričom použije príkaz:

**\$ git push** [názov vzdialeného repozitára] [názov vetvy]

napr. \$ git push origin redesigned\_version

Ak nie je nastavený vzdialený repozitár, používa sa príkaz:

**\$ git remote add** [názov vzdialeného repozitára] [url vzdialeného repozitára]

Url vzdialeného repozitára sa nachádza v systéme Bitbucket v informáciách o repozitári.

### 7.1.3.3 Stiahnutie si súčasnej verzie na revíziu zo vzdialeného repozitára

**Vstup:** pridanie zmien do vzdialeného repozitára

**Výstup:** stiahnutá súčasná verzia do lokálneho repozitára

**Zodpovedný:** reviewer

Po pridaní zmien do vzdialeného repozitára je reviewer povinný spraviť revíziu kódu, pričom je nutné stiahnuť si súčasné verziu zdrojových súborov do svojho lokálneho repozitára, aby mohol do zdrojového kódu pridať značky a zazdieľať ho programátorovi naspäť podľa postupu číslo 7.1.3.2. Na stiahnutie súčasnej verzie slúži príkaz **\$ git pull**. Ak príkaz skončí:

1. X files changed, Y insertions(+), Z deletions(-)
  - všetko je v poriadku a proces je ukončený
2. Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result
  - nastal konflikt, ktorý riešime postupom číslo 7.1.3.5

### 7.1.3.4 Spájanie vetvy s hlavnou vetvou

**Vstup:** ukončená funkcionálna program

**Výstup:** prepojené vetvy

**Zodpovedný:** programátor

Vetvu, v ktorej bola vyvíjaná nová funkcionálna, programátor pripojí k hlavnej vetve. Pri spájaní vlastnej vetvy s produkčnou dodržiavajte nasledovné pravidlá:

1. Spájať vlastnú vetvu s produkčnou zlučujte len vtedy, keď je funkcionálna v rámci vetvy hotová, revidovaná a otestovaná.
2. Prepnete sa do hlavnej vetvy pomocou príkazu **\$ git checkout master**

Na spojenie vetiev sa používa príkaz **\$ git merge** [názov pripájanej vetvy], pričom príkaz končí:

1. X files changed, Y insertions(+), Z deletions(-)
  - všetko je v poriadku a proces je ukončený
2. Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result
  - pri zlučovaní nastal konflikt, ktorý riešime postupom číslo 4.6

### 7.1.3.5 Riešenie konfliktov

**Vstup:** vznik konfliktu pri spájaní kódu z lokálneho a vzdialeného repozitára, alebo pri spájaní vetiev

**Výstup:** vyriešený konflikt

**Zodpovedný:** programátor, reviewer

Pri spájaní kódu z lokálneho a vzdialeného repozitára, alebo pri spájaní vetiev, môže dôjsť ku konfliktu, keď sa kód prepísal paralelne na rovnakých častiach programátormi. Vtedy je potrebné vzniknuté konflikty manuálne odstrániť tak, aby sa zachovala funkcionálnosť kódu. Pre zobrazenie konfliktných súborov sa používa príkaz **\$ git diff**, ktorý zobrazí súbory a aj s konfliktami, ktoré nastali. Pre zobrazenie iba názvu súborov, kde nastal konflikt, sa používa príkaz **\$ git diff --name-only**.

Programátor alebo reviewer je povinný súbory editovať tak, aby sa odstránili všetky konflikty a požadovaná funkcionálnosť zostala nezmenená. Konflikty sú označené nasledovným vzorom, ktorý po editácii súborov nesmie žiadny súbor obsahovať:

```
<<<<<<< HEAD:[názov súboru]
niečo
=====
niečo
>>>>>>> [názov vetvy]:[názov súboru]
```

Po vyriešení konfliktu sa pokračuje príkazom:

1. **\$ git pull** – ak chceme pokračovať v sťahovaní súčasnej verzie na revíziu zo vzdialeného repozitára
2. **\$ git merge** – ak chceme pokračovať v spájaní vetvy s hlavnou vetvou

## 7.2 Metodika na prácu s Dropboxom

### 7.2.1 Roly

**Člen tímu** – V tejto role vystupujú všetci členovia tímu Speekle, ktorý majú prístup k Speekle Dropboxu. Ich úlohou je používať Dropbox v súlade s touto metodikou a dodržiavať jeho štruktúru. Členovia tímu sú Michal Barla, Peter Demčák, Ondrej Galbavý, Miroslav Šimek a Veronika Štrbáková.

**Administrátor Dropboxu** – Úlohou administrátora Dropboxu je dohliadať na to, aby boli všetky súbory na Dropboxe v správnych priečiňkoch a aby členovia tímu nemazali súbory inými ako povolenými metódami popísanými nižšie. Administrátorom Dropboxu je Miroslav Šimek.

### 7.2.2 Stanovená štruktúra pre Speekle Dropbox

Obsah koreňového priečinku Speekle Dropbox môže obsahovať iba priečinky v štruktúre určenej touto metodikou. Meniť túto štruktúru môže iba administrátor Dropboxu po prekonzultovaní a súhlase všetkých ostatných členov tímu Speekle.

Jedinou výnimkou z pravidla, že koreňový priečinok Speekle Dropbox môže obsahovať iba priečinky a žiadne súbory je súbor “Speekle Dropbox.docx”.

<i>/Speekle</i>	<i>/Speekle /bin</i>
<i>  /Speekle/archive</i>	<i>  /Speekle /books</i>
<i>    /Speekle/archive/bin</i>	<i>    /Speekle /company</i>
<i>    /Speekle/archive/books</i>	<i>    /Speekle /data</i>
<i>    /Speekle /archive/company</i>	<i>    /Speekle /doc</i>
<i>    /Speekle /archive/data</i>	<i>    /Speekle /img</i>
<i>    /Speekle /archive/doc</i>	<i>    /Speekle /media</i>
<i>    /Speekle /archive/img</i>	<i>    /Speekle /misc</i>
<i>    /Speekle /archive/media</i>	<i>    /Speekle /public</i>
<i>    /Speekle /archive/misc</i>	<i>    /Speekle /src</i>
<i>    /Speekle /archive/public</i>	<i>    /Speekle /temp</i>
<i>    /Speekle /archive/src</i>	<i>    /Speekle /Speekle Dropbox.docx</i>

### 7.2.3 Priečinky s jednoznačným obsahom

Priečinky určené pre dlhodobé a aktuálne súbory sú všetky priečinky okrem priečinku */archive* aj s celým jeho obsahom, priečinku */temp* a priečinku */misc*. Vo všetkých týchto priečinkoch má výnimku z obmedzení súbor s príponou *.txt* pokiaľ ide o súbor obsahujúci link na veľké súbory uložené mimo Dropboxu, ktoré by vyhovovali štruktúre Dropboxu, ak by sa v danom priečinku nachádzali.

#### **/bin:**

**Súbory exkluzívne pre tento priečinok:** *.exe, .dll*

**Nepovolené súbory:** *.cs, .csproj, .sln*

**Popis:** Všetky skompilované binárky týkajúce sa Speekle a súbory potrebné na ich spustenie. Ide teda o knižnice ako SoundAnalyzer, ReportManager a SpeekleCommon alebo kompletne spustiteľné verzie Goldyho a TalkLandu.

#### **/books:**

**Povolené súbory:** *.pdf*

**Popis:** Všetky elektronické knihy, články alebo publikácie, ktoré neboli vyprodukované členmi tímu Speekle a netýkajú sa priamo projektu Speekle, ale môžu byť užitočné v súvislosti s prácou na Speekle.

#### **/company:**

**Typické súbory:** *.docx, .doc, .pdf*

**Popis:** Všetky zmluvy, žiadosti, doklady, externé materiály a dokumenty týkajúce sa samotnej firmy Speekle.

#### **/data:**

**Súbory exkluzívne pre tento priečinok:** *.tng, .ttf, .otf, .fon*

**Typické súbory:** *.wav, .tng, .ttf, .otf, .fon*

**Popis:** Fonty a všetky dátové súbory informačného charakteru týkajúce sa Speekle. Patria sem vzorky, nakalibrované dáta a externé materiály, ktoré nie sú vo formáte knihy alebo publikácie (tieto externé materiály patria do priečinku */books*). Príkladom týchto externých materiálov sú materiály od logopedičiek.

#### **/doc:**

**Povolené súbory:** *.docx, .doc, .dot, .pdf, .txt, .xlsx, .xls, .cmd, .pub, .wbk, .png, .jpg, .pptx, .ppt*

**Typické súbory:** *.docx, .pdf, .txt, .xlsx*

**Popis:** Všetky textové dokumenty vyprodukované členmi tímu Speekle týkajúce sa Speekle, čiže návody, postupy, dokumentácie, dotazníky, zápisnice, prístupy, a návrhy formátov súborov. Priečinok môže obsahovať aj obrázky vo formáte *.png*, prípadne *.pptx* a *.ppt* pokiaľ ide o diagramy alebo grafy a nie o grafiku. Taktiež môže priečinok obsahovať *.jpg* súbory ak ide o fotku textu.

### **/img:**

**Povolené súbory:** .png, .jpg, .gif, .bmp, .tif, .ico, .psd, .eps, .pptx, .ai, .pdf

**Typické súbory:** .png, .jpg, .ico

**Popis:** V tomto priečinku sa nachádza všetka grafika a dizajn týkajúca sa Speekle. Ide konkrétne o grafiku do hier Speekle, logá, ikony, screenshoty, webovú grafiku a plagáty. V prípade plagátov môže obsahovať priečinok aj súbory .pdf.

### **/media:**

**Povolené súbory:** .mp4, .mov, .mpeg, .mp3, .jpg, .docx, .doc

**Popis:** Všetky médiá týkajúce sa Speekle. Videá, nahrávky, fotky, a články pokiaľ ide o článok z médií alebo do médií.

### **/public:**

**Povolené súbory:** .pptx, .ppsx, .docx, .doc, .xlsx, .xls, .pdf, .txt, .gif, .jpg, .png, .psd, .wav, .mp3, .mp4

**Typické súbory:** .pptx, .docx, .pdf, .txt, .png, .mp4

**Popis:** Všetky súbory týkajúce sa prezentácie Speekle verejnosti. Patria sem všetky prezentácie, zdroje a materiály ku všetkým súťažiam a konferenciám a iným verejným akciám kde sa prezentuje Speekle. Taktiež sem patria propagačné materiály a marketingové záležitosti Speekle.

### **/src:**

**Súbory exkluzívne pre tento priečinok:** .cs, .csproj, .sln, .html, .php, .css, .js

**Popis:** Všetky zdrojové kódy týkajúce sa Speekle, ktoré z určitých dôvodov nie je praktické uploadnúť na BitBucket. Ide teda hlavne o snippety.

## **7.2.4 Priečinok s obsahom netýkajúcim sa priamo projektu Speekle**

Priečinok */misc* obsahuje všetky dokumenty, ktoré sa netýkajú priamo projektu Speekle, ale z určitého dôvodu ich ako členovia tímu Speekle chceme mať na našom spoločnom Dropboxe.

Ide teda o časť Dropboxu, ktorú členovia tímu používajú ako klasický zdieľaný priečinok, pokiaľ chcú zdieľať ľubovoľné súbory netýkajúce sa projektu Speekle s ostatnými členmi tímu.



## 7.2.5 Dočasné súbory

Priečink */temp* slúži na uchovávanie ľubovoľných dokumentov pre ktoré člen tímu vyhodnotí pred ich umiestnením na Dropbox, že ich dlhodobé uloženie na Dropboxe by malo minimálny úžitok a mohlo by potenciálne Dropbox zneprehľadňovať.

## 7.2.6 Archív

Speckle Dropbox obsahuje okrem priečinkov s aktuálnymi súbormi aj archív, ktorý sa nachádza v priečinku */archive*.

Do tohto priečinku sa umiestňujú súbory, ktorých pravdepodobnosť potreby je už veľmi nízka a tým pádom by v ostatných priečinkoch popri aktuálnych súboroch robili zbytočný neporiadok a zneprehľadňovali ich. Z určitých dôvodov, ich ale aspoň jeden člen tímu zatiaľ chce ponechať na Dropboxe.

Štruktúra archívu pozostáva zo všetkých priečinkov s jednoznačným obsahom a priečinku */misc*.

## 7.2.7 Formát zápisu zoznamu priečinkov a súborov v mailoch - “Položky obsahu“

V množstve nižšie popísaných scenárov sa v rámci postupu posiela mail, ktorého obsah tvorí prevažne zoznam priečinkov a súborov ktorých sa určitá akcia týka. Tento zoznam sa skladá z “položiek obsahu“.

Cesta k súborom a priečinkom v položkách obsahu sa začína od priečinkov v koreňovom adresári, napríklad “/bin/...”, “/doc/...”, “/img/...”

Položka obsahu môže byť v jednom z nasledujúcich štyroch tvarov, pričom znaky “/” môžu byť nahradené aj znakmi “\”:

### **Priečink aj s celým jeho obsahom:**

/priečink1/priečink2/poslednýPriečink/

### **Súbor:**

/priečink1/priečink2/názovSúboru.ext

### **Vybrané súbory z priečinku:**

/priečink1/priečink2/poslednýPriečink/

- súbor1.ext

- súbor2.ext

### **Všetky súbory z priečinku okrem vybraných súborov:**

/priečink1/priečink2/poslednýPriečink/

- w/o - súbor1.ext

- w/o - súbor2.ext

## 7.2.8 Scenáre špecifických akcií v Dropboxe

### 7.2.8.1 Mazanie priečinkov

**Situácia:** Člen tímu chce vymazať priečinok na Speekle Dropboxe.

**Obmedzenia:** Pokiaľ je priečinok prázdny, je aspoň deň starý a nejde o žiadny z priečinkov bližšie popísaných v tejto metodike, môže ho každý člen tímu priamo zmazať bez súhlasu ostatných členov tímu a bez súhlasu administrátora Dropboxu.

V špeciálnom prípade ak ide o priečinok, ktorý je vytvorený tým istým členom ako je člen, ktorý ho chce vymazať nemusí byť priečinok ani aspoň deň starý.

### 7.2.8.2 Mazanie z dočasných súborov

**Situácia:** Člen tímu chce vymazať súbor z priečinku */temp*

**Obmedzenia:** Z dočasných súborov sa môžu mazať súbory, ktoré sú aspoň tri dni staré.

### 7.2.8.3 Archivovanie

**Situácia:** Člen tímu chce archivovať priečinok alebo určité súbory.

**Postup:**

1. Presuň priečinok alebo určité súbory, ktoré chceš zarchivovať do rovnakého priečinku v archíve.
2. Napíš mail na [speekle@googlegroups.com](mailto:speekle@googlegroups.com) v nasledujúcom formáte:

**Predmet:** [Speekle Dropbox] - Archivácia

**Obsah:** Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním zoznam položiek obsahu na archiváciu.

**Príklad:**

/doc/Bakalarka tlac/

/bin/Goldy/13.06.17/

/doc/Ine/semtohodte.txt

### 7.2.8.4 Odarchivovanie

**Situácia:** Člen tímu chce odarchivovať priečinok alebo určité súbory.

**Postup:**

1. Presuň priečinok alebo určité súbory, ktoré chceš odarchivovať z archívu do rovnakého priečinku v Speekle Dropboxe.
2. Napíš mail na [speekle@googlegroups.com](mailto:speekle@googlegroups.com) v nasledujúcom formáte:

**Predmet:** [Speekle Dropbox] - Odarchivácia

**Obsah:** Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním zoznam položiek obsahu na odarchivovanie.

**Príklad:**

/doc/Bakalarka tlac/

/bin/Goldy/13.06.17/

/doc/Ine/semtohodte.txt

### 7.2.8.5 Mazanie súborov z archívu

**Situácia:** Člen tímu chce vymazať priečinok alebo určité súbory z archívu.

**Postup:**

1. Napíš mail na [speekle@googlegroups.com](mailto:speekle@googlegroups.com) v nasledujúcom formáte:

**Predmet:** [Speekle Dropbox] - Vymazanie

**Obsah:** Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním dátum od ktorého bude možné súbory vymazať vo formáte (Navrhovaný dátum zmazania: dd.mm.yyyy), pričom doba medzi poslaním mailu a dátumom mazania musí byť minimálne jeden týždeň. Na konci sa nachádza zoznam položiek obsahu navrhnutých na vymazanie.

**Príklad:**

Navrhovaný dátum zmazania: 5.11.2013

/doc/Bakalarka tlac/  
/bin/Goldy/13.06.17/  
/doc/Ine/semtohodte.txt

2. Po uplynutí navrhovanej doby na vymazanie vmaž súbory uvedené v maily pokiaľ ani jeden člen tímu nevyjadril nesúhlas s ich vymazaním.

### 7.2.8.6 Mazanie súborov

**Situácia:** Člen tímu chce vymazať priečinok alebo určité súbory.

**Postup:**

1. Presuň priečinok alebo určité súbory, ktoré chceš vymazať do rovnakého priečinku v archíve.
2. Napíš mail na [speekle@googlegroups.com](mailto:speekle@googlegroups.com) v nasledujúcom formáte:

**Predmet:** [Speekle Dropbox] - Archivácia a vymazanie

**Obsah:** Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním dátum od ktorého bude možné súbory vymazať vo formáte (Navrhovaný dátum zmazania: dd.mm.yyyy), pričom doba medzi poslaním mailu a dátumom mazania musí byť minimálne týždeň. Na konci sa nachádza zoznam položiek obsahu navrhnutých na vymazanie.

**Príklad:**

Navrhovaný dátum zmazania: 5.11.2013

/doc/Bakalarka tlac/  
/bin/Goldy/13.06.17/  
/doc/Ine/semtohodte.txt

3. Po uplynutí navrhovanej doby na vymazanie vmaž súbory uvedené v maily pokiaľ ani jeden člen tímu nevyjadril nesúhlas s ich vymazaním.

### 7.2.8.7 Presunutie súborov

**Situácia:** Administrátor Dropboxu našiel súbory a/alebo priečinok so súbormi, ktoré nie sú správne umiestnené v rámci štruktúry Dropboxu a chce ich presunúť na ich správne miesto.

**Postup:**

1. Presuň priečnikov alebo určité súbory, ktoré nie sú na správnom mieste na ich správne miesto.
2. Napíš mail na [speekle@googlegroups.com](mailto:speekle@googlegroups.com) v nasledujúcom formáte:

**Predmet:** [Speekle Dropbox Admin] - Presunutie

**Obsah:** Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním zoznam položiek obsahu, pričom za každou položkou obsahu sa musí nachádzať súbor znakov “=>” a za ním cesta kam bol obsah presunutý.

**Príklad:**

/books/dobry recnik.txt => /doc/Ine/dobry recnik.txt  
/misc/Fotky pizza/ => /media /Fotky pizza/

/books/Jandova – materialy/

- w/o - 3 ANATÓMIA JAZYKA.pdf

- w/o - Miska diplomovka.pdf

- w/o - Využitie sonografie v diagnostike dysfunkcie jazyka.pdf

=> /data/Jandova – materialy/

**7.2.8.8 Upload veľkých súborov mimo Dropboxu**

**Situácia:** Člen tímu zistil, že má príliš málo miesta na Dropboxe alebo na svojom disku a potrebuje toto miesto rýchlo uvoľniť. Zároveň sa na Dropboxe nachádza súbor alebo viacej súborov, ktoré jednoznačne spolu súvisia a majú veľkosť väčšiu ako 0,5 GB.

**Postup:**

1. Uploadni všetky súbory, ktoré spolu jednoznačne súvisia a majú veľkosť väčšiu ako 0,5 GB na ľubovoľné úložisko verejne dostupné na Internete.
2. Po uploadnutí súborov, vytvor na mieste kde sa v Dropboxe súbory nachádzajú súbor vo formáte “[Uploaded] názov súboru.txt” a vlož do neho link na uploadnuté súbory.
3. Ak je uploadnutý len jeden súbor pomenuj textový súbor s linkom rovnako ako tento uploadnutý súbor.
4. Ak je uploadnutých súborov viac pomenuj textový súbor s linkom rovnako ako priečnikov v ktorom sa tieto súbory nachádzali.
5. Vymaž z Dropboxu všetky uploadnuté súbory.

**7.2.8.9 Iná akcia v rámci údržby Dropboxu:**

**Situácia:** Administrátor Dropboxu potrebuje v rámci údržby Dropboxu vykonať akciu, ktorá nie je uskutočniteľná žiadnou z hore uvedených a popísaných akcií.

**Postup:**

1. Napíš mail na [speekle@googlegroups.com](mailto:speekle@googlegroups.com) v nasledujúcom formáte:

**Predmet:** [Speekle Dropbox Admin] - Iné - „Vlastný názov akcie”

**Obsah:** Opis akcie a dôvod jej vykonania nasledovaný dátumom od ktorého bude možné akciu vykonať vo formáte (Navrhovaný dátum uskutočnenia: dd.mm.yyyy), pričom doba medzi poslaním mailu a dátumom uskutočnenia musí byť minimálne 3 dni. Na konci sa nachádza zoznam položiek obsahu, ktorých sa akcia týka.

**Príklad:**

(Predmet: [Speekle Dropbox Admin] - Iné - Konverzia na pdf)

Konverzia súborov z .docx na .pdf, keďže ide o súbory správne umiestnené v priečinku books no v tomto priečinku sú povolené iba súbory .pdf

Navrhovaný dátum uskutočnenia: 5.11.2013

/books/Jandova – materialy/

- ANATÓMIA JAZYKA.docx

- Miska diplomovka.docx

- Využitie sonografie v diagnostike dysfunkcie jazyka.docx

2. Po uplynutí navrhovanej doby do uskutočnenia akcie, vykonaj danú akciu popísanú v maily, pokiaľ ani jeden člen tímu nevyjadril nesúhlas s jej vykonaním.

## 8 Manažment komunikácie a ľudských zdrojov

V tíme je presne určené, za čo zodpovedajú jednotliví členovia tímu. Úlohy sa počas šprintu prerozdeľujú rovnomerne na každého člena.

Komunikácia v tíme zo začiatku prebieha prostredníctvom emailov, prostredníctvom webového systému Redmine, elektronicky alebo osobne. Ak komunikácia prebiehala počas stretnutia tímového projektu, tak sa preberané témy zaznamenávali do zápisnice.

V prípade, že členovi tímu prišiel email smerovaný na tím, alebo člen tímu chcel odoslať email v mene celého tímu, bol povinný tento email preposlať všetkým členom tímu. Každý email sa vybavoval v čase závisiacom od charakteru správy, ak bola možnosť odpovedať v tomto čase. Ak ešte nebolo možné na email odpovedať, pretože sa nenašlo riešenie na požiadavku obsiahnutú v správe, člen tímu bol povinný zareagovať na email najneskôr do 3 dní od prijatia správy, čím nadviazal kontakt s odosielateľom a oznámil mu, že požiadavku rieši.

Čo sa týka súčasného stavu komunikácie, prebieha v tíme stále formálna a neformálna komunikácia. Nástroje formálnej výmeny sú wiki, webový systém Redmine, webový systém Bitbucket, zápisnice a emaily. Nástroje neformálnej výmeny sú gTalk, skype. Výhody týchto neformálnych nástrojov spočívajú najmä v tom, že sa niektoré vzniknuté problémy pomocou nich dokážu vyriešiť oveľa rýchlejšie, respektíve ak je potrebné komunikovať len s niektorým členom tímu, tak je to priamočiarejšie.

Emailová komunikácia v súčasnej dobe prebieha medzi jednotlivými členmi tímu, alebo medzi členmi tímu a používateľmi alebo poradenskými spoločnosťami. Pre neefektívnosť doterajšieho riešenia, keď sa napríklad stala situácia, že sa na email neodpísalo dlhšiu dobu, sa zaviedli nasledovné vylepšenia:

- Každý email je zaznamenaný v systéme Redmine.
- Emaily do Redminu pridáva primárne manažér komunikácie, ktorý zároveň aj určuje, kto má kompetencie na email odpovedať.
- Manažér komunikácie nastaví v Redmine aj dátum, dokedy má byť email zodpovedaný.

Pre tieto účely sa zaviedla v systéme Redmine nová kategória – PR-Respond.

Efektivita formálnej a neformálnej komunikácie narastala s každým ďalším šprintom, pričom sme zlepšovali nielen emailovú komunikáciu, ale výrazný pokrok narastal aj v komunikácii počas riešenia problémov či už priamo na oficiálnom stretnutí tímu, alebo v inej forme osobnej komunikácie.



## 9 Manažment tvorby dokumentácie

Dokumentácia vzniká v rámci projektu buď pravidelne, alebo na základe konkrétnej vzniknutej potreby.

Pravidelnú dokumentáciu reprezentujú prevažne zápisnice, na tvorbu ktorých bola vytvorená samostatná metodika 9.1.

V prípade potreby odlišnej dokumentácie manažér dokumentácie vytvorí na Redmine novú úlohu v kategórií Documentation, a vytvorí korešpondujúce súbory pre dokumentáciu v Dropbox adresári Speekle\doc.

Samotný priebeh tvorby dokumentácie a priradovania dokumentačných podúloh členom tímu je závislý na charaktere a obsahu vytváranej dokumentácie. Riadenie tvorby takejto dokumentácie prebieha prevažne diskusiou na Redmine, s prípadnou podporou iných komunikačných kanálov.

### 9.1 Tvorba priebežnej dokumentácie

V priebehu štvrtého šprintu bola vytvorená nasledovná metodika, pre tvorbu dokumentácie k šprintom, na použitie priebežne pri evidovaní vlastností v systéme Redmine:

Pre každú vlastnosť sa pri vytváraní jej úloh uvádza v opise vlastnosti jej analýza. V prípade, že vlastnosť je zo svojej podstaty analytická, tak uveďte analýzu príčiny vykonávania danej analýzy.

Pokiaľ je známy spôsob plnenia danej vlastnosti, v opise vlastnosti sa uvedie jej návrh. Inak sa návrh uvedie ihneď ako je známy.

Pokiaľ vlastnosť obsahuje implementáciu alebo testovanie, tieto položky sa do jej opisu uvedú pri nastavení feature na Resolved.

Dokumentácia v opise musí byť v dostatočnej kvalite, aby ju bolo možné bez väčších uprav priamo pridať do dokumentácie dostupnej tretím stranám.

Dokumentácia v opise má tvar:

Analýza:

<analyza>

Návrh:

<navrh>

Implementácia:

<implementacia>

Testovanie:

<testovanie>

V priebehu šprintu (v prípade potreby aj po jeho ukončení) môže vlastník vlastnosti dokumentáciu v opise ľubovoľne ďalej upravovať.



## 9.2 Tvorba zápisníc

### 9.2.1 Obsah

Táto metodika obsahuje súbor postupov, ktoré sú v tíme podnikané počas a bezprostredne po ukončení kolektívneho stretnutia.

Účelmi týchto postupov je spracovanie záznamu zo stretnutia do objektívneho dokumentu zápisnice.

Proces spracovania informácií zo stretnutia sa spravidla zahajuje oficiálnym začiatkom pravidelného stretnutia, a je záväzný pre všetkých jeho účastníkov. Individuálne povinnosti účastníkov stretnutia sú definované ich aktuálnou prislúchajúcou rolou.

### 9.2.2 Pojmy a nástroje

Súbor pojmov zaužívaných v dokumente a ich vysvetlenie.

Pojem	Definícia
Stretnutie	Vopred dohodnutá schôdza všetkých členov tímu. Jej obsahom je report činností členov tímu od predchádzajúceho stretnutia, plánovanie činností do ďalšieho stretnutia, a ľubovoľná diskusia ohľadom práce na projekte.
Zápisnica	Textový dokument obsahujúci informácie o stretnutí a jeho obsahu.
Redmine	Webový systém na správu úloh, ktorý tím využíva na komunikáciu a manažment činnosti svojich členov.
Dropbox	Systém na ukladanie a zdieľanie súborov. Tím využíva Dropbox úložisko na správu spoločných súborov, vrátane zápisníc. Jeho využívanie bližšie špecifikuje metodika č. 3. na prácu s Dropboxom.
Textový procesor	Softvérový prostriedok schopný vytvárať a upravovať dokumenty vo formáte docx a generovať dokumenty vo formáte pdf. Odporúčaný je nástroj MS Office Word.

### 9.2.3 Roly a zodpovednosti

Roly ktoré zastávajú členovia tímu pri spracovávaní informácií zo stretnutí a ich zodpovednosti v tíme.

Rola	Popis
Zapisovateľ	Rotujúca pozícia zapisovateľa. Úlohou zapisovateľa je robiť zápis zo stretnutia a po jeho ukončení vytvoriť oficiálnu zápisnicu zo stretnutia.
Overovateľ	Rotujúca rola ktorá je pomocná k role zapisovateľa. Jeho zodpovednosťou je po notifikácii zapisovateľom skontrolovať obsah zápisnice a vyrovnáť prípadné nedostatky a nezrovnalosti so zapisovateľom.

## 9.2.4 Postupy

### 9.2.4.1 Pridelovanie zapisnicových roli

**Predpoklady:** začiatok stretnutia

Roly zapisovateľa a overovateľa sa medzi účastníkmi rotujú.

Implicitne platí, že:

1. Člen tímu, ktorý bol pri predchádzajúcom stretnutí overovateľom, je zapisovateľom
2. Člen tímu, ktorého priezvisko abecedne bezprostredne nasleduje po zapisovateľovi, je overovateľ. Ak je priezvisko zapisovateľa na konci abecedy, overovateľ je osoba s priezviskom na začiatku abecedy

V prípade, že člen tímu s príslušnou rolou nie je prítomný na stretnutí, alebo nie je z tímom akceptovaných príčin schopný vykonávať rolu, rola sa prenáša na prvého prítomného účastníka, ktorého priezvisko nasleduje v abecede.

### 9.2.4.2 Príprava návrhu zápisnice

**Predpoklady:** začiatok stretnutia, je známy zapisovateľ

**Vstupy:** predchádzajúca zápisnica, obsah stretnutia, evidencia úloh na Redmine

**Výstupy:** návrh zápisnice

**Zodpovedná rola:** zapisovateľ

**Termín: 23:59, deň stretnutia**

Od začiatku stretnutia zapisovateľ sleduje priebeh stretnutia a zapisuje si jeho obsah.

Do hodiny od ukončenia stretnutia zapisovateľ vytvorí na Redmine novú úlohu pre vytvorenie zápisnice. Formát úlohy je znázornený na Obr. 1.

- Termín dokončenia úlohy je nasledujúci deň do 12:00
- Popis úlohy obsahuje označenie zapisovateľa a overovateľa. Úloha je pridelená zapisovateľovi.

The image shows a screenshot of a Redmine task creation form. The form is titled "Vytvorit zápisnicu č. X". The "Tracker" is set to "Task". The "Subject" is "Vytvorit zápisnicu č. X". The "Description" field contains the text "Zapisovateľ: meno\_zapisovateľa" and "Overovateľ: meno\_overovateľa". The "Status" is "Assigned", "Priority" is "Urgent", and "Assignee" is "<< me >>". The "Category" is "Documentation" and the "Target version" is empty. The "Parent task" is empty, "Start date" is "2013-11-12", "Due date" is "2013-11-13", "Estimated time" is empty, and "% Done" is "0%". The "Files" section shows "Browse..." and "No files selected." with a note "(Maximum size: 24.5 MB)".

Obr. 1 - Vytvorenie úlohy pre tvorbu zápisnice

V priečinku *doc\Timovy projekt\Zapisnice* na Dropboxe, kde sa nachádzajú všetky zápisnice, sa nachádza súbor *zapisnica\_2013-mm-dd.docx* obsahujúci šablónu pre vytvorenie zápisnice (viď. obr. č. 2). Zapisovateľ si vytvorí lokálnu kópiu súboru šablóny a premenuje ho podľa formátu v názve súboru a konkrétneho dátumu stretnutia, kde mm predstavuje dvojčíferné označenie mesiaca a dd predstavuje dvojčíferné označenie dňa.

## Zápis z x.stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	# - <u>Ovocie</u>		
<b>Téma stretnutia:</b>	Téma		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
<u>dd.mm.yyyy hh:mm</u>	softvérové štúdio	z	o
<b>Prítomní:</b>		<b>Neprítomní:</b>	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Ondrej Galbavý Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková			

### Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM#	Stav	Poznámky

### Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok

### Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM#

Obr. 2 - Šablóna pre tvorbu zápisnice

Šablóna obsahuje štyri časti: **Deklarácia zápisnice**, **Vyhodnotenie úloh**, **Opis stretnutia** a **Plán úloh**.

V Deklarácii zápisnice zapisovateľ vyplní nadpis zápisnice a metadáta o stretnutí podľa formátu preukázaného v šablóne.

Za neprítomného na stretnutí je označený taký člen tímu, ktorý:

- Nie je fyzicky prítomný na stretnutí
- Jeho čas prítomnosti na stretnutí je menej ako polovica skutočného trvania stretnutia
- Aj po upozornení nebol aktívny alebo sa venoval iným aktivitám

Časť Vyhodnotenie úloh musí obsahovať všetky úlohy/vlastnosti ktoré sa nachádzajú v časti Plán úloh v zápisnici z predchádzajúceho stretnutia. Zapisovateľ ich odtiaľ skopíruje.

Vyhodnotenie úloh aj Plán úloh obsahujú nasledovné stĺpce.

#### Štruktúra tabuľky úloh:

- # - Číslovanie úloh/vlastností vo formáte <Číslo šprintu>.<Číslo stretnutia>.<Číslo úlohy>. Číslo úloh začínajú od 1.
- **Riešiteľ** – Jednoznačné označenie riešiteľov, postačuje vo forme bežného oslošovania v rámci tímu. V prípade, že k jednej úlohe prislúcha viacero riešiteľov, ich mená sú oddelené čiarkami, a meno zodpovedného riešiteľa je prvé v zozname a zvýraznené tučným písmom.
- **Úloha** – Výstižný názov úlohy/vlastnosti. Vlastnosť sa uvádza v mennom tvare, úloha v slovesnom tvare. Pokiaľ sa jedná o úlohu/vlastnosť, ktorá sa bude v danom šprinte plniť iba ako bonus, a nie je jeho hlavnou náplňou, na konci názvu sa uvádza reťazec „(stretch task)“
- **Termín** – Dátum odovzdania vlastnosti/výsledkov úlohy vo formáte dd.mm.yyyy. Zmeškaný termín je zvýraznený tučným písmom a zafarbením pozadia bunky farbou #fabf8f
- **RM#** - Číslo úlohy/vlastnosti v systéme na správu úloh Redmine

Do stĺpca **Stav** je zdokumentovaný stav úlohy/vlastnosti. V stĺpci **Poznámky** môžu byť uvedené dodatočné informácie k riešeniu oddelené znakom bodkočiarky.

Stavy úloh/vlastností a súvisiace typy poznámok sa značia nasledovne:

- **Nezačaté** – pokiaľ k riešeniu ešte nedošlo vôbec
- **Prebiehajúce** – pokiaľ už boli podniknuté kroky k vyriešeniu, a nenastali žiadne komplikácie
- **Čakajúce** – na riešenie je nutný pokrok v riešení inej úlohy/vlastnosti
  - V stĺpci Poznámky sa uvádza správa vo formáte „Čaká na: #<RM#>“, pričom <RM#> je číslo očakávanej úlohy/vlastnosti v Redmine. Pokiaľ úloha/vlastnosť v Redmine aktuálne neexistuje, uvádza sa stručný opis vo formáte „Čaká na: <meno\_riešiteľa> – <názov úlohy>“. Pokiaľ takáto úloha patrí do jednej z vlastností patriacich do šprintu, je zaznamenaná v Pláne úloh.
- **Uviaznuté** – riešenie je pozastavené, pretože zodpovedný člen tímu natrafil na problém, s ktorým si nevie poradiť
  - V stĺpci Poznámky sa uvádza správa vo formáte „Príčina: <príčina>“
- **Kontrolované** – riešenie je dokončené ale vyžaduje posudok, ku ktorému ešte nedošlo
- **Hotovo**
- **Vyradené** – tím sa rozhodol o vyradení úlohy/vlastnosti zo šprintu

Pokiaľ sa úloha/vlastnosť nachádza po termíne odovzdania v stave Nezačaté, Prebiehajúce alebo Kontrolované, do stĺpca Poznámky sa vyplní očakávaný termín ukončenia vo formáte „Bude: dd.mm.yyyy“.

Odlíšne typy poznámok sú povolené pre prípad, že je nutné sprostredkovať odlišný význam. Všeobecný formát poznámky je „<keyword>“ alebo „<keyword>: <opis>“, kde <keyword> sú jedno/dve výstižné slová a <opis> obsahuje dodatočné konkretizujúce informácie.

V časti Opis stretnutia sa nachádza tabuľka z dvoma položkami

- **Téma diskusie** – podľa možnosti maximálne 10-slovný názov témy diskusie
- **Výsledok** – slovný opis záveru diskusie a jej vplyv na smerovanie projektu v jednej alebo dvoch vetách

V časti Plán úloh sa nachádza tabuľka, ktorej stĺpce a ich formátovanie je totožné so stĺpcami zúženej tabuľky Vyhodnotenia úloh.

Tabuľka Plán úloh musí obsahovať všetky úlohy/vlastnosti z tabuľky Vyhodnotenie úloh, ktoré nie sú označené stavom Hotovo alebo Vyradené. Zapisovateľ ich stadiť skopíruje.

Pri vytváraní nových úloh/vlastností zapisovateľ dodržiava konvencie štruktúry tabuľky úloh (viď. vyššie). Pokiaľ je nová úloha/vlastnosť obsiahnutá v backlogu na Redmine, stĺpec RM# je vyplnený podľa čísla v Redmine, v opačnom prípade zostáva bunka prázdna.

Keď zapisovateľ ukončí tvorbu návrhu zápisnice, návrh uloží do Dropbox adresára *doc\Timovy projekt\Zapisnice* vo formáte názvu *zapisnica\_2013-mm-dd-to\_review.docx*.

V Redmine úlohe pre vytvorenie zápisnice zapisovateľ zmení stav úlohy na To review.

### 9.2.4.3 Kontrola návrhu zápisnice

**Predpoklady:** úloha pre tvorbu zápisnice na Redmine nadobudla stav To review

**Vstupy:** návrh zápisnice

**Výstupy:** skontrolovaný návrh zápisnice

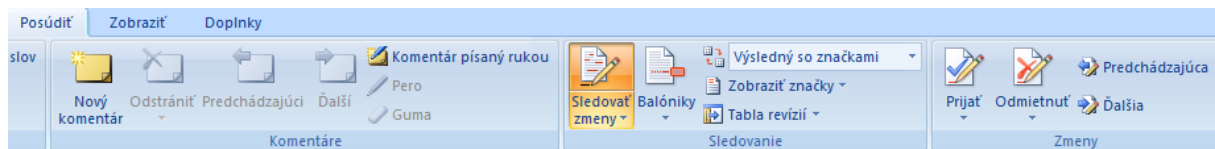
**Zodpovedná rola:** overovateľ

**Termín: 10:00, deň po stretnutí**

V Redmine úlohe pre vytvorenie zápisnice overovateľ zmení stav úlohy na Under review.

Overovateľ otvorí vo svojom textovom procesore návrh zápisnice, nachádzajúci sa v Dropbox adresári *doc\Timovy projekt\Zapisnice* pod názvom *zapisnica\_2013-mm-dd-to\_review.docx*.

Overovateľ spustí sledovanie zmien (viď. obr. č. 3).



Obr. 3 - Posudkový panel MS Office Word

Overovateľ prezrie dokument a opraví gramatické a syntaktické chyby, a formálne chyby vymykajúce sa šablóne a postupu tvorby návrhu zápisnice, ktorý je popísaný v tejto metodike.

Overovateľ môže tiež urobiť úpravy významu obsahu dokumentu, pokiaľ:

- V deklaráciách zápisnice sa nachádzajú faktické chyby v označení a číslovaní šprintu a stretnutia, v čase a mieste stretnutia, alebo v označení overovateľa a zapisovateľa

- V časti Vyhodnotenie úloh je stav úloh/vlastností odlišný od ich skutočného stavu, alebo v poznámke chýba významná informácia, ktorá ovplyvňuje riešenie úlohy
- V časti Opis stretnutia chýba na stretnutí diskutovaná téma.
- V časti Plán úloh chýba na stretnutí dohodnutá úloha/vlastnosť

Okrem prípadov popísaných vyššie môže overovateľ riešiť problémy so zápisnicou prostredníctvom komentárov, ktoré posudzovanie v textovom procesore umožňuje.

Formát komentárov je nasledovný:

<#\_komentár><Keyword>  
<Text>

- <#\_komentár> - Číslo komentára začínajúce od 1
- <Keyword> – kľúčové slovo popisujúce charakter komentára.
  - Nerozumiem – nejasná formulácia vyžaduje vysvetlenie
  - Neúplné – overovateľ vie spresniť významné detaily o faktoch v zápisnici
  - Konflikt – overovateľ nesúhlasí s časťou zápisnice, nepamätá si ju zo stretnutia, zafinancoval by ju odlišne, alebo si nie je istý jej obsahom
  - Diskusia – časť dokumentácie vyžaduje diskusiu, ale nezapadá do ostatných kategórií
- <Text> – voľný textový komentár

Keď overovateľ ukončí tvorbu skontrolovaného návrhu zápisnice, uloží ho do Dropbox adresára *doc\Timovy projekt\Zapisnice* vo formáte názvu *zapisnica\_2013-mm-dd-reviewed.docx*.

V Redmine úlohe pre vytvorenie zápisnice overovateľ napíše poznámku upozorňujúcu na dokončenie návrhu zápisnice, a zmení stav úlohy na Feedback.

#### 9.2.4.4 Vytvorenie zápisnice

**Predpoklady:** úloha pre tvorbu zápisnice na Redmine nadobudla stav Feedback

**Vstupy:** skontrolovaný návrh zápisnice

**Výstupy:** zápisnica

**Zodpovedná rola:** zapisovateľ, overovateľ

**Termín:** 12:00, deň po stretnutí

V Dropbox adresári *doc\Timovy projekt\Zapisnice* zapisovateľ vytvorí kópiu súboru *zapisnica\_2013-mm-dd-to\_review.docx* vo formáte názvu *zapisnica\_2013-mm-dd.docx*

Zapisovateľ otvorí tento súbor vo svojom textovom procesore a schváli všetky zmeny vykonané overovateľom s ktorými súhlasí.

V prípade, že sa v zápisnici nachádzajú zmeny, s ktorými zapisovateľ nesúhlasí, alebo komentáre, zapisovateľ iniciuje diskusiu k zápisnici. Diskusia sa vedie v rámci Redmine úlohy pre tvorbu zápisnice.

Zapisovateľ aj overovateľ komunikujú správami v nasledovnej forme:

<#\_komentár> - <Text>  
<#\_komentár> - <Text>  
...  
<Ine\_problemy>

- <# **komentar**> - Číslo príslušného komentára
- <**Text**> - Obsah správy týkajúcej sa komentára
- <**Ine\_problemy**> - Iné problémy, správa ktorá sa nevzťahuje na konkrétny komentár, sem patrí diskusia týkajúca sa zmien vykonaných overovateľom s ktorými zapisovateľ nesúhlasí.

Zmeny v dokumente zápisnice vykonáva na základe diskusie iba zapisovateľ. Pri vyriešení problému zapisovateľ vymaže komentár.

Diskusia sa končí vyriešením všetkých komentárov a iných problémov. Dokončenie zápisnice potvrdzujú zapisovateľ aj overovateľ v Redmine úlohe pre tvorbu zápisnice poznámkou s čistým obsahom „Hotovo“.

Zapisovateľ vygeneruje zo zápisnice vo formáte zapisnica\_2013-mm-dd.docx dokument vo formáte zapisnica\_2013-mm-dd.pdf a uloží ho v Dropbox adresári *doc\Timovy projekt\Zapisnice*.

## **Príloha A – Zázpisnice zo stretnutí**



# Zápis z 1.stretnutia tímu č. 15

**Dátum:** 24.9.2013

**Miestnosť:** softvérové štúdio

**Prítomní:**

Pedagóg: Ing. Michal Barla, PhD.

Členovia tímu: Bc. Peter Demčák, Bc. Ondrej Galbavý, Bc. Miroslav Šimek,  
Bc. Veronika Štrbáková

**Téma:** Úvodné stretnutie

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

1. Uskutočnilo sa stretnutie s p. prof. Máriou Bielikovou, ktorá povolila tému Speekle ako tímový projekt.

## Opis stretnutia:

1. Tím sa rozhodoval, kam sa budú zálohovať zdrojové kódy.
  - Bude sa používať BitBucket.
2. Tím preberal tému noc výskumníkov, zabezpečenie odvozu vecí do Avionu.
  - Treba skontaktovať CVKS a dohodnúť sa s nimi a zabezpečiť podložku pod Kinect.
3. Ondrej pripravil dotazníky pre rodičov.
  - Na stretnutí sa priamo dotazníky upravili.
4. Tím riešil inštaláciu TalkLandu.
  - Zhodli sa na použití počítačla inštalovaní a odinštalovaní TalkLandu.
5. Tím riešil platobný systém, ako bude vyzerat' predaj licencií rodičom.
  - Používateľ si nainštaluje TalkLand, pričom prvých 30 dní môže používať skúšobnú verziu, potom musí za licenciu poslať peniaze na firemný účet pod špecifickým variabilným symbolom. Ak sa platba do 7 dní nepotvrdí, používateľovi sa zablokuje prístup k TalkLandu.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

1. Vytvoriť projekt Speekle a jeho repozitáre na BitBuckete. (zodpovedný Ondrej, do piatku)
2. Vytvoriť dotazníky na noc výskumníkov. (zodpovedný Ondrej, do piatku)
3. Pripraviť inštaláciu TalkLandu
  - a) Zabezpečiť základnú ochranu (zodpovedný Ondrej, do piatku)
  - b) Zabezpečiť kontrolu proti skopírovaniu (zodpovedný Miroslav, do piatku)
  - c) Prispôsobiť server – počítačlo (zodpovedná Veronika, do piatku)
4. Zabezpečiť funkcionality skúšobnej verzie TalkLandu a platieb za licenciu

- a) API pre zisťovanie, či používateľ zaplatil + generovanie unikátneho variabilného čísla (zodpovedná Veronika, do pondelka)
- b) Zabezpečiť, aby sa skúšobná verzia skončila po 30 dňoch používania (zodpovedný Ondrej a Miroslav, do pondelka)
- 5. Vytvoriť v hre Goldy tutoriál k ovládaniu (zodpovedný Peter, do piatka)
- 6. Upraviť grafiku hry Goldy (logo hry, rámovanie hracej plochy). (zodpovedný Peter, do pondelka)
- 7. Integrácia knižnice logovania do hry Goldy. (zodpovedný Peter, do pondelka)

**Poznámky:**

Naplánované testovanie inštalácie a skúšobnej verzie na utorok a stredu budúceho týždňa. (1.-2.10.2013)

**Zapisovateľ:** Veronika Štrbáková

**Revízia:** Peter Demčák

# Zápis z 2.stretnutia tímu č. 15



<b>Téma stretnutia:</b>	Príprava Public full verzie		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
30.9.2013 13:00	softvérové štúdio	Peter Demčák	Ondrej Galbavý
<b>Prítomní:</b>		<b>Neprítomní:</b>	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Ondrej Galbavý Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková			

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

1. Vytvoriť projekt Speekle a jeho repozitáre na BitBuckete. (Ondrej) - OK
2. Vytvoriť dotazníky na noc výskumníkov. (Ondrej) - OK
3. Pripraviť inštaláciu TalkLandu
  - a. Zabezpečiť základnú ochranu (Ondrej, Miro) – nekomunikuje so serverom, pri odinštalácii sa nevolá dekrementácia
  - b. Zabezpečiť kontrolu proti skopírovaniu (Miro) – rozrobené, čaká na informácie o serveri, TalkLand neposkytuje odinštalácií command line príkaz na deaktiváciu
  - c. Prispôbiť server – počítadlo (Veronika) - OK
4. Zabezpečiť funkcionálnosť skúšobnej verzie TalkLandu a platieb za licenciu
  - a. API pre zisťovanie, či používateľ zaplatil + generovanie unikátneho variabilného čísla (Veronika) – API OK, variabilné číslo vygenerované náhodne a prehl'adávaajú sa všetky riadky, či je unikátne
  - b. Zabezpečiť, aby sa skúšobná verzia skončila po 14 dňoch používania (Ondrej, Miro) - nie sú určené skryté registre, inštalácia neukladá údaje do registrov, server už generuje a overuje tokeny (ale nemá XML výstup)
5. Vytvoriť v hre Goldy tutoriál k ovládaniu (Peter) - OK
6. Upraviť grafiku hry Goldy (logo hry). (Peter) - OK
7. Integrácia knižnice logovania do hry Goldy. (Peter) - OK

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Potreba staging environment na účely testovania</b>	Urobí sa application pool a skopíruje sa databáza na Ichiban

<b>Metodika používania Redmine</b>	Pre celky budeme používať nadradené úlohy (vytvorí sa s nimi hierarchia), dopĺňať presnejšie popisy
<b>Implementácia generovania variabilného čísla</b>	V databáze sa použije unique index
<b>Štruktúra stránky</b>	Po registrácii sa používateľ dostane na sťahovanie TalkLandu, kde budú údaje o platbe (vrátane variabilného čísla) nad linkom na stiahnutie a zvýraznené
<b>Základná ochrana voči kopírovaniu</b>	Aktiváciu a deaktiváciu bude riešiť sám TalkLand a nie inštalátor (zlúčenie úloh 3. a) a b))
<b>Dĺžka trial verzie</b>	Stanovili sme dĺžku trial verzie na 14 dní
<b>Realizácia trial verzie na klientovi</b>	Systém trialu bude iniciovať TalkLand, nie inštalácia
<b>Email od Jany Honschovej</b>	Budeme varovať používateľa, že jeho počítač nie je kompatibilný s XNA, ešte v priebehu inštalácie. Odpíše sa jej.
<b>Email od Lenky Srpovej</b>	Odpíšeme jej
<b>Speekle maily</b>	Vytvoríme individuálne emailové kontá na speekle.sk
<b>Formuláre na založenie s.r.o.</b>	Každý si skontroluje svoje osobné údaje

## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Riešiteľ	Úloha	Termín
Ondrej	Vytvorenie mailov	7.10.2013
Ondrej	Otestovanie a nasadenie nového aktualizovaného inštalátora beta verzie (logovanie z hry pre Honschovu)	7.10.2013
Ondrej	Dokončenie podpory základnej ochrany (aktivácia TalkLand)	7.10.2013
Ondrej	Dokončenie servera pre trial	7.10.2013
Ondrej	Vytvoriť application pool	7.10.2013
Peter	Prerušenie hry v prípade odpojenia nahrávacích zariadení	7.10.2013
Peter	Tutoriál - pridanie opakovaného učenia ovládania hlasom	7.10.2013
Peter	Vytvoriť orámovanie hracej plochy	7.10.2013
Peter	Odpísať na maily	30.9. 2013
Veronika	Práca na webovej aplikácii	7.10.2013
Veronika	Testovanie komunikácie základnej ochrany	7.10.2013
Veronika	Úprava generovania variabilných čísel	7.10.2013

Veronika	Prezentácia na Podnikateľský nápad roka	2.10.2013
Miro	Implementácia trialu a základnej ochrany do TalkLandu	7.10.2013

## Zápis z 3.stretnutia tímu č. 15



<b>Téma stretnutia:</b>	Pribeh práce na Public full verzii a rozdelenie manažérskych úloh		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
7. 10.2013 14:30	softvérové štúdio	Ondrej Galbavý	Miroslav Šimek
<b>Prítomní:</b>		<b>Neprítomní:</b>	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Ondrej Galbavý Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková			

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Riešiteľ	Úloha	Termín	Stav	Poznámky
Ondrej	Vytvorenie mailov	7.10.2013	Hotovo	
Ondrej	Otestovanie a nasadenie nového aktualizovaného inštalátora beta verzie (logovanie z hry pre Honschovu)	7.10.2013	Čiastočne splnené	Otestované na Windows XP
Ondrej	Dokončenie podpory základnej ochrany (aktivácia TalkLand)	7.10.2013	Nesplnené	Čaká na podporu v TalkLand
Ondrej	Dokončenie servera pre trial	7.10.2013	Hotovo	
Ondrej	Vytvoriť application pool	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Prerušenie hry v prípade odpojenia nahrávacích zariadení	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Tutoriál - pridanie opakovaného učenia ovládania hlasom	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Vytvoriť orámovanie hracej plochy	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Odpísať na maily	30.9. 2013	Hotovo	
Veronika	Práca na webovej aplikácii	7.10.2013	Čiastočne splnené	
Veronika	Testovanie komunikácie základnej ochrany	7.10.2013	Nesplnené	
Veronika	Úprava generovania variabilných čísel	7.10.2013	Čiastočne splnené	
Veronika	Prezentácia na Podnikateľský nápad roka	2.10.2013	Hotovo	
Miro	Implementácia trialu a základnej ochrany do	7.10.2013	Čiastočne	Čaká na

	TalkLandu		splnené	podporu vo web aplikácii
--	-----------	--	---------	--------------------------

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Právne otázky</b>	Pravdepodobne uchováваме osobné údaje. Michal pozná niekoho, kto vie viac o tejto problematike.
<b>Základná ochrana</b>	Prešli sme si systém a komunikáciu základnej ochrany.
<b>Redmine a git</b>	Prepojíme zvyšné git repozitáre so systémom Redmine.
<b>Trial</b>	Dohodli sme otestovanie systému trial.
<b>Email od Jandovej</b>	Diskutovali sme možnosť spolupráce s Jandovou-Olekšákovou. Dohodli sme sa na stretnutí.
<b>Redmine</b>	Prešli sme otvorené úlohy. Do kategórie „Product Backlog“ budeme priebežne pridávať potenciálne zaujímavé vlastnosti produktu.
<b>Code review</b>	Budeme používať sledovanie aktivity vývojára a značkovanie zdrojových kódov (Perconik). Zavedieme code review. Kódy si budeme kontrolovať v pároch (Peter-Miro, Ondrej-Veronika) alebo v kruhu.
<b>Rozdelenie manažérskych úloh</b>	Miro – vedúci tímu, manažér rozsahu, rozvrhu a monitorovania projektu + scrum master Ondrej – hlavný architekt, manažér podpory vývoja a integrácie Peter – manažér dokumentovania a rizík Veronika – manažér komunikácie a kvality
<b>Dialóg pre prihlásenie v TalkLand</b>	Dohodli sme sa na finálnom návrhu dialógov pre základnú ochranu v TalkLand. Zlúčenie všetkých dialógov do jedného a posledné 4 dni sa bude vždy zobrazovať výzva na zaplatenie.
<b>Súťaže</b>	Diskutovali sme možnú účasť v ďalších súťažiach. Zistíme viac informácií o Startup Awards.
<b>Stretnutie so ŠZŠ</b>	Peter a Veronika samostatne navštívia špeciálne základné školy (wiki v Redmine) a vyzbierajú informácie.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	Redmine #
3.1	Miro, Ondrej	Otestovať trial server	14. 10. 2013	#6294; #6238
3.2	Miro	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-
3.3	Ondrej	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-
3.4	Michal	Pridať repozitáre do Redmine	14. 10. 2013	#6297
3.5	Michal	Zistiť viac o osobných údajoch	14. 10. 2013	#6282
3.6	Miro	Upraviť dialóg pre prihlásenie v TalkLand	14. 10. 2013	#6238
3.7	Veronika	Navštíviť SZŠ Karpatská	10. 10. 2013	#6278
3.8	Peter	Navštíviť SZŠ Dúbravská	10. 10. 2013	#6277
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	14. 10. 2013	#6299
3.10	Ondrej	Nainštalovať tímový server	14. 10. 2013	#6295
3.11	Ondrej	Pripraviť jednoduchú tímovú stránku	14. 10. 2013	#6296



# Zápis zo 4.stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	1 - Čučoriedka		
<b>Téma stretnutia:</b>	Dokončenie Public full verzie a rozvoj Speekle smerom k diferenciacii a špeciálnym školám		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
15.10.2013 13:00	softvérové štúdio	Miroslav Šimek	Veronika Štrbáková

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
3.1	Miro, Ondrej	Otestovať trial server	14. 10. 2013	#6294; #6238	Hotovo	
3.2	Miro	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-	Hotovo	
3.3	Ondrej	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-	Hotovo	
3.4	Michal	Pridať repozitáre do Redmine	14. 10. 2013	#6297	Hotovo	
3.5	Michal	Zistiť viac o osobných údajoch	14. 10. 2013	#6282	Hotovo	
3.6	Miro	Upraviť dialóg pre prihlásenie v TalkLand	14. 10. 2013	#6238	Hotovo	
3.7	Veronika	Navštíviť ŠZŠ Karpatská	10. 10. 2013	#6278	Čiastočne splnené	
3.8	Peter	Navštíviť ŠZŠ Dúbravská	10. 10. 2013	#6277	Hotovo	
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	14. 10. 2013	#6299	Prebieha	
3.10	Ondrej	Nainštalovať tímový server	14. 10. 2013	#6295	Hotovo	
3.11	Ondrej	Pripraviť jednoduchú tímovú stránku	14. 10. 2013	#6296	Hotovo	

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Špeciálne školy</b>	Pravdepodobne chceme ísť do toho, najprv si ale ešte spravíme prehľad aký majú predbežný záujem.
<b>Metodiky</b>	Do wiki v Redmine sa spíšu metodiky na číslovanie taskov v zápisnici a komentáre commitov, ktoré sa týkajú úloh z redminu.
<b>Nedoriešené úlohy</b>	Nedoriešené úlohy z minulých stretnutí alebo, úlohy ktoré vznikli medzi stretnutiami ale zatiaľ sa nedoriešili sa pridávajú do zápisnice najbližšieho stretnutia ako úlohy do ďalšieho stretnutia. V prípade, že už majú existujúce číslo úlohy toto číslo si ponechajú inak sa im prideli nové.
<b>PerConIK</b>	Michal rozpošle inštaláciu na PerConIK a všetci si ju nainštalujeme a rozbeháme s tým, že je nutné prejsť s celým projektom na Visual Studio 2012 v prípade, že ho niekto nepoužíva.
<b>Diferenciácia</b>	Nasledujúca hra v TalkLande na ktorej sa bude pracovať bude pravdepodobne had, keďže už je rozrobený a dobre pokrýva problematiku aj dyslálie aj špeciálnych škôl.
<b>TalkLandMedia</b>	Keďže sa bude pravdepodobne pracovať na hre s diferenciáciou a v blízkej budúcnosti na podobných hrách, ktoré budú pracovať s množstvom rôznych obrázkov, zvukov alebo textov, zhodli sme sa, že je dobrý nápad prácu s týmito materiálmi zjednotiť do jednej knižnice, ktorá sa bude starať o ich aktualizáciu a o ich poskytovanie všetkým hráčom v TalkLande.
<b>Public full web</b>	Webová aplikácia pre rodičov a logopédov sa zlúči spolu s informačnou webovou stránkou Speekle. Táto zlúčená stránka, bude po spustení public full verzie na adrese <a href="http://www.speekle.sk">www.speekle.sk</a>
<b>Šprinty</b>	Týmto stretnutím sa začal prvý šprint. Zhodli sme sa, že názvy šprintov budú ovocie, prípadne zelenina a pôjde sa postupne podľa veľkosti od najmenších po najväčšie. Prvý šprint dostal názov „Čučoriedka“.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	21.10.2013	#6299
1.4.1	Veronika	Doriešiť ŠZŠ Karpatská	21.10.2013	#6278
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358
1.4.4	Michal	Poslať inštalácie a dokumentáciu ku code review (PerConIK)	21.10.2013	-
1.4.5	Ondrej, Peter,	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359

	Miro, Veronika			
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274
1.4.7	Veronika	Doriešiť dekrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6239
1.4.8	Veronika	Opraviť generovanie variabilného čísla	21.10.2013	#6241 #6242
1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309
1.4.10	Ondrej	Pripraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.13	Ondrej	Dekrementácia inštalácii po odinštalovaní TalkLandu	21.10.2013	#6263
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu v rôznych systémoch	21.10.2013	#6260
1.4.15	Miro	Dokončiť kontrolu TalkLandu pri spustení	21.10.2013	#6238
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
1.4.17	Miro	Pokiaľ príde zo servera, že skúšobná verzia vypršala, zobrazovať vždy 0 dní.	21.10.2013	#6355
1.4.18	Miro	Dokončiť dekrementáciu v TalkLande cez parameter /uninstall	21.10.2013	#6264
1.4.19	Miro	Nainštalovať a spojzduť Visual Studio 2012, skonvertovať všetky Speekle projekty	21.10.2013	#6360
1.4.20	Ondrej	Vyskúšať ako reaguje Avast na Babel obfuskátor	21.10.2013	#6361
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369
1.4.28	Veronika	Spracovanie "Anonymous" sessions	28.10.2013	#6370
1.4.29	Veronika	Doplniť InstallationID k sessions do databázy	28.10.2013	#6371
1.4.30	Miro	Nezobrazovať voľbu dieťaťa ak používateľ ešte nie je prihlásený	28.10.2013	#6372

1.4.31	Veronika	Poskytovanie ChildTokenov len na základe UserTokenu	28.10.2013	#6373
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376
1.4.34	Peter	Analýza možností začlenenia diferenciácie do gameplay hada	28.10.2013	#6377

# Zápis z 5.stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	1 - Čučoriedka		
<b>Téma stretnutia:</b>	Dokončenie Public full verzie a naplánovanie prezentácie v Digipointe		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
22.10.2013 14:07	softvérové štúdio	Veronika Štrbáková	Peter Demčák

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	21.10.2013	#6299	Hotovo	
1.4.1	Veronika	Doriešiť ŠZŠ Karpatská	21.10.2013	#6278	Hotovo	
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Prebieha	
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358	Prebieha	
1.4.4	Michal	Poslať inštalacky a dokumentáciu ku code review (PerConIK)	21.10.2013	-	Hotovo	
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359	Prebieha	Pet'ovi to nefunguje
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274	Prebieha	
1.4.7	Veronika	Doriešiť dekrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6239	Hotovo	
1.4.8	Veronika	Opraviť generovanie variabilného čísla	21.10.2013	#6241 #6242	Hotovo	

1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309	Prebieha	
1.4.10	Ondrej	Pripraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327	Otestovať	Urgentne!
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265	Prebieha	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Čaká	
1.4.13	Ondrej	Dekrementácia inštalácii po odinštalovaní TalkLandu	21.10.2013	#6263	Hotovo	Čaká na build
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu v rôznych systémoch	21.10.2013	#6260	Čaká sa na TalkLand	
1.4.15	Miro	Dokončiť kontrolu TalkLandu pri spustení	21.10.2013	#6238	Hotovo	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Čaká	
1.4.17	Miro	Pokiaľ príde zo servera, že skúšobná verzia vypršala, zobrazovať vždy 0 dní.	21.10.2013	#6355	Hotovo	
1.4.18	Miro	Dokončiť dekrementáciu v TalkLande cez parameter /uninstall	21.10.2013	#6264	Hotovo	
1.4.19	Miro	Nainštalovať a spojiť Visual Studio 2012, skonvertovať všetky Speekle projekty	21.10.2013	#6360	Hotovo	
1.4.20	Ondrej	Vyskúšať ako reaguje Avast na Babel obfuscátor	21.10.2013	#6361	Hotovo	Funguje, dokonca aj eazfuscátor, použijeme EAZ
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362	Prebieha	
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364	Prebieha	
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365	Prebieha	Pozrieť sa na Bootstrap
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky	28.10.2013	#6366	Prebieha	

		s web aplikáciou				
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367	Prebieha	
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368	Prebieha	
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369	Prebieha	
1.4.28	Veronika	Spracovanie "Anonymous" sessions	28.10.2013	#6370	Hotovo	
1.4.29	Veronika	Doplniť InstallationID k sessions do databázy	28.10.2013	#6371	Hotovo	
1.4.30	Miro	Nezobrazovať voľbu dieťaťa ak používateľ ešte nie je prihlásený	28.10.2013	#6372	Hotovo	
1.4.31	Veronika	Poskytovanie ChildTokenov len na základe UserTokenu	28.10.2013	#6373	Hotovo	
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374	Prebieha	
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376	Prebieha	
1.4.34	Peter	Analýza možností začlenenia diferenciacie do gameplay hada	28.10.2013	#6377	Hotovo	

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Zápisnica</b>	Každý si do redminu dáva úlohy sám a potom len priradí čísla úloh do zápisnice. Po každom stretnutí vznikne v Redmine úloha (čiže Task), ktorá bude trackovať aktuálny stav zápisnice.
<b>Redmine</b>	Pribudol tracker Enhancement. Task v šprinte a product backlogu sa smie dávať iba pod Support, Bug, Feature, Enhancement.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274
1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309
1.4.10	Ondrej	Prípraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu v rôznych systémoch	21.10.2013	#6260
1.4.16	Michal	Zísť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402
1.5.2	Miro	Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions	28.10.2013	#6403



# Zápis zo 6.stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	2 - Malina		
<b>Téma stretnutia:</b>	Spracovanie stretnutia v Digipointe a ceny z PNR		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
28.10.2013 13:00	softvérové štúdio	Peter Demčák	Ondrej Galbavý

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	In progress	Nevyriešené v Digipointe, treba sa im ozvať osobne
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358	Hotovo	
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359	In progress	
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274	In progress	Bude dnes
1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309	Hotovo	To review
1.4.10	Ondrej	Pripraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327	Hotovo	Treba poslať inštaláciu Honschovej
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265	In progress	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Čaká	
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu	21.10.2013	#6260	Backlog	

		v rôznych systémoch				
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Čaká	
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362	In progress	
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364	Hotovo	
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365	In progress	
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366	In progress	
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367	In progress	
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na serveri	28.10.2013	#6368	In progress	
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369	In progress	
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374	In progress	
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376	Hotovo	
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402	In progress	
1.5.2	Miro	Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions	28.10.2013	#6403	Hotovo	

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Kvalita web aplikácie – nie je stanovenie hesla, stránkovanie</b>	Stav webovej aplikácie je dostatočný pre MVP
<b>Stretnutie s logopédmi v Digipointe</b>	Pre logopédov je vhodný paušál, zľava za predávané licencie, balíčky na počet detí
<b>Komerčné licencie softvéru, ochrana osobných údajov</b>	Čaká na založenie firmy, treba to riešiť s právnikmi z PNR
<b>Výhra startup balíka z PNR</b>	Treba dohodnúť stretnutie s právnikmi
<b>Metodiky</b>	Určili sme si témy metodík: Veronika – verziovanie zdrojového kódu v gite

	Peter – zápisnice Ondrej – testovanie a deployment Miro – štruktúra zdieľania súborov na Dropboxe
--	---

### Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zísť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na serveri	28.10.2013	#6368
1.4.27	Veronika	Spracovanie “Guest mode” sessions	28.10.2013	#6369
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402
2.6.1	Ondrej	Honschová - odpísať	4.11.2013	#6462
2.6.2	Peter	Kenneth Ryan - odpísať	29.10.2013	#6461
2.6.3	Veronika	Zdenko Hilčík – odpísať	29.10.2013	#6470
2.6.4	Peter	Andrea Sobolová - odpísať	29.10.2013	#6443
2.6.5	Peter	Viera Vargová - odpísať	29.10.2013	#6420
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469
2.6.7	Miro	Tvorba detí v TalkLande	4.11.2013	#6390
2.6.8	Veronika	Zmena hesla vo web aplikácii	4.11.2013	#6468

# Zápis zo 7. stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	3 - Egreš		
<b>Téma stretnutia:</b>	Príprava plnej verzie, údržba existujúceho produktu a služieb		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
11. 5. 2013 14:00	softvérové štúdio	Ondrej Galbavý	Miroslav Šimek

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	In progress	
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359	Hotovo	
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274	Hotovo	
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265	Hotovo	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	In progress	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	In progress	
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362	Hotovo	
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365	Hotovo	
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366	Hotovo	
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367	Hotovo	

1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368	Hotovo	
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369	Hotovo	
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374	Hotovo	
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402	Hotovo	
2.6.1	Ondrej	Odpísať Honschovej	4.11.2013	#6462	Hotovo	
2.6.2	Peter	Kenneth Ryan - odpísať	29.10.2013	#6461	Hotovo	
2.6.3	Veronika	Zdenko Hilčík – odpísať	29.10.2013	#6470	Hotovo	
2.6.4	Peter	Andrea Sobolová - odpísať	29.10.2013	#6443	Hotovo	
2.6.5	Peter	Viera Vargová - odpísať	29.10.2013	#6420	Hotovo	
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469	Čaká	Na externých ľuďoch
2.6.7	Miro	Tvorba detí v TalkLande	4.11.2013	#6390	Hotovo	
2.6.8	Veronika	Zmena hesla vo web aplikáciách	4.11.2013	#6468	In progress	Bol to stretch task

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Revízia kódu</b>	Diskutovali sme revíziu kódu, značky vytvorené PerConIK rozšírením do Visual Studia sa commitujú do repozitára kódu.
<b>Fotenie</b>	Riešili sme možnosti fotenia promo fotiek na web stránku.
<b>Beta verzia</b>	Ešte stále ma význam vypustiť novú beta verziu s nahlasovaním chýb a vylepšenou inštaláčkou, ktorá už je vytvorená pre plnú verziu.
<b>Komunikácia s verejnosťou</b>	Odpísali sme na emaily.
<b>Návrh nového dizajnu web aplikácie</b>	Diskutovali sme vytvorené návrhy nového dizajnu web aplikácie zlúčenej s propagačnou stránkou. V hlavičke budú postavičky namiesto fotky. Veľká postavička bude nahradená fotkou, prípadne videom. Landing page musí stručne povedať čo je Speckle. Dizajn sa vytvorí s použitím knižnice Twitter Bootstrap.
<b>Dokumentácia</b>	Na konci 3. šprintu bude treba odovzdať dokumentácie projektu a riadenia, budeme ich vytvárať počas šprintu. Vytvoríme aj aktuálny celkový pohľad.
<b>Backlog</b>	Zoradili sme úlohy, ohodnotili sme ich a budeme ich riešiť v 3. šprinte.
<b>Presun PHP služieb</b>	Služby na zaznamenávanie chýb a udalostí a služby pre spustenie beta verzie a trial verzie budú presunuté na server Ichiban, nakoľko sú teraz umiestnené na webhostingu, ktorý v decembri končí. Služby nebudú znovu vytvorené v Ruby on Rails kvôli možným komplikáciám s kryptografickými knižnicami.

	Jednoduchšie bude použiť Phalanger na spustenie PHP kódu na serveri Ichiban.
<b>Redmine</b>	Dohodli sme sa, že nesplnené úlohy z predošlého šprintu sa ponechajú v šprinte a prideli sa im stav označujúci nesplnenie na ktorom sme sa tiež dohodli, že sa vytvorí. Výnimku z tohto pravidlá budú tvoriť “Stretch tasky”, ktoré budú zaznačené v zápisnici a prípadne aj v Redmine v popise tasku. Stretch tasky nie je povinné splniť a môžu sa teda priamo presunúť do ďalšieho šprintu.
<b>Redmine úlohy</b>	Dohodli sme sa, že na stretnutí, ktoré začína nový šprint sa stanovia features do ďalšieho šprintu, ohodnotia sa ich story points a následne najneskôr do ďalšieho dňa do polnoci im jednotliví členovia tímu vytvoria všetky subtasky, ktorých trvanie ohodnotia v estimated time.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	<b>21.10.2013</b>	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	<b>21.10.2013</b>	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	<b>21.10.2013</b>	#6356
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	<b>4.11.2013</b>	#6469
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštaláciu	18.11.2013	#6560
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427
3.7.4	Ondrej	Vyriešiť diakritiku v inštalácii	18.11.2013	#6489
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487
3.7.6	Miro, Veronika	Obmedzenie pridávania a upravovania detí v TalkLand len pre rodičov	18.11.2013	#6500
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261
3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532
3.7.13	Miro	Pridávanie a prehliadanie skomolenín lexém (Stretch task)	18.11.2013	#6534

## Zápis z 8.stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	3 - Egreš		
<b>Téma stretnutia:</b>	TalkLand media explorer a server pre komerčnú verziu		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
11.11.2013 13:00	softvérové štúdio	Miroslav Šimek	Veronika Štrbáková

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	In progress	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	In progress	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	In progress	
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469	Hotovo	
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468	In progress	
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštaláciu	18.11.2013	#6560	In progress	Zatiaľ len Veroni
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472	In progress	
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427	In progress	
3.7.4	Ondrej	Vyriešiť diakritiku v inštalácii	18.11.2013	#6489	Hotovo	
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487	Nezačaté	
3.7.6	Miro, Veronika	Obmedzenie pridávania a upravovania detí v TalkLande len pre rodičov	18.11.2013	#6500	Hotovo	

3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Nezačaté	
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504	In progress	
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261	In progress	
3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252	Čaká	Blokované prevodom do MonoGame
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Nezačaté	
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532	In progress	
3.7.13	Miro	Pridávanie a prehliadanie skomolenín lexém (Stretch task)	18.11.2013	#6534	Hotovo	

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Zmena používateľa v TalkLande</b>	Bavili sme sa o tom, či je potrebné, aby bolo možné sa v TalkLande odhlásiť sa ako používateľ a prihlásiť sa ako iný. Zhodli sme sa na tom, že to má málo prípadov použitia, tým pádom malú prioritu a dáme to do backlogu a rozoberieme to neskôr.
<b>Ichiban</b>	Ichiban je nestabilný, dochádza mu miesto. Má akademické licencie a nebolo by dobré aby komerčná verzia bežala na ňom. Komerčnú verziu spustíme buď na prenajatom virtuálnom serveri vrátane licencie na Windows Server od poskytovateľa alebo nainštalujeme Windows Server s licenciou z BizSpark na virtuálny server, ktorý ešte nemáme k dispozícii.
<b>TalkLand media explorer</b>	V používateľskom rozhraní sa zmenia pojmy Lexeme na Word. TalkLand media explorer bude potrebné preložiť do Slovenčiny, keďže sme sa rozhodli, že bude určený aj na iné účely ako len pre nás.
<b>Automatizácia detekcie platby používateľom</b>	Priamo webová aplikácia bude interagovať s Fio bank API, aby dostala informácie o platbách s jednotlivými variabilnými účtami.
<b>Spísanie prepojení na logopédov a firmy</b>	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na všetky firmy do jedného alebo dvoch dokumentov. Tieto dokumenty umiestnime potom na Speekle Dropbox do /doc/Kontakty



## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	<b>21.10.2013</b>	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	<b>21.10.2013</b>	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	<b>21.10.2013</b>	#6356
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštalacku	18.11.2013	#6560
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštalacku	18.11.2013	#6261
3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576

## Zápis z 9.stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	4 – Jahoda		
<b>Téma stretnutia:</b>	Finalizácia plnej verzie		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
18.11.2013 13:00	softvérové štúdio	Veronika Štrbáková	Peter Demčák

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Prebieha	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Nezačaté	Čaká na: #6261
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebieha	
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468	Hotovo	Upraviť text mailu
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštaláciu	18.11.2013	#6560	Hotovo	
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472	Hotovo	
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427	Zamietnuté	Ichiban nemá komerčnú licenciu OS
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487	Hotovo	
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Prebieha	
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504	Hotovo	
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261	Prebieha	

3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252	Hotovo	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Prebieha	
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532	Hotovo	
3.7.13	Miro	Obmedzenie pridávania a upravovania detí v TalkLande len pre rodičov	18.11.2013	#6500	Hotovo	
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576	Nezačaté	

### Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Licencie</b>	Treba získať licencie na všetky naše produkty. Od právnikov treba zistiť, že ako sme na tom s licenciami (Windows, VS, Server).
<b>Ichiban</b>	Nemôžeme zostať na Ichibane, pokiaľ chceme spustiť predaj licenčnej verzie. Musíme prejsť na iný server a tam presunúť webovú aplikáciu a PHP služby.
<b>TalkLand media knižnica</b>	Treba urobiť API v TalkLand media knižnici, ktoré bude hra TailTrails poskytovať ďalšie slová.
<b>StartupAwards</b>	Prezentovať v piatok pred porotou bude Peťo.
<b>Čas spustenia predaju licenčnej verzie</b>	Treba si dať pozor na čas spustenia predaju licenčnej verzie, spoločnosti Wiktor Leo Burnett treba poslať podklady + navrhovaný čas spustenia predaju.
<b>Dashboard</b>	Musí bežať live, má byť po novom na tímakovom servri.
<b>Platobná brána, alebo automatizácia detekcie platby používateľom</b>	Do webovej aplikácie sa buď pridá platobná brána, alebo bude webová aplikácia priamo interagovať s Fio bank API, aby dostala informácie o platbách s jednotlivými variabilnými účtami.
<b>MonoGame</b>	Treba spojzdrniť nahrávanie zvuku v hre Goldy a zabrániť jej padaniu.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštalacku	18.11.2013	#6261
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576
4.9.1	Miro	Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na .ogg	2.12.2013	#6605
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579
4.9.3	Miro	Umožnenie priradenia externe nahratej nahrávky k slovu	2.12.2013	#6599
4.9.4	Miro	Predvyplnenie skomoleného slova na základe skomoleného písmena a jeho pozície	2.12.2013	#6600
4.9.5	Miro	Generovanie slov do TalkLand hry	2.12.2013	#6602
4.9.6	Miro	TLME nepoužíva Temp v user profile	2.12.2013	#6606
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620
4.9.9	Ondrej	Dashboard nedokáže znova nadviazať padnuté spojenie na databázový server	2.12.2013	#6621
4.9.10	Ondrej	Nasadiť dashboard na tímový server	2.12.2013	#6622
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v oinštalátore	2.12.2013	#6624
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	2.12.2013	#6627
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628
4.9.16	Ondrej	Preskúmať a zriadiť prístup ku BizSpark	2.12.2013	#6629

# Zápis z 10. stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	4 – Jahoda		
<b>Téma stretnutia:</b>	Právnicki, problémy s MonoGame a Bootstrap redizajn		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
25.11.2013 13:00	softvérové štúdio	Peter Demčák	Ondrej Galbavý

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

## Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Prebiehajúce	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Prebiehajúce	Naprogramované, neotestované a nenasadené
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebiehajúce	
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Prebiehajúce	Vymenená verzia Bootstrap, prototyp stránky v Bootstrap
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261	Hotovo	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Kontrolované	
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576	Prebiehajúce	Chybajú fotky vizitiek a kontakty na logopedičky z Digipointu
4.9.1	Miro	Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na	2.12.2013	#6605	Hotovo	

		.ogg				
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579	Nezačaté	Pozrieme Trustpay, treba podpísať zmluvu
4.9.3	Miro	Umožnenie priradenia externe nahratej nahrávky k slovu	2.12.2013	#6599	Hotovo	
4.9.4	Miro	Predvyplnenie skomoleného slova na základe skomoleného písmena a jeho pozície	2.12.2013	#6600	Hotovo	
4.9.5	Miro	Generovanie slov do TalkLand hry	2.12.2013	#6602	Nezačaté	
4.9.6	Miro	TLME nepoužíva Temp v user profile	2.12.2013	#6606	Hotovo	
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619	Nezačaté	
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620	Prebiehajúce	Miro asistuje pri riešení problému prepojenia analyzátora do hry
4.9.9	Ondrej	Dashboard nedokáže znova nadviazať padnuté spojenie na databázový server	2.12.2013	#6621	Hotovo	
4.9.10	Ondrej	Nasadiť dashboard na tímový server	2.12.2013	#6622	Hotovo	
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623	Nezačaté	
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	2.12.2013	#6624	Nezačaté	
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626	Prebiehajúce	Rieši sa Azure
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre	2.12.2013	#6627	Nezačaté	Čaká na: #6626

		webovú aplikáciu				
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628	Nezačaté	pôjdu na Linux – zatiaľ na tímový server
4.9.16	Ondrej	Preskúmať a zriadiť prístup ku BizSpark	2.12.2013	#6629	Hotovo	

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Sprava nákladov pri vzniku firmy</b>	Veronika spíše zoznam nákladov do adresára Dropbox company do stredy.
<b>Redizajn s Bootstrap</b>	Urobí sa niekoľko návrhov – veci ktoré skúsi vyriešiť bude: mať jednoduchú titulnú stránku, jedna akcia na nej, pokúsi sa zbaviť pruhu s menu, upraví pozadie. Vyrieši sa poloha kontaktu vrátane uloženia nášho FB a Twitteru na stránke.
<b>Platobná brána Trustpay</b>	Trustpay vyžaduje zmluvu, Veronika sa na to ďalej pozrie
<b>Ukladané údaje a ich ochrana – správa pre právnikov</b>	Vhodné úpravy: jednotlivé údaje dať pod seba aj s príkladom, uviesť ktoré údaje sú a nie sú nevyhnutné pre naše riešenie. Formuláciu treba viac štrukturovať. Treba rozpísať lokálne ukladané údaje v TalkLande – dočasne ukladané, trvalo ukladané. Popísať, čo znamená hashovanie hesiel, že to je nevratná operácia a heslo sa nedá zistiť.
<b>Rámcová obchodná stratégia – správa pre právnikov</b>	Vyznačiť pridávanie hier do základného balíka zadarmo hrubým písmom pri slove základný balík. Počet detí pre domácnosti stanoviť na 5.
<b>Existujúce texty zmlúv – správa pre právnikov</b>	Pošle sa im zmluva o budúcej zmluve, zabezpečí sa vypovedateľnosť a obnovovanie.
API	Treba ho zdokumentovať, aj keď Ruby On Rails verzia ešte stále nie je prioritná
<b>Story pointy</b>	Počet story pointov ma relatívne zodpovedať odhadovanému času, čas nezávisí od schopnosti človeka riešiť danú úlohu o nič viac ako story pointy.
<b>Review logovanie času</b>	Nerobí sa.
<b>Komunikácia TalkLandu so serverom</b>	Bude úplne prebiehať cez HTTPS.
<b>Server pre web aplikáciu</b>	Vyskúšame PaaS na Azure. PHP služby sa presunú na tímový server.

## Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579
4.9.5	Miro	Generovanie slov do TalkLand hry	2.12.2013	#6602
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	2.12.2013	#6624
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	2.12.2013	#6627
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628
4.10.1	Veronika	Spísať náklady na zakladanie spoločnosti do Dropboxu	27.11.2013	#6715
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720



# Zápis z 11. stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	5 - Slivka		
<b>Téma stretnutia:</b>	Platobná brána, redizajn webovej aplikácie		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
2. 12. 2013 13:00	softvérové štúdio	Ondrej Galbavý	Miroslav Šimek

<b>Prítomní:</b>	<b>Neprítomní:</b>
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.  
 Bc. Peter Demčák  
 Bc. Ondrej Galbavý  
 Bc. Miroslav Šimek  
 Bc. Veronika Štrbáková

## Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	<b>21.10.2013</b>	#6357	Hotovo	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	<b>21.10.2013</b>	#6266	Prebiehajúce	Problém s inštaláciou závislostí
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	<b>21.10.2013</b>	#6356	Prebiehajúce	
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	<b>18.11.2013</b>	#6503	Hotovo	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	<b>18.11.2013</b>	#6494	Kontrolované	
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	<b>25.11.2013</b>	#6576	Hotovo	
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579	Zavrhnuté	
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619	Nezačaté	Stretch task presunutý do ďalšieho šprintu
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620	Hotovo	

4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623	Prebiehajúce	
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	2.12.2013	#6624	Hotovo	
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626	Hotovo	
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	2.12.2013	#6627	Hotovo	
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628	Prebiehajúce	V opise stretnutia
4.10.1	Veronika	Spísať náklady na zakladanie spoločnosti do Dropboxu	27.11.2013	#6715	Hotovo	
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720	Prebiehajúce	

### Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Redizajn webovej aplikácie</b>	Pridanie záznamu bude priamo na stránke so záznamami. Treba opraviť rozbitú javascriptovú funkcionálnosť: kalendár a automatické dopĺňanie.
<b>MonoGame</b>	Výnimku vznikajúcu mimo kód hry nevieme zachytiť a v produkčnej verzii sa zatiaľ nevyskytla.
<b>Repozitáre a bezpečnosť</b>	Heslá a privátne kľúče nepatria do repozitárov.
<b>Platobná brána</b>	Treba overovať podpis notifikácií zo strany TrustPay. Pri presmerovaní na TrustPay sa vytvorí unikátny predpis platby. Budú sa evidovať zmeny stavov platieb.
<b>PHP služby</b>	Zmeníme adresy v TalkLand a inštalátore na speekle.sk. Služby otestujeme (na počítačoch si zmeníme <i>hosts</i> súbor). V noci sa skopírujú databázy a zmenia sa DNS záznamy.
<b>SQL server na virtuálnom servere</b>	Použijeme SQL Server 2012 Express.
<b>Reštrukturalizácia Visual Studio projektov</b>	Vykonáme ju mimo šprintov.
<b>Posunutie expirácie beta verzie</b>	Posunieme ju na 15.1.
<b>Inštalátor</b>	Problémy s inštaláciou závislostí sa vyriešia použitím upravenej verzie modulu StdUtils pre NSIS. Vyriešime kompetencie pri odstraňovaní

	registrov.
<b>Šprint</b>	Šprint číslo 5 trvá len týždeň. Dokončíme dokumentáciu za zimný server.

### Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	<b>21.10.2013</b>	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	<b>21.10.2013</b>	#6356
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	<b>18.11.2013</b>	#6494
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	<b>2.12.2013</b>	#6579
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	<b>2.12.2013</b>	#6623
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	<b>2.12.2013</b>	#6628
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	<b>2.12.2013</b>	#6720
4.9.7	Pet'o	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails	9.12.2013	#6619
5.11.1	Miro	Vytváranie a prehliadanie párov slov	9.12.2013	#6601
5.11.2	Ondrej	Unicode inštalčka nespúšťa inštalátor závislostí	9.12.2013	#6738
5.11.3	Ondrej	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	9.12.2013	#6741
5.11.4	Ondrej	Inštalátor neoveruje stav sťahovania súborov	9.12.2013	#6744
5.11.5	Veronika	Evidencia a zobrazovanie objednávok	9.12.2013	#6745
5.11.6	Pet'o	Dokumentácia v zimnom semestri	9.12.2013	#6757
5.11.7	Veronika	Opraviť Javascript v datepickeri	9.12.2013	#6754
5.11.8	Veronika	Opraviť Javascript v autocomplete	9.12.2013	#6755
5.11.9	Ondrej	Zmeniť URL pre notifikácie v inštalčke	9.12.2013	#6748
5.11.10	Veronika	Merge redizajnovej a licencovanej verzie webovej aplikácie	9.12.2013	#6747

# Zápis z 12. stretnutia tímu č. 15



<b>Číslo a názov šprintu:</b>	---		
<b>Téma stretnutia:</b>	Kontrola dokončených úloh a dočasné ukončenie šprintov.		
<b>Dátum a čas:</b>	<b>Miesto stretnutia:</b>	<b>Zapisovateľ:</b>	<b>Overovateľ:</b>
9.12.2013 13:27	softvérové štúdio	Miroslav Šimek	Veronika Štrbáková
<b>Prítomní:</b>		<b>Neprítomní:</b>	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková		Bc. Ondrej Galbavý	

## Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Prebiehajúce	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebiehajúce	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Kontrolované	
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579	Vyradené	Malo byť vyradené už minule
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623	Prebiehajúce	
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628	Prebiehajúce	
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720	Prebiehajúce	Veronikina časť chýba
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails	9.12.2013	#6619	Hotovo	
5.11.1	Miro	Vytváranie a prehliadanie párov slov	9.12.2013	#6601	Hotovo	
5.11.2	Ondrej	Unicode inštalčka nespúšťa inštalátor	9.12.2013	#6738	Prebiehajúce	

		závislostí				
5.11.3	Ondrej	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	9.12.2013	#6741	Prebiehajúce	Treba ešte otestovať
5.11.4	Ondrej	Inštalátor neoveruje stav sťahovania súborov	9.12.2013	#6744	Prebiehajúce	Treba ešte otestovať
5.11.5	Veronika	Evidencia a zobrazovanie objednávok	9.12.2013	#6745	Prebiehajúce	Časť úloh bola stretch task
5.11.6	Peťo	Dokumentácia v zimnom semestri	9.12.2013	#6757	Prebiehajúce	
5.11.7	Veronika	Opraviť Javascript v datepickeri	9.12.2013	#6754	Hotovo	
5.11.8	Veronika	Opraviť Javascript v autocomplete	9.12.2013	#6755	Hotovo	
5.11.9	Ondrej	Zmeniť URL pre notifikácie v inštaláčke	9.12.2013	#6748	Hotovo	
5.11.10	Veronika	Merge redizajnovej a licencovanej verzie webovej aplikácie	9.12.2013	#6747	Nezačaté	Bol to stretch aj keď to nebolo v zápisnici

## Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
<b>Culture info vo web app URL</b>	Culture info sk-SK nemá byť v URLkách API, takže sa odstráni.
<b>Robiť plnohodnotné riešenia</b>	Neriešiť problémy s tým, že sa urobí niečo, čoho si je človek vedomí, že to tak nebude a veľmi skoro to bude prerábať. Radšej urobiť veci tak, že vzhľadom na súčasné požiadavky a predstavy sa nebude nič meniť, kým sa požiadavky a predstavy nezmenia. (Príklad: dvojité odkazy na TrustPay vo web app)
<b>Šprinty</b>	Začiatok ďalšieho šprintu a ďalšie stretnutie boli odložené na neurčito s tým, že pravdepodobne znovu začnú začiatkom Januára 2014. Za tento čas sa dokončia nedokončené úlohy v redmine.

## Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštaláčky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494

4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	<b>2.12.2013</b>	#6623
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	<b>2.12.2013</b>	#6628
4.10.2	Veronika	Spísať webApp API pre TalkLand	<b>2.12.2013</b>	#6720
5.11.2	Ondrej	Unicode inštalčka nespúšťa inštalátor závislostí	<b>9.12.2013</b>	#6738
5.11.3	Ondrej	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	<b>9.12.2013</b>	#6741
5.11.4	Ondrej	Inštalátor neoveruje stav sťahovania súborov	<b>9.12.2013</b>	#6744
5.11.5	Veronika	Evidencia a zobrazovanie objednávok	<b>9.12.2013</b>	#6745
5.11.6	Peťo	Dokumentácia v zimnom semestri	<b>9.12.2013</b>	#6757
5.11.10	Veronika	Merge redizajnovej a licencovanej verzie webovej aplikácie	<b>9.12.2013</b>	#6747



## **Príloha B – Preberacie protokoly**



# PREBERACÍ PROTOKOL

Tímový projekt 2013/2014

Tím 15 – Speekle

Predmet odovzdávania:

- Dokumentácia k inžinierskemu dielu (priebežná verzia za zimný semester)
- Dokumentácia riadenia (priebežná verzia za zimný semester)

---

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí projektu a/alebo dokumentácie

V Bratislave

.....  
Dátum

.....  
Podpis

# PREBERACÍ PROTOKOL

Tímový projekt 2013/2014

Tím 15 – Speekle

Predmet odovzdávania:

- Dokumentácia k inžinierskemu dielu (finálna verzia za zimný semester)
- Dokumentácia riadenia (finálna verzia za zimný semester)

---

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí projektu a/alebo dokumentácie

V Bratislave

.....  
Dátum

.....  
Podpis