

Zápis č. 4 zo stretnutia tímu 03

Miesto: FIIT STU, miestnosť 3.28

Dátum: 23.10. 2014

Čas: 9:30 – 12:30

Vedúci stretnutia: Bc. Stanislav Paľove

Zapisovateľ: Bc. Peter Uherek

Prítomní: Ing. Michal Holub
Bc. Igor Daniš
Bc. Martin Košut
Bc. Martin Lošák
Bc. Alex Ostrovský
Bc. Stanislav Paľove
Bc. Peter Uherek (meškal 10 min)
Bc. Jakub Kmeťko

Téma stretnutia: Ukončenie prvého šprintu a zadefinovanie úloh do druhého šprintu.

Priebeh stretnutia

- Zosumarizovanie úloh z prvého šprintu Nečakaná spoločnosť:
 - Všetci členovia splnili základne funkcionálne požiadavky svojich zadaných úloh, okrem úlohy 107 získanie dát zo servera.
 - Úloha 107 sa nepodarila splniť, pretože Igorovi nezostal čas na splnenie úlohy popri nasadzovaní potrebných technológií pre úspešné spustenie produktu na produkčnom serveri. Úloha sa presúva do druhého šprintu.
 - Na produkcii bol nasadený server NGINX s Phusion Passenger.
 - Výsledný produkt bol nasadený na produkciu a predstavený Michalovi, ktorý nemal žiadne pripomienky.
 - Každý člen tímu mal právo rozdeliť body za svoje úlohy medzi ostatných členov tímu. Túto možnosť využil Jakub, Alex, Stano, Martin L.
 - Dokumentácia k prvému šprintu zatiaľ nebola dokončená, pretože ako poznamenal Peter: „Habili by sme sa za ňu“. Príčinou neodovzdania je nezosumarizovanie jednotlivých úloh do celistvých logických celkov a taktiež nedokončenie niektorých častí dokumentácie – GUI.
- Lessons Learned z prvého šprintu Nečakaná spoločnosť:
 - Michal upozorňuje, že v priebehu ďalších šprintov je potrebné nazývať úlohy v Jire číslom úlohy a jeho názvom.
 - V nasledujúcom šprinte by sa taktiež malo dodržiavať logovanie časov v Jire k jednotlivým úlohám a menenie statusov podľa aktuálneho stavu úlohy. Poznamenal Michal.
 - Martin K. sa pýtal či je žiaduce zahŕňať čas strávený inštaláciou a nasadzovaním podporných technológií k vyriešeniu zadanej úlohy. Michal odpovedal, že nie, pretože inštalácia podporných technológií je len jednorazová činnosť, ktorá sa nemá zarátavať do výsledného času zadanej úlohy.
 - Michal poznamenal, že by bolo dobré zaviesť konvencie na refaktoring zdrojového kódu.
 - Igor začal rozpravu o “Malých a veľkých písmenkách”, ktorej podstata bola o identifikovaní kvality vykonaných úloh jednotlivými členmi tímu. Michal na margo tejto rozpravy poznamenal, že nemôžeme niekoho kritizovať za zle vykonanú prácu, keď sme mu nepovedali čo presne od neho chceme.
 - Peter poznamenal, že viacerým problémom s kvalitou výsledného a konfliktom medzi členmi tímu produktu by sa dalo predísť vytvorením obrazoviek GUI.
 - Zmeny, ktoré bude potrebné vykonať v už uzatvorených úlohách je potrebné žiadať od zodpovedného za zadnú úlohu.
 - Igor poznamenal, že body za úlohy by sa mali rozdeľovať počas šprintu a nie na jeho začiatku z dôvodov lepšieho odhadnutia náročnosti úlohy. Viacerý

členovia s týmto návrhom súhlasili a preto sa bude od budúceho šprintu aplikovať.

- Alex podotkol, že výrazným problémom nášho tímu je neschopnosť stretnúť sa pokope. Kritika bola smerovaná hlavne na Jakuba a Martina K. Jakub sa ohradil, že posledné týždne bol chorý a nemohol sa aktívne zúčastňovať na stretnutiach. Martin K. sa zmienil o tom, že nepozná naše presné časy, kedy sa stretávame. Stano mu vytkol malú snahu komunikovať s nami a zaujímať sa o problémy.
- Viacerých členovia tímu sa zhodli na tom, že chybou v predchádzajúcom šprinte bola chýbajúca metodika na viaceré činnosti. Preto je potrebné vytvoriť viaceré metodiky a vyžadovať ich dodržiavanie.
- V nasledujúcom šprint je potrebné vypracovať nasledujúce metodiky:
 - Metodika dokumentovania programu, resp. riešenia zadanej úlohy /Jakub
 - Metodika písania testov pre funkcionality zadanej úlohy /Alex
 - Metodika komunikácie medzi členmi tímu /Peter
 - Metodika splnenia zadanej úlohy - “Je Hotovo” /Peter, Martin L.
 - Metodika commitov /Igor
 - Metodika konvencie kódu /Stano
- Taktiež je potrebné čím skôr vytvoriť analýzu rizík, ktorú ma na starosti Martin K.
- Počas stretnutia sme si zadefinovali nové úlohy do druhého šprintu Cez vrchy a pod vrchmi:
 - **Získavanie dát** – treba zanalyzovať spôsoby získavania dát zo serveru a následne vybrať ten najlepší z nich.
 - **Plánovač** – je potrebné zanalyzovať a vytvoriť plánovač asynchrónneho sťahovania dát so serveru. Ponzamka od Michala na existujúce riešenie – [Delayed Job](#).
 - **Ukladanie datasetov a elasticsearch** – analýza spôsobov ukladania dát a indexácie pomocou elasticsearch. Igor poznamenal, že existujú tri spôsoby ukladania dát:
 1. Pomocou relačnej databázy – najlepšie riešenie podľa Michala.
 2. Pomocou nerelačnej databázy – problémy s integráciou s Ruby.
 3. Ukladanie priamo na disk – najhlúpejší variant.

V tejto úlohe je taktiež potrebné zistiť silu elasticsearch. Čo dokáže a čo nie.

- **Typy datasetov** – je potrebné analyzovať niekoľko (aspoň 5) rozličných typov datasetov a dát v nich plus je nevyhnutné vytvoriť rôzne testovacie vzorky.
- **Spracovanie datasetov** – treba analyzovať existujúce riešenia, libky (aspoň 8), na spracovanie, analyzovanie, predikciu (machine learning) dát v Ruby on Rails.
- **Aplikácie 3. strán** – úloha súvisí z analyzovaním aplikácií tretích strán, ktoré by sme mohli potenciálne využiť v našom riešení. Treba zanalyzovať Google api, Facebook api. Twitter api, a ďalšie aplikácie (aspoň 8), ktoré by mohli

ponúknuť zaujímavé dáta k našim dátam (Ako podotkol Michal je možné pridať relevantné tweety k analyzovaním dátam.) alebo by mohli ponúknuť zaujímavé funkčné prvky do procesu analýzy a predikcie dát.

- **Vykresľovanie dát** – analýza existujúcich riešení, libiek, (aspoň 8) v oblasti zobrazovania dát pomocou Javascriptu. Petrova poznámka na existujúce riešenie – [D3.js](#).
 - **Obrazovky GUI** – je potrebné vytvoriť návrhy jednotlivých obrazoviek. Treba myslieť na výstupy analyzovaných dát a ich reprezentáciu v kontexte celkovej stránky produktu.
 - **Prispôbenie GUI používateľom** – v rámci GUI je potrebné zanalyzovať a vyhradiť konkrétne činnosti a akcie, ktoré umožníme používateľovi vykonať vo výstupe analýzy datasetov.
- Výstupom druhého šprintu by mali byť jednotlivé úlohy do backlogu a taktiež dokument s analýzami problémových oblastí.
 - Bodové ohodnotenie náročnosti jednotlivých úloh z toho šprintu sa určí na budúcom stretnutí.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí

ID	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín zač.	Termín uk.	Stav
100	Kostra GUI	Kmeťko	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
101	Registrácia	Lošák	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
102	Prihlásenie	Paľove	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
103	Odhlásenie	Ostrovský	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
104	Správa profilu	Košút	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
105	Vytvorenie obrazu datasetu	Lošák	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
106	Vidieť uploadnuté datasety	Uherek	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
107	Získanie dát na server	Daniš	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Prebieha
108	Zmazať/Upraviť datasety	Uherek	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
109	Vidieť výsledky analýz	Daniš	9. 10. 2014	23. 10. 2014	Hotová
006	Sprevádzkovať server	Daniš	2. 10. 2014	9. 10. 2014	Hotová

Nové úlohy

ID	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín zač.	Termín uk.	Stav
201	Získavanie dát	Daniš	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
202	Plánovač sťahovania	Daniš	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
203	Ukladanie datasetov a elasticsearch	Uherek	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
204	Typy datasetov	Lošák	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
205	Spracovanie datasetov	Paľove	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
206	Aplikácie 3. strán	Ostrovský	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
207	Vykresľovanie dát	Kmeťko	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
208	Obrazovky GUI	Ostrovský	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová
209	Prispôbenie GUI používateľom	Košut	23. 10. 2014	6. 11. 2014	Nová