

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

# Dav proti vizuálnemu smogu

Dokument riadenia

---

**Vedúci tímu:** Ing. Jakub Šimko, PhD.

**Členovia tímu:** Bc. Jana Egriová, Bc. Alexander Ferenčík, Bc. Richard Filipčík, Bc. Tomáš Melicher, Bc. Juraj Slavíček, Bc. Jaroslav Zigo

**Akademický rok:** 2014/2015

# OBSAH

1	Úvod .....	7
2	Tím Včeličky .....	7
2.1	Motivácia .....	7
2.2	Manažérske úlohy .....	8
2.3	Podiel práce .....	8
2.3.1	Dokument inžinierskeho diela .....	8
2.3.2	Dokument riadenia .....	9
3	Manažment komunikácie .....	10
4	Manažment plánovania .....	11
5	Manažment kvality .....	11
6	Manažment rizík .....	12
7	Manažment integrácie .....	13
8	Manažment podporných prostriedkov .....	14
9	Manažment dokumentácie .....	14
10	Sumarizácia šprintov .....	15
10.1	Sumarizácia 1. šprintu .....	15
10.1.1	Stav riešenia úloh .....	15
10.1.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu .....	17
10.2	Sumarizácia 2. šprintu .....	17
10.2.1	Stav riešenia úloh .....	17
10.2.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu .....	19
10.3	Sumarizácia 3. šprintu .....	20
10.3.1	Stav riešenia úloh .....	20
10.3.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu .....	22
10.4	Sumarizácia 4. šprintu .....	22
10.4.1	Stav riešenia úloh .....	22
10.4.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu .....	23
11	Retrospektíva pre 1. - 4. šprint .....	24

11.1	Spoločné údaje o šprintoch .....	24
11.2	Priebežné hodnotenie šprintov .....	24
11.3	Celkové zhodnotenie šprintov .....	27
12	Kompetencie tímu .....	28
12.1	Jana Egriová .....	28
12.2	Alexander Ferenčík .....	28
12.3	Richard Filipčík .....	28
12.4	Tomáš Melicher .....	28
12.5	Juraj Slavíček .....	29
12.6	Jaroslav Zigo .....	29
13	Prílohy .....	29
13.1	Zápisnice zo stretnutí .....	29
13.2	Metodiky .....	30
	Zápisnica zo stretnutia číslo 1 .....	31
	Zaznamenaný priebeh stretnutia .....	31
	Vyplývajúce úlohy .....	33
	Zápisnica zo stretnutia číslo 2 .....	35
	Zaznamenaný priebeh stretnutia .....	35
	Vyplývajúce úlohy .....	37
	Zápisnica zo stretnutia číslo 3 .....	39
	Zaznamenaný priebeh stretnutia .....	39
	Vyplývajúce úlohy .....	40
	Zápisnica zo stretnutia číslo 4 .....	42
	Zaznamenaný priebeh stretnutia .....	42
	Vyplývajúce úlohy .....	44
	Zápisnica zo stretnutia číslo 5 .....	46
	Zaznamenaný priebeh stretnutia .....	46
	Vyplývajúce úlohy .....	47
	Zápisnica zo stretnutia číslo 6 .....	49

Zaznamenaný priebeh stretnutia.....	49
Vyplývajúce úlohy .....	50
Zápisnica zo stretnutia číslo 7 .....	52
Zaznamenaný priebeh stretnutia.....	52
Vyplývajúce úlohy .....	53
Zápisnica zo stretnutia číslo 8.....	55
Zaznamenaný priebeh stretnutia.....	55
Vyplývajúce úlohy .....	56
Metodika opisu úloh v systéme JIRA .....	58
Úvod .....	58
Slovník použitých skratiek.....	58
Slovník použitých pojmov .....	58
Štruktúra opisu úlohy a súhrnu úlohy.....	58
Vytvorenie novej úlohy .....	58
Opis úlohy .....	60
Súhrn úlohy .....	61
Úprava existujúcej úlohy.....	61
Štruktúra komentára o vyriešení úlohy .....	61
Vyriešenie úlohy.....	61
Štruktúra komentára.....	62
Formátovacia príručka .....	63
Metodika plánovania šprintov .....	65
Úvod .....	65
Dedikácia metodiky.....	65
Nadväzujúca metodika.....	65
Zoznam pojmov.....	65
Priebeh stretnutí.....	66
Šprintové stretnutie .....	67
Medzišprintové stretnutie .....	69

Časový odhad a prerozdelenie úloh.....	70
Absencia členov tímu na stretnutí .....	70
Metodika písania zdrojových kódov .....	71
Základné ustanovenia .....	71
Slovník pojmov a skratiek .....	71
Štylizácia zdrojových kódov .....	72
Zápis definovaných premenných .....	72
Zápis definovaných procedúr.....	73
Zátvorkovanie .....	73
Používanie medzier .....	74
Zápis SQL dopytov.....	75
Komentáre v zdrojových kódoch .....	75
Odsadenie v zdrojových kódoch .....	76
Metodika testovania .....	77
Úvod .....	77
Front-end časť aplikácie.....	77
Mobilná aplikácia .....	77
Webové rozhranie.....	78
Back-end časť aplikácie .....	79
Serverová časť.....	79
Zmeny v databázovom modeli.....	80
Pridanie nezávislého atribútu .....	80
Pridanie závislého atribútu .....	81
Pridanie novej entity.....	81
Rozsiahla úprava databázového modelu .....	81
Metodika používania verziovacieho systému Git .....	83
Úvod .....	83
Slovník Pojmov .....	83
Metodika písania commit správ.....	84

Pravidlá pre písanie commit správ.....	84
Metodika vetvenia vo verziovacom systéme.....	85
Základný stav.....	85
Mergovanie vetiev devel a master .....	86
Vytváranie odvodených vetiev z vetvy devel.....	87
Mergovanie vetiev odvodených z vetvy devel naspäť do vetvy devel .....	88
Metodika tvorby dokumentácie .....	89
Úvod .....	89
Skratky.....	89
Pojmy .....	89
Súvisiace metodiky.....	89
Všeobecné pravidlá.....	90
Štruktúra dokumentov.....	90
Zápisnica zo stretnutí.....	90
Retrospektíva .....	92
Wiki .....	94
Štábná kultúra.....	94
Dokumenty.....	94
Wiki .....	96
Úložisko dokumentov .....	96
Formát.....	96
Export evidencie úloh zo systému Jira .....	96

# 1 ÚVOD

Dokument zaznamenáva riadenie projektu s názvom Dav proti vizuálnemu smogu pre účely predmetu Tímový projekt na Fakulte informatiky a informačných technológií na Slovenskej technickej univerzite v Bratislave.

Druhá kapitola stručne predstavuje členov a samotný tím Včeličky a krátku motiváciu pre vypracovanie projektu Dav proti vizuálnemu smogu. Kapitola taktiež zahŕňa pridelené úlohy členom tímu a odpracovaný podiel práce.

Kapitoly 3 až 10 sa venujú samotnému manažmentu projektu. Opisujú vykonávané činnosti v manažmente z hľadiska ich vývoja v čase. Ako sa tieto činnosti vykonávali na začiatku, dôvody a motiváciu zmeny týchto činností doplnené o metodické príručky pre vybrané činnosti.

Prílohy obsahujú zápisnice zaznamenané na všetkých oficiálnych tímových stretnutiach.

## 2 TÍM VČELIČKY

Náš tím sa skladá zo šikovných ľudí, kde časť má väčšie skúsenosti s webovými technológiami, čo naplno využijeme pri tvorbe serverovej časti aplikácie. Druhá časť tímu má skúsenosti s vývojom Android aplikácií. Tieto skúsenosti sa nám hodia pre potreby vývoja mobilnej aplikácie, ktorá bude primárnym nástrojom na zber dát v našom projekte. Nájdu sa medzi nami aj takí, ktorí už majú skúsenosti s počítačovým videním, ktoré sú pre potreby projektu Dav proti vizuálnemu smogu nemenej dôležité. Okrem iného sa nebojíme komunikácie s vyššími autoritami a nájde sa v nás aj kus aktivizmu.

### 2.1 Motivácia

Téma Dav proti Vizuálnemu Smogu náš tím zaujala predovšetkým svojou myšlienkou. Naším cieľom je ponúknuť každému občanovi možnosť zaangažovania sa do skrášlenia svojho okolia pomerne jednoduchým spôsobom. Keďže téma zlepšovania verejného priestoru momentálne v spoločnosti rezonuje, chceli by sme tento trend využiť a za pomoci v začiatkoch menších odmien a neskôr výhod v rámci samosprávy občanov dostatočne motivovať k odstraňovaniu nelegálnych a neestetických reklám.

Vo fáze realizácie chceme vypracovať nielen samotnú mobilnú aplikáciu, ale aj prepojenie na webovú aplikáciu s potrebným back-endom, ktorý bude pri vyhodnocovaní snímok využívať automatizáciu. Obe aplikácie budú komunikovať prostredníctvom RESTful webových služieb.

Táto téma sa nám ako tímu javí nadmieru atraktívna vzhľadom na to, že náš tím disponuje ľuďmi, ktorí sa zameriavajú na vývoj pre Android platformu, ako aj ľudia so skúsenosťami z oblasti vývoja webových stránok a aplikácií. Nebojíme sa komunikácie s vyššími autoritami a nájde sa v nás aj kus aktivizmu.

## 2.2 Manažérske úlohy

Členom tímu boli priradené nasledovné manažérske roly:

- Jana Egriová – manažérka dokumentácie
- Alexander Ferenčík – manažér rizík
- Richard Filipčík – manažér podporných prostriedkov
- Tomáš Melicher – manažér plánovania, manažér integrácie
- Juraj Slavíček – vedúci tímu, manažér komunikácie
- Jaroslav Zigo – manažér kvality

## 2.3 Podiel práce

Podieľali sa na tvorbe dokumentácie v 1. kontrolnom bode:

- Jana Egriová
- Alexander Ferenčík
- Richard Filipčík
- Tomáš Melicher
- Juraj Slavíček
- Jaroslav Zigo

Podieľali sa na tvorbe dokumentácie v 2. kontrolnom bode:

- Jana Egriová
- Richard Filipčík
- Tomáš Melicher

### 2.3.1 DOKUMENT INŽINIERSKEHO DIELA

Časť dokumentu	Podieľajúci sa členovia tímu
Úvod	Juraj Slavíček



Ciele	Jana Egriová
Funkcionálne požiadavky	Juraj Slavíček
Architektúra	Tomáš Melicher, Richard Filipčík, Alexander Ferenčík
Dátový model	Richard Filipčík
Modul registrácia a prihlasovanie	Juraj Slavíček
Modul mapa	Tomáš Melicher
Modul upload obrázka	Tomáš Melicher, Jana Egriová
Modul mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo, Alexander Ferenčík, Jana Egriová
Modul offline režim	Jana Egriová
Formálna úprava dokumentu	Richard Filipčík
Štruktúra dokumentu	Jana Egriová

### 2.3.2 DOKUMENT RIADENIA

Časť dokumentu	Podieľajúci sa členovia tímu
Úvod	Jana Egriová
Tím, kompetencie a motivácia	celý tím
Manažment komunikácie	Juraj Slavíček
Manažment plánovania	Jana Egriová
Metodika opisu úloh v systéme JIRA	Richard Filipčík
Metodika plánovania šprintov	Jaroslav Zigo
Manažment kvality	Jaroslav Zigo
Metodika písania zdrojových kódov	Tomáš Melicher

Metodika testovania	Alexander Ferenčík
Manažment rizík	Alexander Ferenčík
Manažment integrácie	Tomáš Melicher
Manažment podporných prostriedkov	Richard Filipčík
Metodika používania verziovacieho systému Git	Juraj Slavíček
Manažment dokumentácie	Jana Egriová
Metodika tvorby dokumentácie	Jana Egriová
Sumarizácia šprintov	Jana Egriová a celý tím priebežne na stretnutiach
Retrospektíva	Richard Filipčík, Jana Egriová
Prílohy	Priebežne celý tím
Formálna úprava dokumentu	Richard Filipčík
Štruktúra dokumentu	Jana Egriová

### 3 MANAŽMENT KOMUNIKÁCIE

Na začiatku projektu bolo nutnosťou zaviesť štandardné formy komunikácie pre riešenie každodenných vecí ale aj kľúčových aspektov v projekte. Ako základný komunikačný kanál bola zvolená sociálna sieť Facebook keďže je na nej každý člen tímu registrovaný a je jej každodenným používateľom . V rámci nej sú vytvorené 3 konverzácie. Prvou z nich je konverzácia spoločná pre všetkých členov tímu kde sa dohadujú základné organizačné veci a práca na častiach projektu o ktorých musí vedieť každý jeden člen. Keďže aplikácia je logicky zložená z dvoch častí mobilnej a webovej a každá z nich je implementovaná v inom programovacom jazyku za použitia rôznych vývojových nástrojov obe zostávajúce konverzácie združujú každá polovicu tímu podľa ich zaradenia.

Ďalším komunikačným kanálom vytvoreným hlavne za účelom komunikácie tímu a vedúceho sú tzv. GoogleGroups. Táto aplikácia slúži na rýchlu komunikáciu celého tímu pomocou mailov a je integrovaná s nástrojom GoogleDocs takže každý člen tímu je rýchlo informovaný o nových vypracovaných veciach a reakciách kolegov na ne.

Okrem komunikačných nástrojov sa manažér komunikácie v našom tíme zaoberá aj vedením “zamrznutej” diskusie na tímových stretnutiach ako aj riešeniu vznikajúcich problémov spôsobených inými vlastnosťami, predstavami a plánmi členov tímu ku ktorým prirodzene dochádza vzhľadom na našu odlišnosť.

## 4 MANAŽMENT PLÁNOVANIA

Pre účely plánovania šprintov bola vytvorená fyzická tabuľa s plánovanými user stories a ich úlohami. Po každom tímovom stretnutí sme vytvárali digitálnu kópiu tabule v podobe fotografie.

Takáto evidencia úloh sa ukázala ako nedostatočná, preto sme začali evidovať úlohy pre jednotlivé úlohy v systéme Jira. Úlohy sme do systému zadávali len pomocou ich názvu, kde chýbal podrobnejší opis tejto úlohy. Dôsledkom toho bola situácia, kedy sme neskôr podľa názvu už nevedeli identifikovať presný cieľ úlohy a z toho dôvodu sme do procesu plánovania zaviedli aj povinnosť podrobného opisu náplne úlohy.

Úlohou manažéra plánovania je vytváranie nových šprintov, priradovanie úloh do šprintov, kontrola dodržiavania opisov úloh a taktiež kontrola stavu riešenia jednotlivých úloh. Aktuálne kombinujeme evidenciu úloh v systéme Jira spoločne s evidenciou pomocou pôvodnej fyzickej tabule.

S manažmentom plánovania súvisia dve metodiky, ktoré sme vytvorili.

- Metodika opisu úloh v systéme JIRA
- Metodika plánovania šprintov

## 5 MANAŽMENT KVALITY

Keďže miera kvality akéhokoľvek produktu výrazným spôsobom určuje jeho postavenie na trhu, resp. medzi inými produktami, je potrebné manažovať proces jej vytvárania a zabezpečovania. Výber nástrojov použitých na implementáciu a spôsob vykonávania určitých činností v rámci celého vývoja napomáha zvyšovať mieru kvality. Za týmto účelom sme sa rozhodli využívať nasledovné nástroje / metódy:

- Android Studio - ide o vývojové prostredie, ktoré je veľmi populárne a na vývoj ho využíva aj samotný Google. Umožňuje Gradle build aplikácií, čo má oproti Ant-u

(využívanom napr. v Eclipse, IntelliJ Idea...) viaceré výhody (jednou z nich je napr. veľmi jednoduchý import knižníc).

- GitHub - veľmi dôležitý nástroj pre vývoj akéhokoľvek softvéru. Umožňuje komukoľvek s prístupom nazerať do kódu, stiahnuť si ho k sebe, kedykoľvek commitovať a v prípade chybných verzií sa vrátiť k predošlým. Predstavuje štandard kvality pri akomkoľvek softvérovom projekte.
- SCRUM - agilný vývoj. Zvyšuje sa transparentnosť procesu, pričom každý člen tímu má prehľad o tom, v akom stave sa projekt nachádza, všetko má svoju štruktúru a znižuje sa pravdepodobnosť výskytu chybových miest v projekte.

Ľudský kapitál je pri vývoji najdôležitejším faktorom. Keďže každý člen tímu potrebuje zdokonaľovať svoje zručnosti a nie všetci sú na tom čo sa odbornosti týka rovnako, zaviedli sme v našom tíme stretnutia (časovo nie striktné určené) v menších skupinkách, kde členovia s väčšou znalosťou v danej oblasti vyučujú a vysvetľujú svoje poznatky menej zdatným kolegom. Takisto sa menej skúsení členovia vzdelávajú prostredníctvom video kurzov a materiálu dostupného na internete. Takýmto spôsobom sa zvyšuje kvalita nášho tímu ako celku, čo sa prenáša do kvality výsledného produktu.

S manažmentom kvality súvisia dve metodiky, ktoré sme vytvorili.

- Metodika písania zdrojových kódov
- Metodika testovania

## 6 MANAŽMENT RIZÍK

Na zamedzenie rizík v našom tíme sa snažíme aplikovať pravidelné stretnutia opakujúce sa v týždňových intervaloch. Na stretnutiach si hneď úvodom vzájomne referujeme odvedenú prácu za posledný týždeň, pričom sledujeme najmä prínos projektu a zároveň časovú náročnosť. Týmto spôsobom pozorujeme, či bola pracovná záťaž adekvátne rozdelená medzi členov tímu, nakoľko zlé rozdelenie práce je jedným z možných rizík projektu. Získané postrehy sa snažíme aplikovať pri nasledovnom pridelovaní úloh. Nepodceňujeme pri tom situáciu a všetko zaznamenávame v nástroji JIRA aj s dôkladnými popismi úloh.

Identifikovali sme tiež riziko zlej komunikácie, kde môže dôjsť k nedorozumeniu niektorých členov tímu čo sa môže prejaviť neskôr. Okrem pravidelných stretnutí udržujeme systematickú správu našich informácií a dát na verejne dostupnom úložisku od Google – Google Drive. Spoločne máme prístup k všetkým zozbieraným dokumentom, ktoré sem pravidelne, zvyčajne hneď po stretnutí, uploadujeme. Taktiež komunikujeme prostredníctvom internetového chatu a denne sa oboznamujeme s priebežným stavom práce.

Taktiež sme sa snažili predísť situácii aby niektorý člen musel zisťovať poznatky pre nás vhodné, ak už v minulosti iný člen mal tieto poznatky zaobstarané. Na zamedzenie tohto rizika využívame našu vlastnú wikimedia stránku, na ktorej zdieľame náučné materiály potenciálne vhodné aj pre ostatných členov, respektíve návody na vyriešenie problémov súvisiacich s naším projektom.

Ak sa niektoré z rizík javí ako zvýšené, manažér rizík na to upovedomí ostatných členov tímu, ktorí ho rešpektujú a snažia sa vyzdvihnuté riziko zamedziť.

## 7 MANAŽMENT INTEGRÁCIE

Keďže naša aplikácia pozostáva z dvoch samostatných modulov, vyskytol sa problém, že navzájom nekooperovali. Naš tím pozostáva z ľudí venujúcich sa čisto webovej aplikácii a ľudí venujúcich sa iba Android aplikácii. V tíme chýbala medzivrstva, ktorá by riešila integráciu medzi obidvoma modulmi. V našom tíme preto bola vytvorená funkcia manažér integrácie, pričom jeho primárnou úlohou bola integrácia práve spomínaných dvoch modulov.

Po prvom šprinte dokázala naša mobilná aplikácia odoslať na server fotografiu o zachytenom billboarde, server ho však nedokázal spracovať nakoľko očakával dáta iného formátu než boli zasielané. Na serveri bolo totižto taktiež možné uploadovať odfotený billboardu s tým, že sa uploadované dáta spracovali inak, než sa očakávalo z mobilnej aplikácie. Prvotnou úlohou do druhého šprintu bolo teda zintegrovat' obidva moduly, čo sa nám aj nakoniec podarilo.

Prototyp našej aplikácie počítal iba s natvrdo zadanými dátami, pretože zatiaľ nebol hotový dátový model. Po jeho implementácii bolo opäť potrebné zintegrovat' existujúce moduly našej aplikácie s databázou. Integrácia webovej aplikácie s vytvorenou databázou bola pomerne jednoduchá vzhľadom na fakt, že databázový server sa fyzicky nachádzal na tom istom mieste ako náš webový server. Problémom však bola integrácia s mobilnou časťou našej aplikácie, bolo teda potrebné vytvorit' funkcionality pre odosielanie dát na mobilné zariadenia v požadovanom formáte. To sa nakoniec taktiež úspešne podarilo, čo bolo aj overené sériou unit testov. Dáta sú zo servera posielané v JSON formáte, pričom odpovedi na požiadavku predchádza POST request.

V treťom šprinte mal manažér integrácie za úlohu kontrolovať vývoj modulu pre spracovanie GPS súradníc zasielaných z mobilnej aplikácie. Momentálne má manažér integrácie úlohu pravidelne kontrolovať kód, ktorý zasahuje do mobilnej aj webovej aplikácie, aby nevznikol problém, ktorý sa nám vyskytol v prvom šprinte.

## 8 MANAŽMENT PODPORNÝCH PROSTRIEDKOV

Manažér podporných prostriedkov má za úlohu zabezpečovať predovšetkým nasadzovanie a funkčnosť riešení určených pre podporu práci na projekte. Ide napríklad o architektúru webového servera, ktorý zabezpečuje chod webovej aplikácie, databázového servera, či interpreta scriptovacieho jazyka. Zároveň sa stará o spravovanie používateľských účtov, manažment práv pre otváranie, zapisovanie a spúšťanie súborov a priečinkov, či riadenie a plánovanie automatického spúšťania úloh.

S manažmentom podporných prostriedkov tiež súvisí starostlivosť o projekt v prostredí verziovacieho systému. S tým sa spája napríklad vytvorenie samotného repozitára, kontrola správneho vetvenia a zlučovania už vytvorených vetiev, prípadne riešenie konfliktov vzniknutých pri zlučovaní.

Pre účely archivácie dôležitých dokumentov a propagáciu projektu je dôležité udržiavať aj webovú prezentáciu projektu. Vytvorenie tejto prezentácie, jej priebežnú aktualizáciu, správu používateľských účtov pre ostatných členov tímu a ďalšie prípadné úlohy súvisiace s webovou prezentáciou má na starosti tiež manažér podporných prostriedkov.

S manažmentom podporných prostriedkov súvisí jedna metodika, ktorú sme vytvorili.

- Metodika používania verziovacieho systému Git

## 9 MANAŽMENT DOKUMENTÁCIE

Pre účel tvorby dokumentácie k tímovému projektu bol vytvorený zdieľaný priečink v službe Google Drive. K spomínanému priečinku majú prístup všetci členovia tímu a slúži ako úložisko pre všetky vytvárané dokumenty.

Za účelom technickej dokumentácie pre samotných členov tímu, akými sú napríklad rôzne inštaláčne príručky, návody a rady, ako postupovať pri práci na rôznych častiach aplikácie v rôznych prostrediach bola vytvorená wiki prístupná všetkým členom tímu prostredníctvom webového sídla.

Úloha manažéra dokumentácie je dohliadať na pravidelnú tvorbu a aktualizovanie dokumentov všetkými členmi tímu. Udržiavať aktuálnu štruktúru spomínaných úložísk a vytvárať šablóny pre jednotlivé dokumenty.

Šablónu pre zápisnicu zo stretnutí sme používali od začiatku tímových stretnutí, avšak pri prvej retrospektíve šprintu vznikla potreba vytvorenia zvlášť dokumentu. V súčasnosti používame zvlášť šablónu na zápisnicu zo stretnutí a zvlášť dokument na retrospektívu šprintu.

S manažmentom dokumentácie súvisí jedna metodika, ktorú sme vytvorili.

- Metodika tvorby dokumentácie

## 10 SUMARIZÁCIA ŠPRINTOV

### 10.1 Sumarizácia 1. šprintu

#### 10.1.1 STAV RIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 1 sa nachádza prehľad pridelených úloh v rámci šprintu, hodnotenie ich vyriešenia spolu s poznámkami k danej úlohe v prípade, že nebola úplne vyriešená.

User story	Úloha	Stav	Poznámky
Domased otvorí mapu na Webe a uvidí úlovy	vytvoriť dátový model	presunutá	potreba ďalšej diskusie a riešenia
	vytvorenie databázy	presunutá	súvisí s vytvorením dátového modelu
	vytvorenie kostry serverovej časti a rozhranie	akceptovaná	
	zobrazenie mapy s bodmi na Webe	presunutá	chýba integrácia s mobilnou aplikáciou
Domased prostredníctvom Webu uploadne obrázok a zapichne marker	pridanie bodu do mapy	presunutá	chýba integrácia s databázou
Človek v teréne odfotí obrázok	vytvoriť kostru android aplikácie	presunutá	

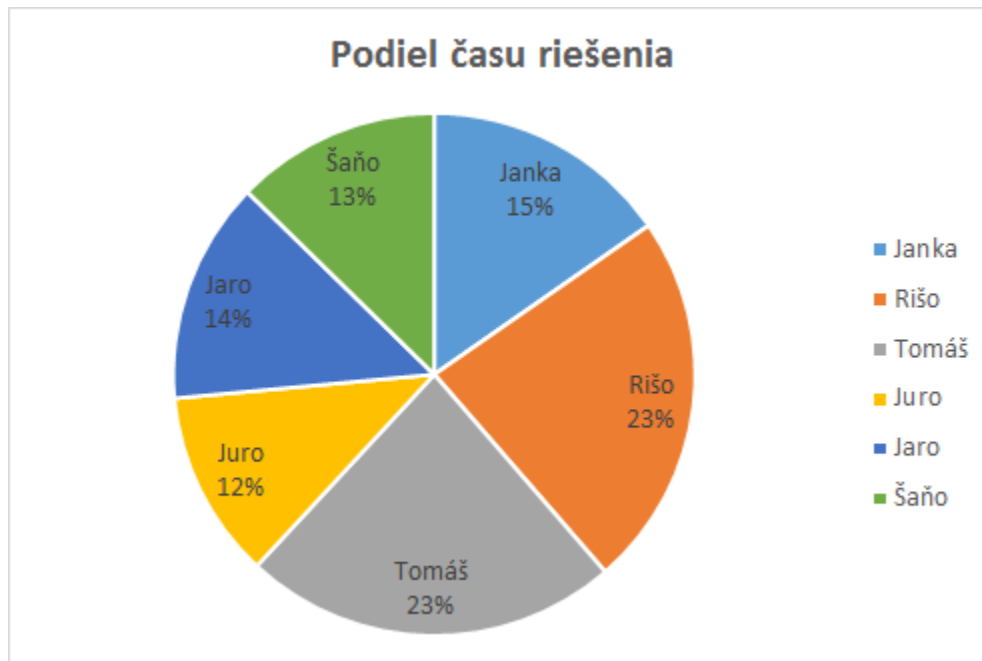
	odfotenie obrázka pomocou android aplikácie	akceptovaná	
	upload obrázka na server pomocou android app	presunutá	chýba integrácia so serverovou časťou aplikácie
	offline režim aplikácie	presunutá	
ostatné úlohy	vytvoriť prístupy na server	akceptovaná	
	vytvoriť projekt v Jire	akceptovaná	
	vytvoriť repozitár na GitHub	akceptovaná	
	vytvoriť odporúčania zo spätnej väzby	akceptovaná	
	vytvoriť personas	rozpracovaná	potreba ďalších úprav
	vytvoriť Web	akceptovaná	
	založiť wiki a vytvoriť štruktúru	akceptovaná	
	zaevidovať úlohy v Jire a pridať k nim popisy	akceptovaná	
	vytvoriť lean canvas	rozpracovaná	potreba ďalších úprav

**Tabuľka č. 1:** Hodnotenie stavu riešenia úloh 1. šprintu



## 10.1.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 1 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z prvého šprintu.



Graf č. 1: Podiel času riešenia 1. šprintu

## 10.2 Sumarizácia 2. šprintu

### 10.2.1 STAV RIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 2 sa nachádza prehľad pridelených úloh v rámci šprintu, hodnotenie ich vyriešenia spolu s poznámkami k danej úlohe v prípade, že nebola úplne vyriešená.

User story	Úloha	Stav	Poznámky
Domased otvorí mapu na Webe a uvidí úlovky	Doplnenie dátového modelu	Akceptovaná	

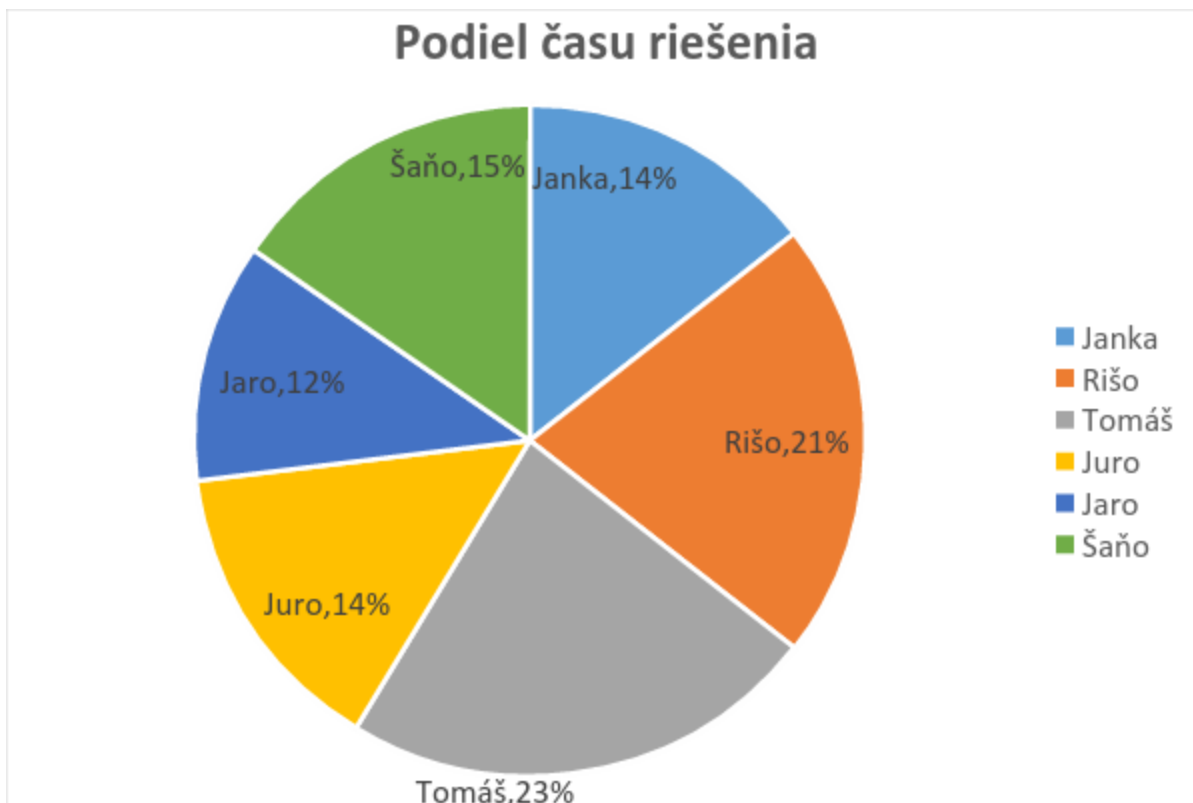
	Update kostry serverovej časti	Akceptovaná	
	Vytvorenie webového rozhrania		
	Zobrazenie mapy s bodmi	Akceptovaná	
Domased prostredníctvom Webu uploadne obrázok a zapichne marker	Pridanie bodu do mapy (drag&drop)	Akceptovaná	
Človek v teréne odfotí obrázok	Integrácia medzi front-endom a back-endom	Akceptovaná	
	Upload obrázka prostredníctvom android app	Akceptovaná	
	Kostra android app	akceptovaná	
	Offline režim pre android app	Presunutá	Vyššiu prioritu získali iné úlohy – úlohy pre integráciu
V teréne voliteľne zadá dodatočné informácie o úlovku	Vytvorenie obrazovky pre zadávanie dát	Presunutá	Na poslednom stretnutí vzniklo viac podúloh  Zlepšenie komunikácie, posunutie úloh na ďalších ľudí

Domased voliteľne zadá dodatočné informácie o úlovku	Aktualizácia front-endu a databázy		
ostatné úlohy	Vytvoríť plán na semester	Akceptovaná	
	Vytvoríť lean canvas	Akceptovaná	
	Vytvoríť personas		
	Update kostry serverovej časti	akceptovaná	

**Tabuľka č. 2:** Hodnotenie stavu riešenia úloh 2. šprintu

## 10.2.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 1 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z druhého šprintu.



**Graf č. 2:** Podiel času riešenia 2. šprintu

## 10.3 Sumarizácia 3. šprintu

### 10.3.1 STAV RIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 3 sa nachádza prehľad pridelených úloh v rámci šprintu, hodnotenie ich vyriešenia spolu s poznámkami k danej úlohe v prípade, že nebola úplne vyriešená.

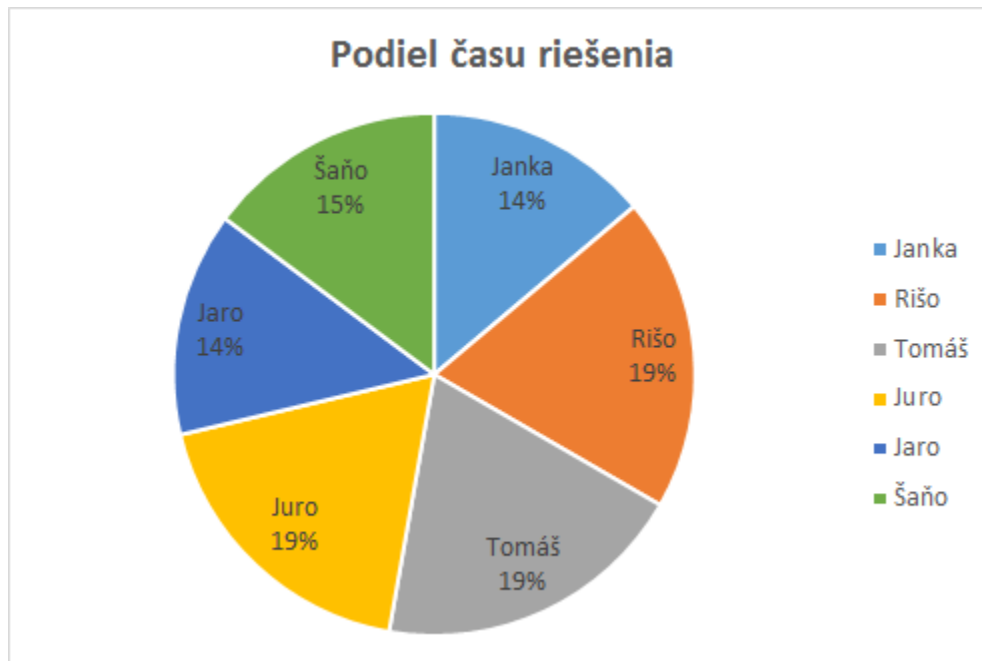
User story	Úloha	Stav	Poznámky
Prihlasovanie	Obrazovka pre prihlasovanie android +integrácia	akceptovaná	
Prihlasovanie	Definovať kompetencie prihláseného a neprihláseného	akceptovaná	
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Získať dáta z databázy o vlastníčkovi a odoslať	akceptovaná	

Domased zadáva dodatočných info k záznamu	integrácia web rozhrania s akcentom	presunutá	in progress
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Spracovať dáta o vlastníkoch pre obrazovku	akceptovaná	
Domased zadáva dodatočných info k záznamu	WEB vytvoríť obrazovku pre voliteľne info	presunutá	časová tieseň, prioritu dostali iné úlohy
Domased chce zobrazíť úlovky	Zobrazenie detailu úlovku	akceptovaná	
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Prijať a spracovať dáta o vlastníkoch	presunutá	
Ostatné	Vytváranie dokumentácie	akceptovaná	
Prihlasovanie	Backend prihlásenie + registrácia	akceptovaná	
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Zachytiť GPS súradnice	akceptovaná	
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Obrazovka pre zadávanie rozšírených info o úlovkoch	akceptovaná	
Ostatné	Naplniť databázu dátami	akceptovaná	
Zachytenie záznamu v teréne v režime offline	Offline režim	presunutá	
Ostatné	Prerobiť personas	akceptovaná	
Ostatné	Doplniť dátový model	akceptovaná	

**Tabuľka č. 3:** Hodnotenie stavu riešenia úloh

### 10.3.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 3 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z tretieho šprintu.



Graf č. 3: Podiel času riešenia 3. šprintu

## 10.4 Sumarizácia 4. šprintu

### 10.4.1 STAV RIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 4 sa nachádza prehľad pridelených úloh v rámci šprintu, hodnotenie ich vyriešenia spolu s poznámkami k danej úlohe v prípade, že nebola úplne vyriešená.

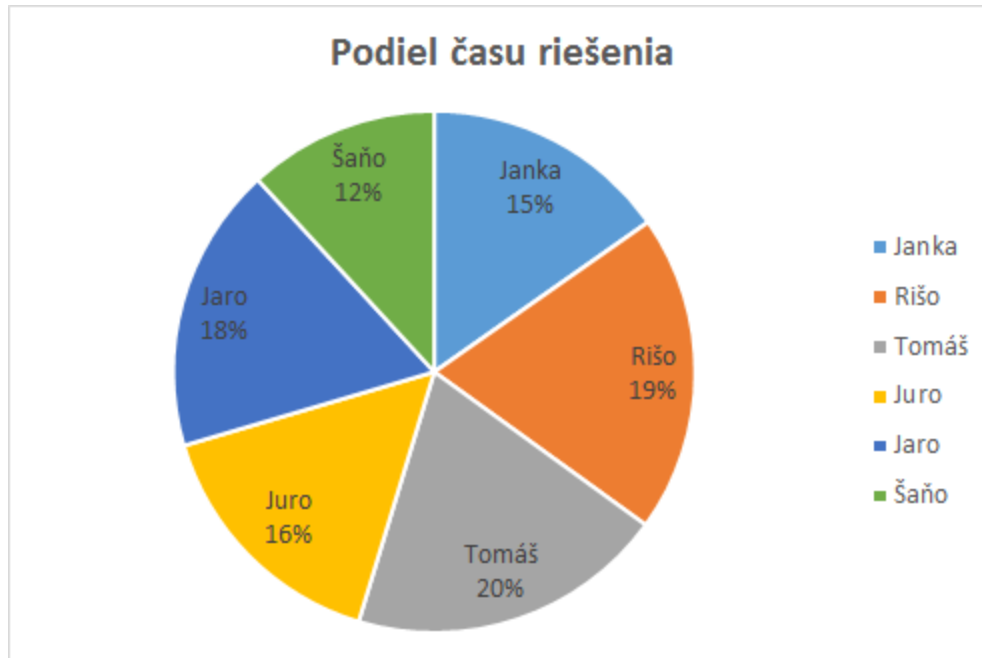
User story	Úloha	Stav	Poznámky
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Nakresliť ikony nosičov	akceptovaná	
Ostatné	Vytvoriť ikonu pre Google play	akceptovaná	
Domased na webe otvorí	Vyhľadávanie úlovkov na	akceptovaná	

mapu a uvidí úlovky	mape		
Domased zadá dodatočné info o reklame	Editácia úlovkov	presunutá	čaká sa na dokončenie prihlasovania
Domased na webe otvorí mapu a uvidí úlovky	Vytvoriť galériu úlovkov	presunutá	
Domased na webe otvorí mapu a uvidí úlovky	Web App opravenie pozície bielobradú	akceptovaná	
Ostatné	Refaktoring kódu	akceptovaná	
Prihlasovanie	Obrazovka pre prihlasovanie android +integrácia	presunutá	presunutá kvôli bugfixingu
Domased zadá dodatočné info o reklame	WEB vytvoriť obrazovku pre voliteľne info	akceptovaná	
V teréne zadám dodatočné info o úlovku	Prijať a spracovať dáta o vlastníkoch	presunutá	presunutá kvôli bugfixingu
V teréne odotím reklamu	Offline režim	akceptovaná	
V teréne zadám dodatočné info o úlovku	Odoslanie voliteľných dát v mobilnej aplikácii	presunutá	zodpovedný člen tímu ochorel

**Tabuľka č. 4:** Hodnotenie stavu riešenia úloh

#### 10.4.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 4 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh zo štvrtého šprintu.



**Graf č. 4:** Podiel času riešenia 4. šprintu

## 11 RETROSPEKTÍVA PRE 1. - 4. ŠPRINT

### 11.1 Spoločné údaje o šprintoch

Trvanie šprintov: 9.10.2014 - 23.10.2014

Tím: 14 - Včeličky  
 Vedúci tímu: Ing. Jakub Šimko, PhD.  
 Účastníci: Jana Egriová  
 Alexander Ferenčík  
 Richard Filipčík  
 Tomáš Melicher  
 Juraj Slavíček  
 Jaroslav Zigo

### 11.2 Priebežné hodnotenie šprintov

**Zhodnotenie 23. októbra 2014 (po 4. týždni)**



<b>Pozitívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Dôvody ich pozitívneho hodnotenia</b>
každý si plní svoje úlohy, snaží sa pracovať na tom, čo má pridelené	osobná zodpovednosť, iní členovia tímu ho inšpirujú svojou prácou
dobré a efektívne riešenie problémov	vďaka zaužívaným komunikačným kanálom
vyriešené mnohé podporné záležitosti, vzniká priestor pre nové úlohy	každý si splnil svoje úlohy, ktoré sa týkali podporných záležitostí
<b>Negatívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Kroky, ktoré pomôžu javom predísť</b>
veľa úloh šprintu nebolo dokončených "done" ale ostali "in progress" z dôvodu, že nefunguje integrácia medzi front-endom a back-endom	lepšie komunikovať ohľadom integrácie, vytvoriť integračné úlohy
pri definovaní úloh šprintu sme zabudli na integračné úlohy	určiť "dôstojníka integrácie" a prideliť mu novú rolu - manažér integrácie, jeho úlohou bude strážiť tieto veci a dohliadať na pravidelné integrovanie pri každej novej úlohe, ktorá si to vyžaduje
príliš veľa úloh na niektorých členov tímu	v budúcnosti lepšie plánovať, v krajnom prípade delegovať povinnosti na iných členov tímu
<b>Zhodnotenie 6. novembra 2014 (po 6. týždni)</b>	
<b>Pozitívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Dôvody ich pozitívneho hodnotenia</b>
Dobre fungujúca integrácia	Zadelenie úloh, ktoré sa týkali integrácie, vytvorenie novej role manažér integrácie pri poslednej retrospektíve
Zavedie frameworku na strane back-endu	Lepšia integrácia s databázou a jednoduchší vývoj do budúcnosti
<b>Negatívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Kroky, ktoré pomôžu javom predísť</b>
Nestíha sa s úlohami lebo je veľa práce	Viac komunikovať s ostatnými, aby tí, čo nemajú úlohy mohli pomôcť

Príliš veľa úloh na niektorých členov tímu, rovnaký problém ako pri min. retrospektíve	Pracovať na úlohách čo najskôr, aby sme vedeli odkomunikovať problémy – delegovanie úloh na iných ľudí Manažér komunikácie si bude pravidelne robiť prehľad o stave úloh ostatných členov
<b>Zhodnotenie 20. novembra 2014 (po 8. týždni)</b>	
<b>Pozitívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Dôvody ich pozitívneho hodnotenia</b>
Lepšia evidencia úloh v systéme JIRA	lepšie reportovanie úloh
Zlepšenie komunikácie	lepšia kooperácia medzi členmi tímu na jednotlivých úlohách
Sfinalizovaná dokumentácia	je vytvorená celistvá dokumentácia, ktorá mapuje odvedenú prácu na projekte, popisuje štruktúru, architektúru aplikácií
Zadefinovanie spôsobu vytvárania unit testov v serverovej časti	s unit testami je stabilnejší zdrojový kód
<b>Negatívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Kroky, ktoré pomôžu javom predísť</b>
časová tieseň pre všetkých členov tímu	zohľadňovať to pri rozdeľovaní úloh a lepšie ich plánovať
<b>Zhodnotenie 4. decembra 2014 (po 10. týždni)</b>	
<b>Pozitívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Dôvody ich pozitívneho hodnotenia</b>
Plynulá práca na backende	Všetci členovia tímu, ktorí pracujú na backende, sú už na veľmi dobrej úrovni zoznámení s jednotlivými potrebnými technológiami, preto je práca na strane backendu plynulá. K tomu prispieva aj dodržiavanie programovacích konvencií.
<b>Negatívne hodnotené javy šprintu</b>	<b>Kroky, ktoré pomôžu javom predísť</b>
Práca na mobilnej aplikácii mierne viazne	Dôslednejšia organizácia práce na strane mobilnej aplikácii, rovnomernejšie rozdeľovanie úloh.
Verziovanie na strane mobilnej	Vytvorenie ďalších vetiev (developerských) v gite,

aplikácie	svedomité "commitovanie" zo strany všetkých členov tím zainteresovaných vo vývoji mobilnej aplikácie.
-----------	---

## 11.3 Celkové zhodnotenie šprintov

V nasledujúcich tabuľkách sa nachádzajú pozitívne a negatívne hodnotenia z pohľadu na prácu počas semestra ako na jeden celok.

<b>Pozitívne hodnotené javy</b>	<b>Dôvody ich pozitívneho hodnotenia</b>
Progres vo vývoji projektu a jeho jednotlivých modulov (webová a mobilná aplikácia).	Projekt ako taký má potenciál do budúcnosti čo sa týka reálneho využívania.

<b>Negatívne hodnotené javy</b>	<b>Kroky, ktoré pomôžu javom predísť</b>
Niektorí členovia tímu sa síce venovali vývoju aplikácie, avšak nevenovali čas procesom riadenia projektu a neboli ochotní spolupracovať ani po opakovaných výzvach.	Nové zadefinovanie procesov riadenia a to tak, aby sa im nedalo vyhnúť. Napríklad zrušenie fyzickej tabule v učebni pre evidenciu úloh spôsobí nutnosť plnohodnotného využívania systému Jira.
Časté nedokončenie úloh a následne ich prenášanie do ďalších šprintov.	Pravidelné reportovanie stavu úloh, prípadne zadefinovanie nových postupov pri výkone úloh. Napríklad iný člen tímu urobí analýzu a iný člen tímu implementáciu, vzniká závislosť medzi členmi tímu a tak aj lepšia kontrola práce.
Nezorganizované takmer žiadne tímové stretnutia okrem oficiálnych, mohlo by to pomôcť urýchliť mnohé procesy, napríklad aj tvorbu dokumentácie, keď pracuje celý tím spoločne na veciach, pre ktoré nezostáva priestor na oficiálnych stretnutiach tímu.	Zavedenie pravidelných neoficiálnych stretnutí každý týždeň vo vyhradenom čase s povinnou účasťou. Zaznamenávanie dochádzky na neoficiálne stretnutia, mohlo by byť aj jedno z kritérií pri hodnotení, keďže sa tým dá do istej miery odmerať záujem o prácu na projekte a samotný projekt.

## 12 KOMPETENCIE TÍMU

### 12.1 Jana Egriová

Preferujem programovací jazyk Java a jej najrôznejšie technológie. Skrz toho by som si rada vyskúšala vývoj Android aplikácií. Pracovala som však aj v jazyku C#. Čo sa týka webu, tak s HTML/ CSS/ Javascript/ PHP mám základné skúsenosti. Vzhľadom k tomu, že jednou z našich tém, o ktoré sa usilujeme je Dav proti Vizualnému Smogu, by som rada spomenula záujem o ekológiu, rôzne dobrovoľnícke aktivity a angažovanie v miestnych novinách a fórach, skrz ktorých som mala možnosť zistiť, aká je komunikácia so samosprávou náročná. Získané kontakty na ľudí v samospráve tiež môžu byť výhodou.

### 12.2 Alexander Ferenčík

Medzi moje najvýraznejšie skúsenosti patrí vývoj aplikácií v C,C++, ale ani Java pre mňa nie je problém. Z webových technológií mám skúsenosti s HTML a Javascript. Vo svojej bakalárskej práci som sa venoval tematike hernej umelej inteligencie, ktorou sa chcem zaoberať aj naďalej. V súčasnom zamestnaní každodenne využívam Javascript a SQL, ktoré ovládam bez problémov. Mám skúsenosti s technológiami JDBC, Hibernate, JPA, Java2D, JLog, MPI, OpenMP, POSIX Threads, CUDA a OpenGL. Veľmi ma zaujíma vývoj aplikácií pre Android, čo je momentálne mojím najväčším cieľom, ktorý sa chcem naučiť.

### 12.3 Richard Filipčík

Praktické skúsenosti mám najmä s webovými technológiami, ktorým sa venujem od konca základnej školy, a to či už zo strany klienta, alebo zo strany servera. Okrem kombinácie PHP/Apache/MySQL mám isté skúsenosti aj s Pythonom, na bakalárskom projekte som pracoval aj s Ruby/RoR. Zaujímala by ma aj práca s C# a .NET technológiami. Okrem toho, mám rád našu krajinu a nepáčia sa mi množstvá billboardov napr. aj u nás doma, preto by som rád pracoval na niečom, v čom vidím potenciál a možnosť pomôcť aj mimo fakulty.

### 12.4 Tomáš Melicher

Medzi svoje popredné skúsenosti v oblasti IT by som uviedol webové technológie. S front-endovými technológiami som sa stretol už počas strednej školy, keď som si privyrábal tvorbou jednoduchých statických stránok. Nadobudnuté skúsenosti som si potvrdil MTA HTML5 certifikátom. Neskôr som sa preorientoval skôr na back-endové technológie, konkrétne PHP,

CFML a sčasti aj .NET. Som otvorený možnostiam a mám záujem sa učiť nové technológie, čiže prácu s frameworkom RoR by som veľmi rád uvítal.

## 12.5 Juraj Slavíček

Medzi moje prednosti patrí určite pomerne veľké skúsenosti s prácou v tíme a z technológií Java a frameworky s ňou spojené. O čo som sa vždy zaujímal bol javovský (ale aj iný) back-end a server side technológie. Tieto technológie využívam aj v súčasnej práci a teda postaviť webovú aplikáciu na Springu Hibernate, prepojiť ju web servicami s inými aplikáciami a tým pripraviť pôdu pre front endistov mi problém nerobí. Pokiaľ sa však ukáže nutnosť naučiť sa nové technológie rád sa do toho pustím.

## 12.6 Jaroslav Zigo

Mojím najobľúbenejším programovacím jazykom je Java. Pracujem s ním prakticky denne, využívam ho najmä na vývoj Android aplikácií či už vlastných alebo pracovných. Nejaké tie riadky kódu som však napísal aj v jazykoch ako C, PHP, JavaScript/jQuery, SQL (MySQL) či HTML/CSS. Skúsenosti mám tiež s prácou s GitHubom, JDBC API a Hibernate. Som otvorený poznávaniu nových technológií, najmä javovských (Spring, Grails, JSF...), ale tiež by som si rád vyskúšal RoR a celkovo prácu na strane servera.

# 13 PRÍLOHY

## 13.1 Zápisnice zo stretnutí

- Zápisnica zo stretnutia č. 1
- Zápisnica zo stretnutia č. 2
- Zápisnica zo stretnutia č. 3
- Zápisnica zo stretnutia č. 4
- Zápisnica zo stretnutia č. 5
- Zápisnica zo stretnutia č. 6
- Zápisnica zo stretnutia č. 7
- Zápisnica zo stretnutia č. 8

## 13.2 Metodiky

- Metodika opisu úloh v systéme JIRA
- Metodika plánovania šprintov
- Metodika písania zdrojových kódov
- Metodika testovania
- Metodika používania verziovacieho systému Git
- Metodika tvorby dokumentácie

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 1

Úvodné stretnutie

Dátum: 2.10.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
\*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Jakub Šimko  
Zapisovateľ: Tomáš Melicher

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

\* hviezdickou označujem poznamku pod ciarou, ciselne su oznacene ulohy

1, urcit si system na evidenciu stavu projektu (Gira,...) - Juro

\* ideme vyvijat agilnou metodou

HAPPYDAY SCENAR - pouzivatel ide po meste so svojim smartfonom, narazi na nelegalnu reklamu, odfoti ju, ulozi sa na server - po dokonceni happyday scenara by uz mala byt hotova cela infrastruktura

FEATURES:

- pri foteni sa zobrazi predikcia polohy billboardu - upozornenie pouzivately, ze uz som raz dany billboard fotil (vramci gemifikacie, nestupal by mu ranking ak by stale fotil jednu a tu istu) - po odfoteni ak nieje aktualne online, zariadenie pocka kym sa user pripoji na wifi a az tak to odosle

2, treba zriadiť google doc, kde budú spísané featurky, happyday scenár atď...ja zriadiť

3, zavieze si slovník pojmov - "spina" - nelegálna reklama, atď... "podnet/ulovok" - odfotenie reklamy

## USER STORIES

\* je ich treba zapisovať v tvare že "KTO", "CO ROBI", "PRECO"

- user story template - používateľ v telefóne odíť reklamy aby očistil miesto od nelegálneho vizuálneho smogu - úradník si pozrie databázu našich reklám, vyfiltruje si nelegálne aby mohol začať príslušné konanie ... - spísať ich čo najviac, ideálne do tabuľky (spomínal, že ich raz bude možno 50-100)

## EPIC STORIES

\* tu treba nadefinovať nejaké rozšírené user stories - kategórie, bude treba rozpísať konkrétne stories

- gamifikácia
- validácia dát - to zahŕňa aj nejaké to spájanie ulovkov
- zobrazenie dát v strojovej podobe
- vodiči
- podpora pre samosprávu

4, rozdeliť si úlohy v tíme - done

5, táto úloha je pre každého a do budúceho týždňa - identifikovať nejakých "early adopterov" (ideálne 2-3), ktorí majú záujem takto pomôcť peknému životnému prostrediu, predstaviť im našu appku zopár vetami a pýtať sa ich, ako by mala vyzeráť naša appka, lebo ak sa to nebude páčiť im, tak potom nikomu

\* do jedného dokumentu user stories a do druhého dátové entity, do tretieho dokumentu zbierať spätnú väzbu od ľudí, ideálne založiť folder na google docs

\* treba robiť code review, aby mali všetci prehľad o tom, ako to funguje, opravovali chyby, optimalizovali...prispieva to ku kvalitnejšiemu kódu



\* vramci menezmentu rizik, som sa rozhodol ze stranku nasho timu robit nebudem :) robil som ich 10tky, nic nove by som sa nenaucil... ochotne ale pomozem hocikomu, kto ju bude chciet robit

6, my traja webisti by sme mali zhodnotit (primarne)skusenosti a vyuzitie danyh technologii a urcit ake konkretne technologie pouzijeme, framework, db, ceknut OpenCV, brat do uvahy ze ideme pracovat hlavne s geografickymi udajmi - bude tam Debian, cize zvizit to

\* vsetko pokravam testami, hlavne na backende, treba sa zoznamit s testovacimi frameworkami

## ROLY

- veduci / menezer komunikacie - musi vediet nakopnut tim, ak to niekde stoji, tak to rozbehat
- menezer planovania - musi vediet odhadnut co bude kolko trvat, zistovat, musi vediet urcit nejaky casovy plan, vyhodnocovat progres
- menezer podpornych prostriedkov - konfiguracie serverov, konfiguracie gitu...robi support
- menezer rizik - to by mali robit vsetci, jeden vsak primarne, ktory dokaze mysliet aj za druhych, co sa tyka odhadnutia rizik • menezer kvality - musi dbat na kvalitu kodu, na testovanie, kontroluje code review
- menezer dokumentacie - musi vediet rozoznat co v dokumentacii musi byt, co tam je zbytocne...dba na to, aby kazdy zdokumentoval postup, ked nieco dokaze rozbehat (detekciu billboardu)

## Vyplývajúce úlohy

	Úloha	Kto
1	urcit si system na evidenciu stavu projektu	Juro
2	zriadiť google doc, kde budu spisane featurky, happyday scenar atd	Tomas
3	identifikovat nejakych "early adopterov" (idealne 2-3) a ziskat od nich spatnu vazbu	Kazdy 3 ludi

<b>4</b>	zhodnotit (primarne)skusenosti a vyuzitie danych technologii a urcit ake konkretne technologie pouzijeme, framework, db, ceknut OpenCV	Riso, Juro, Tomas
<b>5</b>	Rozbehat prostredie pre vyvoj android app	Sano, Janka

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 2

Inicializácia šprintu 1-1Z

Dátum: 9.10.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
\*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
~~Jaroslav Zigo~~

Vedúci stretnutia: Tomáš Melicher  
Zapisovateľ: Jana Egriová

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

Splnenie min. týždňových úloh

Na konci šprintu – retrospektíva.

Tomáš rozbehal server – všetkým treba zriadiť kontá. Vytvoril dokumenty a folder

Rišo pracuje na webe, problém s Jirou ohľadom licencie, existuje školská verzia, na najbližšom stretnutí budeme o tom rozprávať.

Janka nainštalovať prostredie, je to beta verzia – na prediskutovanie.

Juro založil google group.

Spoločné úlohy

User stories 20ks

Spätná väzba splnená úloha bez väčších problémov.

Diskusia

Párové programovanie.

~~Papierové prototypy.~~

Vyplniť lean canvas.

Zadefinovať používateľov (používateľ v teréne, vo webovom rozhraní...)

Rozhodnúť sa, na koho zamerať aplikáciu, aktivista alebo bežný pasívny človek. Rozdiel je v motivácii.

Early adopters – aktivisti

Vygenerovať podanie pre samosprávu na základe zozbieraných dát.

Plánovanie sprintu

Vyberú sa user stories, ktoré zvládneme. Hotové.

Hotové – zadefinovať si, čo to znamená.

User stories

1. Používateľ webového rozhrania – Domased si otvorí mapu mesta, uvidí všetky úlovky, aby mal prehľad, kde je mesto zamorené.
2. Domased uploadne fotku a zapichne marker, aby pridal nový úlovok – prispel k mapovaniu reklamy v meste.
3. Používateľ v teréne odfoťí reklamu, aby pridal nový úlovok – prispel k mapovaniu reklamy v meste.

Čo znamená, že je niečo hotové:

1. Určiť pravidlá, ako commitovať do repozitára, ak sa niečo naprogramuje
2. Napísať unit testy k funkcionalite – všetky budú zelené
3. Prebehol code review
4. Hotovo.

Bugy

Ak vznikne nejaký bug, ale nie je to jeho chyba, tak treba vytvoriť task typu bug v Jire. Ten, koho sú to kompetencie to začne riešiť, ak to je rozsiahlejší problém a jeho riešenie ohrozí ďalšie úlohy, tak sa v ďalšom sprinte naplánuje riešenie bugu, ostatné veci sa posúvajú.

Na základe feedbacku diskusia o odozve pre používateľov

Budeme musieť vysvetliť používateľom účel projektu – primárne mapovať reklamy. Odozvu na úlohy vyriešiť iným spôsobom (pochvala, progress bar). Zavedenie hejtov – koľko ľudí hejtuje úlohu.

Nabudúce sa pobavíť o dokumentácii

## Vyplývajúce úlohy

Evidovať si, koľko sme robili (pri všetkom, aj ako prisediaci) ku každej úlohe

Vysvetlivky:

\* prisediaci človek, android Janka, web Juro

tučným písmom je uvádzaný zodpovedný človek

	Úloha	Kto
1	Vytvoriť prístupy na server	Tomáš
2	Rozbehať Jiru	Juro
3	Rozbehať GitHub a zintegrovať s vývojovým prostredím	Juro
4	Zosumarizovať feedback do odporúčaní.	Janka
5	Vytvorenie personas (prečítať si k tomu 1-2 články)	Juro
6	Vytvorenie webu	Rišo
7	Založiť knowledge base (na wiki) a vytvoriť štruktúru	Janka
8	Zaeiovanie úloh a user stories v Jire tasky majú mať opisy	User stories <b>Tomáš</b> + tasky každý svoje

<b>9</b>	Vytvoriť lean canvas	Juro
<b>10</b>	Vytvoriť dátový model	<b>Rišo</b> + všetci
<b>11</b>	Vytvorenie databázy	Rišo
<b>12</b>	Kostra serverovej časti + Rozhranie	<b>Rišo</b> Tomáš
<b>13</b>	Zobrazenie mapy s bodmi – reklamy	Tomáš *
<b>14</b>	Pridanie bodu do mapy – drag and drop	Tomáš *
<b>15</b>	Kostra android aplikácie	Šaňo <b>Jaro</b> *
<b>16</b>	Odfotiť obrázok	<b>Šaňo</b> Jaro *
<b>17</b>	Upload obrázka	<b>Šaňo</b> Jaro *
<b>18</b>	Offline režim aplikácie (pošle, keď je zapnutá a je online)	Šaňo <b>Jaro</b> *

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 3

Téma stretnutia

Dátum: 16.10.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
\*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Jana Egriová  
Zapisovateľ: Richard Filipčík

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

Diskusia o fotení billboardov

- algoritmus rozpoznávania reklám, diskusia o tom, ako zvýšiť úspešnosť
- ako šetriť používateľské dáta
  - odosielanie fotografií na základe typu pripojenia
- aplikácia
  - čo možno najjednoduchšia, bez zbytočného množstva nastavení

Podpora pre vodičov

- zamerania viac na GPS lokáciu, než samotné fotenie(?)

Spätná väzba od samosprávy

- nie je to najvyššia priorita, budeme riešiť zrejme neskôr

Krátka diskusia o čase strávenom nad projektom

- odhad času do ďalšieho týždňa
- „brainstorming“ nad manažovaním vlastného času

Verziovanie databázy

- navrhnuť flexibilný dátový model
- viac vetiev databáz (produkčná, testovacia)
- „verziovanie“ (zaznamenávanie úprav v modeli) nie je nevyhnutné

Zvyšok stretnutia prebiehal "praktickou formou", čas sme využili na diskusiu o technických záležitostiach, frontendisti aj backendisti rozoberali rôzne problémy týkajúce sa zostávajúcich úloh tohto šprintu.

## Vyplývajúce úlohy

	Úloha	Kto
1	Rozbehať Jiru	Juro
2	Zosumarizovať feedback do odporúčaní.	Janka
3	Vytvorenie personas (prečítať si k tomu 1-2 články)	Juro
4	Zaeiovanie úloh a user stories v Jire tasky majú mať opisy	User stories <b>Tomáš</b> + tasky každý svoje
5	Vytvoriť lean canvas	Juro
6	Vytvoriť dátový model	<b>Rišo</b> + všetci
7	Vytvorenie databázy	Rišo
8	Kostra serverovej časti + Rozhranie	<b>Rišo</b> Tomáš
9	Zobrazenie mapy s bodmi – reklamy	Tomáš *
10	Pridanie bodu do mapy – drag and drop	Tomáš *
11	Kostra android aplikácie	Šaňo <b>Jaro</b> *



<b>12</b>	Odfotiť obrázok	<b>Šaňo Jaro *</b>
<b>13</b>	Upload obrázka	<b>Šaňo Jaro *</b>
<b>14</b>	Offline režim aplikácie (pošle, keď je zapnutá a je online)	<b>Šaňo Jaro *</b>

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 4

Inicializácia druhého šprintu

Dátum: 23.10.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
\*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Richard Filipčík  
Zapisovateľ: Alexander Ferenčík

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

### Výsledky šprintu:

Personas – bude ich treba prerobiť/spraviť lepšie

Pridanie bodu do mapy vo webapp – funguje, bez ohľadu na grafické rozhrania, user môže pridať obrázok a kliknutím do mapy ho vložiť na presnú pozíciu

Offline režim pre mobileapp – aplikácia reaguje na zmeny stavu pripojenia k sieti, posiela notifikáciu, keď sa užívateľ opäť pripojí – bude upozornený, že už môže uploadnúť zaznamenané úlohy

Vznikla diskusia medzi webapp(wa) a mobileapp(ma) členmi tímu na tému akým spôsobom/v akom tvare posielat' úlohy na server. Jedná sa najmä o pripojenie textovej časti(užívateľský komentár) a ostatných údajov.

## Retrospektívne hodnotenie šprintu:

Pozitívne hodnotíme, že každý si plní svoje úlohy, snaží sa pracovať na tom, čo má pridelené a tasky postupne odbúdajú. Kanály komunikácie máme už zaužívané a špecifikované, každý vie, čo má akým spôsobom riešiť. Individuálna zodpovednosť za pridelené úlohy je v tíme motiváciou pre každého člena. Väčšina supportných záležitostí je už vyriešená. Napriek tomu očakávame samozrejme ešte niekoľko vzniknutých problémov aj v oblasti supportu. Dôležité je mať zavedené pravidlá, ktoré sa budú dodržiavať.

Negatívne hodnotíme, že dochádza k nezhodám – napr medzi členmi wa/ma tímov. Na toto sa však dá pripraviť a predísť tomu. Týmto problémom s integráciou sa však budeme snažiť predísť ešte lepšou komunikáciou. Nepodarilo sa splniť všetky zadané úlohy v šprinte, mali by končiť ako DONE a nie v IN PROGRESS, toto je však pre zatiaľ akceptovateľné, nakoľko sme na začiatku projektu. Vzniká otázka: Ako zlepšiť problémy z integráciou? – Diskutovaním medzi skupinami navzájom. Vznikol návrh istého dôstojníka za každú skupinku, ktorý komunikuje vzniknuté otázky s dôstojníkom z druhej skupinky.

Človek by sa mal postupom času venovať najmä svojej časti. Mali by sme viac brať ohľad na nájdené biznis scenáre – na tieto by sme v budúcnosti mali viac prihliadať a orientovať sa viac na USER stories ako na funkcionality.

Zvolili sme si novú funkciu, manažér integrácie – Tomáš

Nevie, či bude stíhať... aj komunikácia (maily) je tiež práca

Manažér komunikácie by to mohol zrátať, bolo by zaujímavé poznať ten údaj.

Obava: veľa vecí na Tomáša s novou rolou

- delegovať veci na iných ľudí
- lepšie plánovať – brať na to ohľad a počítať s tým

Treba si uchovať, čo sme si naplánovali – zápis/nahrávka.

Skúsiť vždy dopredu odhadnúť, že čo všetko potrebujem (aj s kým komunikovať) k riešeniu svojich úloh.

Pracnosti (koľko hodín kto pracoval na tímovom projekte za posledný týždeň):

Janka – 8,5

Rišo – 11-12

Tomáš – 10-11

Juro – 6-7

Jaro – 4-5

Šaňo – 6

Do budúca, vždy keď stojí niečo za pozornosť, treba posilať mail s touto info.

## Vyplývajúce úlohy

	Úloha	Odhad času [h]	Zodpovedný
1	Doplnenie dátového modelu	3	Rišo
2	Update kostry serverovej časti	6	Rišo
3	Vytvorenie webového rozhrania	8	Juro
4	Zobrazenie mapy s bodmi	2,5	Tomáš
5	Pridanie bodu do mapy (drag&drop)	4	Tomáš
6	Integrácia medzi front-endom a back-endom	5	Tomáš
7	Upload obrázka prostredníctvom android app	2	Jaro

<b>8</b>	Kostra android app	2	Šaňo
<b>9</b>	Offline režim pre android app	4	Jaro
<b>10</b>	Android: odoslanie voliteľných dát k úlovku	2	Šaňo
<b>11</b>	Update front-endu a databázy	3	Juro
<b>12</b>	Vytvoriť plán na semester	2	Janka
<b>13</b>	Vytvoriť lean canvas	1	Juro
<b>14</b>	Vytvoriť personas	2	Juro

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 5

Priebeh druhého šprintu, low fidelity návrhy

Dátum: 30.10.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
\*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
~~Tomáš Melicher~~  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Alexander Ferenčík  
Zapisovateľ: Juraj Slavíček

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

Prítomní členovia sa postavili a prediskutovali prácu vykonanú v minulom týždni. Šaňo pracoval na kostre android aplikácie ktorá je skoro hotová. Potrebuje prediskutovať meta informácie ktoré sa budú posielat s úlovkom na server ako aj informácie ktoré zadá používateľ. Juro pracoval na low fidelity modeli a spolu s Jankou pracovali na prihláške na TP cup. Rišo skúmal možnosti využitia frameworkov na backendovej strane.

Diskutoval sa dátový model jeho pripadne updaty. Viac rovnakých reklám na rovnakom mieste na základe GPS následne by sa žiaden nosič z databázy neodstránil ale zlúčili by sa do jedného. K tomuto potrebujeme pomoc od používateľov.

Pri určovní presnej polohy dvoch rovnakej reklamy na dvoch rôznych úlovkoch budeme vyžadovať dvojúrovňovú kontrolu. Jeden user určí polohu a privilegovaní useri to budú určovať. Bolo dohodnuté že v budúcnosti sa spraví jednotný logger pre celý projekt.

Boli diskutované meta dáta odosielané spolu s úlovkom. Mohli by to byť majitelia nosičov, čísla nosičov, typ nosiča....V základnom režime sa používateľovi zobrazí či chce odoslať alebo doplniť informácie a následne ak zvolí doplniť bude mať ešte možnosť otvoriť advanced informácie.

Meta informácie by mohli byť GPS lokalita, model telefónu.

Bol diskutovaný low fidelity návrh aplikácie. Bolo dohodnuté že je nutné vytvoriť high fidelity návrh pre landing page. Návrh je dobrý ale záložka review ads sa nebude riešiť tabuľkovo a jej layout bude diskutovaný neskôr (pravdepodobne cez fotky.) Na landing page veľké upozornenia na možnosť pozrieť si mapu a zapojiť sa do akcie. Slide show hovoriaca o počte nosičov. Informácie o projekte ľuďoch mestách.

Tím diskutoval vytváranie dokumentácie k projektu. Prešli sa jednotlivé časti a ku každej sa povedali veci ktoré v nej nutne musia byť vypracované.

Šaňo začal kresliť návrh užívateľského rozhrania pre mobilnú aplikáciu ostatní sa zapájali svojimi návrhmi.

## Vyplývajúce úlohy

	Úloha	Odhad času [h]	Zodpovedný
1	Doplnenie dátového modelu	3	Rišo
2	Update kostry serverovej časti	6	Rišo
3	Vytvorenie webového rozhrania	8	Juro
4	Zobrazenie mapy s bodmi	2,5	Tomáš
5	Pridanie bodu do mapy (drag&drop)	4	Tomáš
6	Integrácia medzi front-endom a back-endom	5	Tomáš
7	Upload obrázka prostredníctvom android app	2	Jaro

<b>8</b>	Kostra android app	2	Šaňo
<b>9</b>	Offline režim pre android app	4	Jaro
<b>10</b>	Android: odoslanie voliteľných dát k úlovku	2	Šaňo
<b>11</b>	Update front-endu a databázy	3	Juro
<b>12</b>	Vytvoriť plán na semester	2	Janka
<b>13</b>	Vytvoriť lean canvas	1	Juro
<b>14</b>	Vytvoriť personas	2	Juro



# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 6

Ukončenie 2. šprintu

Dátum: 6.11.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Jaroslav Zigo  
Zapisovateľ: Jana Egriová

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

Jaro 6  
Tomáš 12  
Rišo 11  
Janka 7,5  
Šaňo 8

Metodiky:

Tomáš – zdrojové kódy, štábna kultúra  
Jaro – štábna kultúra XML  
Šaňo – metodika testovania  
Juro – metodika používania gitu  
Rišo – metodika integrácie projektu  
Janka – metodika dokumentovania

Diskusia k dátovému modelu

Dva nosiče ich duplicita sa dá vyriešiť iba ich prepojením, ale potom je náročné dopytovanie

Presmerovať z jedného nosiča úlovky na druhý, duplicitný nosič nebudeme mazať, chceme ho ale uchovať, preto duplicitný dostane flag a všetky prepojenia ostávajú

Tabuľka mapovania identít (z opisu v jire) – N nosičov má N úlovkov potreba väzobnej entity

12.11. streda po MSI v estévěčke cca o 18:00 team building

Zvyšok času bol venovaný retrospektíve – zvlášť dokument

## Vyplývajúce úlohy

Key	Summary	Assignee
ADHUNTER-39	Obrazovka pre prihlasovanie android +integracia	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-38	Definovat kompetencie prihlaseneho a neprihlaseneho	Richard Filipčík
ADHUNTER-37	Ziskat data z databazy o vlastnikovi a odoslat	Richard Filipčík
ADHUNTER-36	integracia web rozhrania s backendom	Juraj Slavicek
ADHUNTER-35	Spracovat data o vlastnikoch pre obrazovku	Tomas Melicher
ADHUNTER-34	WEB vytvorit obrazovku pre volitelne info	Jana Egriova
ADHUNTER-33	Zobrazenie detailu ulovku	Jana Egriova
ADHUNTER-32	Prijat a spracovat data o vlastnikoch	Alexander Ferencik

ADHUNTER-31	Vytvaranie dokumentacie	Jana Egriova
ADHUNTER-30	Backend prihlasenie + registracia	Juraj Slavicek
ADHUNTER-29	Zachytit GPS suradnice	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-28	Obrazovka pre zadavanie rozsirenych info o ulovkoch	Alexander Ferencik
ADHUNTER-27	Napl nit databazu datami	Jana Egriova
ADHUNTER-26	Offline rezim	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-25	Prerobit personas	Juraj Slavicek
ADHUNTER-24	Vytvorenie planu na semester	Jana Egriova
ADHUNTER-23	Update front end a databazy	Juraj Slavicek
ADHUNTER-22	Odoslanie volitelnych dat v mobilnej aplikacii	Alexander Ferencik
ADHUNTER-13	Dopl nit datovy model	Richard Filipčík

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 7

Priebeh tretieho šprintu, práca na implementácii

Dátum: 13.11.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
\*chýbajúcich preškrtnúť Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Juraj Slavíček  
Zapisovateľ: Jaroslav Zigo

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

Stretnutie prebehlo pomerne rýchlo. Každý člen tímu skonštatoval, ako je na tom s odvedenou prácou a koľko ho ešte čaká, čo treba urobiť do konca šprintu. Rozoberala sa funkcia výberu typu nosičov v aplikácii, z čoho vyplynula potreba prekresliť nosiče aj s panáčikmi, ktorá pripadla Janke. Takisto vyvstala úloha nájsť typických predstaviteľov nosičov, aby užívateľ mohol úlovok priradiť k nejakému predstaviteľovi. Dostali sme sa tiež ku téme „code review“. Zatiaľ sme ho príliš neaplikovali. Preto sme sa rozhodli využiť fakultný projekt PerConIK, vďaka ktorému je možné v spojení s GitHubom code review vykonávať. Zvyšok stretnutia sa venoval práci na implementácii projektu. Každý člen využil zvyšný čas na prácu na svojich projektových úlohách.

## Vyplývajúce úlohy

Key	Summary	Assignee
ADHUNTER-39	Obrazovka pre prihlasovanie android +integracia	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-38	Definovat kompetencie prihlaseneho a neprihlaseneho	Richard Filipčík
ADHUNTER-37	Ziskat data z databazy o vlastnikovi a odoslat	Richard Filipčík
ADHUNTER-36	integracia web rozhrania s backendom	Juraj Slavicek
ADHUNTER-35	Spracovat data o vlastnikoch pre obrazovku	Tomas Melicher
ADHUNTER-34	WEB vytvorit obrazovku pre volitelne info	Jana Egriova
ADHUNTER-33	Zobrazenie detailu ulovku	Jana Egriova
ADHUNTER-32	Prijat a spracovat data o vlastnikoch	Alexander Ferencik
ADHUNTER-31	Vytvaranie dokumentacie	Jana Egriova
ADHUNTER-30	Backend prihlasenie + registracia	Juraj Slavicek
ADHUNTER-29	Zachytit GPS suradnice	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-28	Obrazovka pre zadavanie rozsirenych info o ulovkoch	Alexander Ferencik
ADHUNTER-27	Naplнит databazu datami	Jana Egriova

ADHUNTER-26	Offline rezim	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-25	Prerobit personas	Juraj Slavicek
ADHUNTER-24	Vytvorenie planu na semester	Jana Egriova
ADHUNTER-23	Update front end a databazy	Juraj Slavicek
ADHUNTER-22	Odoslanie volitelnych dat v mobilnej aplikacii	Alexander Ferencik
ADHUNTER-13	Doplnit datovy model	Richard Filipčík

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA ČÍSLO 8

Inicializácia 4. šprintu

Dátum: 20.11.2014  
Miesto: Jobsovo laboratórium  
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová  
Alexander Ferenčík  
Richard Filipčík  
Tomáš Melicher  
Juraj Slavíček  
Jaroslav Zigo

Vedúci stretnutia: Tomáš Melicher  
Zapisovateľ: Juraj Slavíček

## Zaznamenaný priebeh stretnutia

Na začiatku stretnutia sme vykonali stand up a zosumarizovali sme výsledky šprintu.

Šaňo dorobil obrazovky a rozpracoval upload. Juro dokončil registráciu a prihlasovanie a integroval ju s webovým rozhraním.

Jaro dokončil lokalizáciu pomocou GPS.

Janka dokončila detail úlovku vo webovom rozhraní a skripty na naplňovanie databáz.

Rišo definoval kompetencie používateľa a upravil dátový model podľa súčasného stavu.

Tomáš zakomponoval výber vlastníkov do procesu pridania billboardov.

Následne každý člen tímu predviedol ostatným prácu na ktorej za posledný šprint pracoval.

## Diskusia

Janka nenakreslila miniatúry billboardov vzhľadom na časovú tieseň a táto úloha sa posúva do ďalšieho šprintu. Backendový tím diskutoval samotnú realizáciu unit testovania v jazyku PHP. Jaro a Juro diskutovali o postupe hešovania používateľských hesiel vzhľadom na nautnosť implementácie tejto featury v mobilnej verzii.

## Vyplývajúce úlohy

Key	Summary	Assignee
ADHUNTER-47	Nakreslit ikony nosicov	Jana Egriova
ADHUNTER-46	Galeria na mobilnej aplikacii	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-45	Vytvorit ikonu pre google play	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-44	Vyhľadavanie ulovkov na mape	Tomas Melicher
ADHUNTER-43	Editacia ulovkov	Richard Filipcik
ADHUNTER-42	Vytvorit galeriu ulovkov	Juraj Slavicek
ADHUNTER-41	Web App opravenie pozicie billboardu	Tomas Melicher
ADHUNTER-40	Refaktoring kodu	Richard Filipcik
ADHUNTER-39	Obrazovka pre prihlasovanie android +integracia	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-36	integracia web rozhrania s backendom	Juraj Slavicek
ADHUNTER-	WEB vytvorit obrazovku pre volitelne info	Jana Egriova



34		
ADHUNTER-32	Prijat a spracovat data o vlastnikoch	Alexander Ferencik
ADHUNTER-26	Offline rezim	Jaroslav Zigo
ADHUNTER-22	Odoslanie volitelnych dat v mobilnej aplikacii	Alexander Ferencik

# METODIKA OPISU ÚLOH V SYSTÉME JIRA

## Úvod

Táto metodika určuje spôsob a štruktúru opisu úlohy pridenej členovi tímu v rámci šprintu TP v systéme JIRA. Rovnako určuje štruktúru súhrnu úlohy a komentára pridávanom po úspešnom vyriešení a ukončení úlohy.

## Slovník použitých skratiek

- IT - informačné technológie
- TP - tímový projekt

## Slovník použitých pojmov

- dashboard - predvolená úvodná stránka po prihlásení do systému JIRA, ktorá formou nástenky zobrazuje súhrn najdôležitejších údajov o projektoch
- JIRA - softvérový nástroj od spoločnosti Atlassian určený pre uľahčenie procesu riadenia projektov
- (textové) pole - v spojení s formulárom predstavuje prvok určený pre vkladanie textu
- úloha - tiež *task*, je úloha zverená konkrétnemu členovi tímu a pridelená v systéme JIRA
- vyriešená úloha - za vyriešenú úlohu sa pokladá úloha, ktorá je okrem samotného vyriešenia problému pokrytá i vhodnou dokumentáciou, prípadne testami

## Štruktúra opisu úlohy a súhrnu úlohy

Opísať úlohu a jej súhrn je možné pri vytváraní úlohy, ale i pri úprave informácií o už existujúcej úlohe.

### VYTVORENIE NOVEJ ÚLOHY

Po prihlásení do systému JIRA<sup>1</sup> sa (ako predvolená) stránka zobrazí dashboard. V hornej časti stránky je zobrazené základné menu, kde je pomocou tlačidla *Create* možné zobrazíť formulár pre vytvorenie úlohy.

---

<sup>1</sup> <http://jira.fiit.stuba.sk/>

Vyplnenie väčšiny polí vo formulári je zrejme zo samotného názvu poľa, preto sa táto metodika zaoberá obsahom tých polí, ktoré predstavujú vlastný opis samotnej úlohy a ktorých štruktúra je dôležitá pre jednoznačnosť a prehľadnosť všetkých detailov vzťahujúcich sa k danej úlohe. Na obrázku nižšie sú vyznačené dve takéto polia (zakrúžkované červenou).

**Create Issue**
 Configure Fields

Project\*

Issue Type\*

---

**Summary\***

Priority

Due Date

Component/s **None**

Affects Version/s **None**

Fix Version/s **None**

Assignee

[Assign to me](#)

Environment

?

For example operating system, software platform and/or hardware specifications (include as appropriate for the issue).

**Description**

?

Create another
 [Create](#)
[Cancel](#)

## OPIS ÚLOHY

Opis úlohy predstavuje hlavný záchytný bod pri získavaní informácií o úlohe. Vo formulári je reprezentované poľom *Description*. Môže mať rôznu mieru podrobnosti, v ideálnom prípade by mal byť stručný, ale zároveň poskytovať všetky dôležité detaily týkajúce sa danej úlohy. Uprednostňujú sa jednoduché vety s čo najmenším počtom prídavných mien a prívlastkov pred súvetiami. Všetky opisy sa píše v slovenskom jazyku, používa sa diakritika a dodržiavajú pravidlá slovenského pravopisu.

Opis úlohy sa rozdeľuje na tri časti.

- Úvod opisu poskytuje náhľad do problému naviazanom na danú úlohu. Informuje o probléme, prípadne inom dôvode vzniku úlohy. Môže sa v ňom spomenúť i prípadná nadväznosť na inú úlohu. Nemal by obsahovať viac než 3 vety a nemali by sa v ňom vyskytovať technické detaily úlohy.
- Jadro opisu vysvetľuje celkovú problematiku úlohy, detailnejšie rozvádza úvod, ale opisuje i ďalšie detaily úlohy. Pokiaľ sa úloha skladá z viacerých podúloh, mal by byť ich opis štruktúrovaný v takom chronologickom poradí, v akom sa očakáva ich riešenie. Pre prehľadnosť opisu je vhodné použiť formátovacie možnosti textu systému JIRA, pozri Formátovacia príručka. V jadre opisu sa môžu spomínať aj technické detaily úlohy, nemá však slúžiť ako náhrada dokumentácie.
- Záver opisu nie je povinná súčasť opisu, je však vhodný ako sumarizácia jadra opisu. V závere opisu je tiež vhodné spomenúť všetky časové súvislosti úlohy, ktoré vo formuláre nie je možné uviesť dostatočne detailne - kedy je na úlohe možné začať pracovať, odhadovaný čas potrebný pre jej riešenie, prípadne závislosť na ukončení inej úlohy.

Opis úlohy má slúžiť iba pre informáciu o samotnej úlohe a súvisiacom probléme, nie pre opis spôsobu riešenia!

Jednotlivé časti opisu, predovšetkým jeho jadro, je vhodné členiť na odseky. Ak sa úloha skladá z viacerých podúloh, prípadne je v opise rozvinutých viacero myšlienok, každá by mala byť umiestnená vo svojom vlastnom odseku.

Pri opise úloh, ktoré zaberajú viac priestoru (jadro je členené na 2 a viac odsekov), sa odporúča použiť formátovanie textu. Konkrétne postupy pri formátovaní sú prenechané na intuícii a pocite toho člena tímu, ktorý má na starosti danú úlohu, nižšie je však uvedených niekoľko tipov, ktoré by bolo vhodné dodržiavať.

- Úvod, jadro a záver opisu uviesť pomocou nadpisov (nie však pomocou týchto generických názvov, ale pomocou názvov vzťahujúcim sa k danej úlohe).

- Dôležité údaje v opise (dôležité číselné údaje, dátumy,) písať tučným textom.
- Kľúčové pojmy vzťahujúce sa k TP, ktoré by mohli byť inak chápané aj v inom zmysle (napr. *úlovok*), názvy softvéru, či iné výrazy charakteristické pre oblasť IT písať kurzívou.
- Všetky externé odkazy vkladať pomocou hypertextového odkazu aj s popisom.
- Časti kódov formátovať neproporčným písmom.
- Zoznam podúloh vypisovať pomocou číslovaného zoznamu v poradí, v akom sa očakáva ich plnenie.

Spôsob ako jednotlivé formátovacie efekty dosiahnuť je uvedený v tabuľke *Formátovacie príručka* na konci tohto dokumentu.

## SÚHRN ÚLOHY

Súhrn úlohy je vhodné napísať až po dopísaní opisu úlohy. Vo formulári je reprezentovaný poľom *Summary*. Mal by pozostávať predovšetkým z informácií spomenutých v úvode opisu, doplnených o prípadné dôležité informácie spomenuté v závere, či jadre opisu. Odporúčaná dĺžka súhrnu sú 1 až 2 vety.

## ÚPRAVA EXISTUJÚCEJ ÚLOHY

V systéme je možné upravovať aj už vytvorenú úlohu. To môže byť užitočné v prípade opravy nájdených chýb, či aktualizácii a doplnení údajov o úlohe.

Upraviť úlohu je možné v projektovej stránke danej úlohy pomocou tlačidla *Edit* v hornej lište. Vo formuláre identickom s tým predošlým vyplňame polia rovnakým spôsobom, ako pri vytváraní novej úlohy.



## Štruktúra komentára o vyriešení úlohy

Po úplnom vyriešení úlohy je dôležité tento fakt zaznačiť aj v systéme JIRA. Nižšie sa nachádza spôsob písania komentárov o vyriešení úlohy.

## VYRIEŠENIE ÚLOHY

Úloha sa v systéme eviduje ako vyriešená pomocou podobného formuláru, aký sa používa pri jej vytváraní. Formulár je možné zobrazíť pomocou tlačidla *Resolve Issue* v hornej lište stránky úlohy.



V otvorenom formulári sa okrem ďalších polí, ktorých obsah je opäť zrejmý už len vďaka ich popisu, vyplňuje i pole *Comment*, ktoré má obsahovať komentár detailnejšie informujúci o vyriešení úlohy.

### Resolve Issue

*i* Resolving an issue indicates that the developers are satisfied the issue is finished.

Resolution\*  ?

Fix Version/s **None**

Assignee  ?  
[Assign to me](#)

Time Spent  (eg. 3w 4d 12h) ?

Date Started  ?

Remaining Estimate  Adjust automatically  
 Leave estimate unset  
 Set to  (eg. 3w 4d 12h)  
 Reduce by  (eg. 3w 4d 12h)

**Comment**

## ŠTRUKTÚRA KOMENTÁRA

Účelom komentára je poskytnutie informácie k stavu úlohy po jej vyriešení. Rovnako ako v predošlej časti platí, že komentár by nemal informovať o spôsobe riešenia a nahrádzať tak iné dokumenty. Obsah komentára možno rozdeliť na dve časti.

Prvá časť informuje o tom, že úloha bola úspešne vyriešená a rozoberá, prečo tak tomu je, teda čo konkrétne sa pri jej riešení podarilo opraviť, vylepšiť, alebo vytvoriť.

Druhá časť informuje o prípadných ďalších nie priamo súvisiacich problémoch objavených počas riešenia, a teda možných nových úlohách. Môže sa tiež spomenúť nadväznosť na nové úlohy vyplývajúce z aktuálnej úlohy.

Komentár by mal byť stručný a uvádzať iba tie najdôležitejšie informácie k vyššie spomenutým častiam. Dĺžka komentára by nemala byť väčšia ako 5 viet. V prípade potreby je opäť možné použiť formátovanie textu, niektoré tipy k jeho používaniu sú uvedené v časti Štruktúra opisu úlohy a súhrnu úlohy - Opis úlohy. Pri písaní komentára platia všetky pravidlá týkajúce sa jazyka a gramatiky, ktoré boli spomenuté pri časti o opise úloh.

## Formátovacia príručka

V tejto príručke sú uvedené iba tie najdôležitejšie zápisy pre formátovanie textu, ktoré môžu byť užitočné pri vytváraní opisov úloh a komentárov. Odporúčaný spôsob ich používania je spomenutý v časti venovanej opisu úloh.

Zápis	Efekt	Opis
*tučný text*	<b>tučný text</b>	Vytvorí text písaný tučným písmom.
_kurzíva_	<i>kurzíva</i>	Vytvorí text písaný šikmým písmom.
{{monospace}}	monospace	Vytvorí text písaný neproporčným fontom vhodným pre písanie úryvkov zo zdrojových kódov.
h1. Nadpis	<b>Nadpis</b>	Vytvorí nadpis. Možné hodnoty h1 až h6.
[ <a href="http://fiit.sk">http://fiit.sk</a> ]	<a href="http://fiit.sk">http://fiit.sk</a>	Vytvorí hypertextový odkaz.
[FIIT   <a href="http://fiit.sk">http://fiit.sk</a> ]	<a href="http://fiit.sk">FIIT</a>	Vytvorí hypertextový odkaz s popisom.
* zoznam * zoznam ** zoznam ** zoznam	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zoznam</li> <li>▪ zoznam <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zoznam</li> <li>▪ zoznam</li> </ul> </li> <li>▪ zoznam</li> </ul>	Vytvorí nečíslovaný zoznam.

* zoznam		
# zoznam # zoznam # zoznam	1. zoznam 2. zoznam 3. zoznam	Vytvorí číslovaný zoznam.
hlavička  hlavička    bunka bunka   bunka bunka	<b>hlavička</b> <b>hlavička</b> bunka   bunka bunka   bunka	Vytvorí tabuľku.



# METODIKA PLÁNOVANIA ŠPRINTOV

## Úvod

Cieľom tejto metodiky je definovať postup pri plánovaní šprintu v rámci agilnej metodiky SCRUM. Opisuje činnosti, ktoré s plánovaním projektu súvisia, a to najmä prípravu a rozdeľovanie úloh medzi jednotlivých členov tímu, priebeh stretnutí v polovici aj na konci šprintov a taktiež priebeh kontroly stavu projektu a celkovú rekapituláciu splnených, resp. nesplnených úloh na konci šprintu.

## DEDIKÁCIA METODIKY

Kedže SCRUM využíva celý tím, táto metodika je určená pre všetkých členov tímu. Jej praktické využitie je najmä pri šprintových stretnutiach, no jej použitie sa odráža v celom životnom cykle projektu.

## NADVÄZUJÚCA METODIKA

*Metodika opisu úloh v systéme JIRA* - nakoľko je potrebné všetky úlohy, ktoré vznikli na stretnutí, spolu s časom ich trvania evidovať v systéme (každým členom samostatne), možno túto metodiku označiť za nadväzujúcu.

## ZOZNAM POJMOV

- *SCRUM* – iteratívna a inkrementálna agilná metóda vývoja softvéru / systému.
- *SCRUM master* – vedúci tímu, dozerá na priebeh vývoja a usmerňuje ho.
- *Šprint* – taktiež *iterácia*. Základná zložka v SCRUM vývoji. Ide o časovo ohraničené obdobie (napr. dva týždne), počas ktorého každý člen tímu pracuje na svojich úlohách a na konci ktorého by mali byť všetky zadané úlohy splnené.
- *Produktový backlog* – Zoznam požiadaviek pre produkt. Zvyčajne písané vo forme „user stories“.
- *Šprintový backlog* – Zoznam úloh, na ktorých tím počas trvania šprintu pracuje.
- *User story* – požiadavka na produkt zapísaná rečou bežného používateľa (teda netechnickým jazykom).
- *Kanban tabuľa* – tabuľa s malými papierikmi / kartičkami prerozdelenými v štyroch častiach: User Stories, To Do, In Progress, Done.

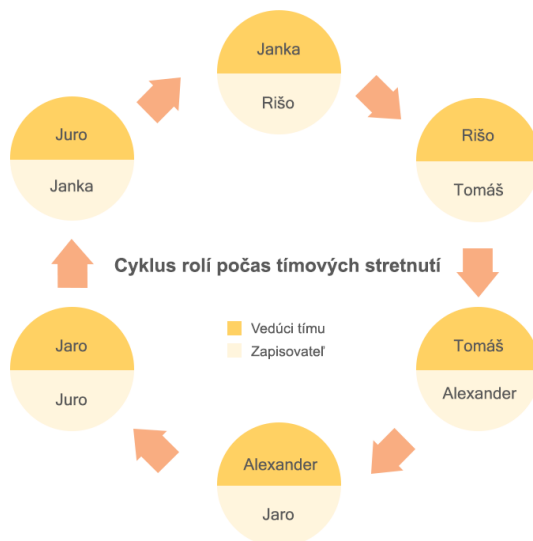
## Priebeh stretnutí

Tímové stretnutia trvajú 160 minút a konajú sa každý týždeň vo štvrtok, pričom začínajú o **8:00 hod.** Ide o dva typy stretnutí: **šprintové** a **medzišprintové** stretnutia, ktoré sa navzájom striedajú; jeden týždeň prebieha medzišprintové stretnutie, druhý šprintové. Pred začatím tímového stretnutia je potrebné, aby si každý člen tímu vopred pripravil informácie o tom:

- na akých úlohách pracoval,
- koľko času musel vynaložiť na vykonanie týchto úloh,
- celkové zhodnotenie vykonanej práce – ktoré úlohy zvládol ľahko, prípadne na aké problémy natrafil a ako mieni pri ich výskyte v budúcnosti postupovať.

Samotné stretnutie prebieha formou diskusie, ktorú vedie vždy jeden určený člen tímu, ktorý bol na poslednom stretnutí zapisovateľom. Každý týždeň sa jeden člen tímu dobrovoľne prihlási a prevezme na seba túto úlohu zapisovateľa na ďalší týždeň. Pre úlohu vedúceho stretnutia a zapisovateľa platia tieto dve pravidlá:

1. *zapisovateľom* musí byť počas šiestich týždňov pri šiestich členoch tímu každý člen **práve raz**,
2. *vedúcim tímu* musí byť počas šiestich týždňov pri šiestich členoch tímu každý člen **práve raz**.



Obrázok č. 1: Cyklus rolí počas tímových stretnutí

## ŠPRINTOVÉ STRETNUTIE

Šprintové stretnutie je pre členov záväznejšie ako medzišprintové, pretože členovia musia vykázať svoju vykonanú prácu SCRUM masterovi predvedením funkčnosti aplikácie. Na týchto stretnutiach sa hodnotí priebeh šprintu a zadeľujú sa úlohy pre ďalšie dva týždne.

Proces zadeľovania úloh prebieha nasledovne:

- na základe diskusie SCRUM master vypíše na kartičky User Stories, ktoré nalepí na Kanban tabuľu,
- členovia tímu z nich vytvoria úlohy,
- každý člen tímu si zoberie 2-3 úlohy, ktoré najviac súvisia s jeho zameraním.

Na rozdiel od medzišprintového stretnutia, kde SCRUM master zriedkavejšie zasahuje do jeho chodu, počas šprintového stretnutia kladie SCRUM master veľa otázok týkajúcich sa splnených/nesplnených úloh, v prípade nesplnených úloh hľadá dôvody ich nesplnenia a aktívne sa zapája do návrhu nových funkcionalít.

Pribeh šprintového stretnutia		
1.	<b>Vedúci tímového stretnutia</b>	Vyzve všetkých členov k rekapitulácii šprintového obdobia.
2.	<b>Členovia tímu</b>	<i>Zhodnotia:</i>
		- na akých úlohách pracovali
		- koľko času museli vynaložiť na vykonanie týchto úloh
		- celkovú vykonanú prácu; ak nespĺnili niektoré úlohy, zdôvodnia prečo.
3.	<b>Vedúci tímového stretnutia</b>	Vyzve členov k upraveniu Kanban tabule - splnené úlohy presunúť do časti DONE, prípadne aj User Stories (ak ich naozaj možno považovať za hotové).
4.	<b>Vedúci tímového stretnutia</b>	Začne sa pýtať na čiastkové problémy u jednotlivých členov tímu.
5.	<b>Členovia tímu</b>	Snažia sa spoločne nájsť riešenia otvorenou diskusiou, prípadne priniesť do existujúcich riešení vylepšenia.
6.	<b>Členovia tímu</b>	Po skončení diskusie vznikne nová diskusia, kde tím spoločne navrhuje nové funkcie do aplikácie, nové UI. Prebieha vo forme brainstormingu, kreslí sa na tabuľu, zapisuje na papier.
7.	<b>SCRUM master</b>	Vypíše nové User Stories na papieriky, ktoré následne prilepí na tabuľu.
8.	<b>Členovia tímu</b>	Členovia tímu si spoločne vypíšu na papieriky 2-3 nové úlohy, ktoré vznikli z diskusie a novovytvorených User Stories. Ku každej úlohe napíšu približný odhadovaný počet hodín potrebných na ich dokončenie.
9.	<b>Vedúci tímového stretnutia</b>	Spýta sa členov tímu na prípadne otázky. Ak nie sú otázky a Kanban tabuľa je patrične upravená, ukončí stretnutie.

Tabuľka č. 1: Pribeh šprintového stretnutia

## MEDZIŠPRINTOVÉ STRETNUTIE

Medzišprintové stretnutie sa uskutočňuje v polovici šprintového obdobia. Je orientované viac prakticky (implementačne) ako šprintové stretnutie. Jeho priebeh je podobný šprintovému stretnutiu, avšak s niekoľkými úpravami. Nie je ani natoľko záväzné ako šprintové stretnutie, pričom však tiež platí, že členovia tímu musia zrekapitulovať svoju týždňovú prácu na projekte a vytvoriť časový odhad pre ďalší týždeň.

<b>Zložky tímových stretnutí</b>		
	<i>Medzišprintové stretnutie</i>	<i>Šprintové stretnutie</i>
Rekapitulácia šprintového obdobia	•	•
Úprava Kanban tabule (TODO -> DONE)	•	•
Diskusia vzniknutých problémov	•	•
Návrh nových funkcií, prípadne UI	<b>X</b>	•
Vytváranie nových User Stories	<b>X</b>	•
Code review	•	<b>X</b>
Pair programming	•	<b>X</b>
Programovanie / implementácia	•	<b>X</b>

Tabuľka č. 2: Zložky tímových stretnutí

## ČASOVÝ ODHAD A PREROZDELENIE ÚLOH

Odporúčaný čas pre vykonávanie projektových úloh je pre každého člena **8 hodín týždenne**. Keďže každý člen je povinný vykonať časový odhad pre svoje úlohy do ďalšieho týždňa, mal by tento odporúčaný čas zohľadniť. Pokiaľ z povahy úloh vyplynie, že jeden člen tímu má práce na nasledujúci týždeň podstatne viac ako druhý, je možné tieto úlohy prerozdeliť tak, aby každý člen mal pridelené približne rovnaké množstvo práce.

## ABSENCIA ČLENOV TÍMU NA STRETNUTÍ

V prípade, že sa niektorý člen tímu nemôže na stretnutie dostaviť, je povinný oznámiť svoju neprítomnosť vedúcemu tímového stretnutia, ktorého sa nemôže zúčastniť. Ak ide o člena, ktorý mal v dané stretnutie zastávať rolu zapisovateľa alebo vedúceho, je možné urobiť výnimku a namiesto neho môže danú rolu zastávať ľubovoľný člen (aj v prípade, že v danom šesťtyždňovom cykle už danú rolu zastával). Na ďalšom stretnutí sa vystriedajú.

# METODIKA PÍSANIA ZDROJOVÝCH KÓDOV

## Základné ustanovenia

Táto metodika slúži na detailný popis písania zdrojových kódov. V tomto dokumente je popísaný projekt „Dav proti vizuálnemu smogu“, ktorý vznikol v rámci predmetu tímový projekt. Projekt pozostáva zo serverovej a mobilnej časti, pričom cieľom tohto dokumentu je zachovať konzistenciu v zdrojových kódoch medzi uvedenými modulmi. V serverovej časti je používaný jazyk php a v mobilnej časti jazyk java, preto budú uvedené príklady popísané v oboch jazykoch. Veci nenachádzajúce sa v tomto dokumente platia podľa všeobecných pravidiel pre štylizáciu kódu, ktoré možno nájsť pre jazyk java na adrese

<https://google-styleguide.googlecode.com/svn/trunk/javaguide.html>

a pre jazyk php na adrese <http://pear.php.net/manual/en/standards.php>.

## SLOVNÍK POJMOV A SKRATIEK

Nasledujúce tabuľky popisujú význam pojmov a skratiek vyskytujúcich sa v tejto metodike.

Pojem	Význam
lowerCamelCase	Text s malým začiatočným písmenom, vynechanými medzerami a každé slovo okrem prvého je odlišené veľkým začiatočným písmenom.
UpperCamelCase	Text, v ktorom je každé slovo odlišené veľkým začiatočným písmenom.
lowercase	Text, pozostávajúci iba z malých písmen.
UPPERCASE	Text, pozostávajúci iba z veľkých písmen.
jednoduché zátvorky	Ide o znaky ( a ), používajú sa napríklad pri deklarácii funkcie.
hrnaté zátvorky	Ide o znaky [ a ], používajú sa napríklad pri pristupovaní prvku poľa na základe jeho indexu.
zložené zátvorky	Ide o znaky { a }, používajú sa napríklad pri deklarovaní tela funkcie.
lomené zátvorky	Ide o znaky < a >, používajú sa napríklad pri deklarovaní listu v jazyku JAVA.

Skratka	Význam
ID	identifikátor
SQL	Structured Query Language

## Štylizácia zdrojových kódov

### ZÁPIS DEFINOVANÝCH PREMENNÝCH

- a) Premenná je definovaná zápisom lowerCamelCase, pričom skratky ako napríklad ID sú definované zápisom UPPERCASE.



Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<code>\$Counter = 0;</code>	<code>\$counter = 0;</code>
<code>int MarkerPosition = null;</code>	<code>int markerPosition = null;</code>

b) Premenná je vždy v anglickom jazyku, pričom špecifické pojmy pre projekt „Dav proti vizuálnemu smogu“ ako napríklad „úlovok“ sa neprekladajú. Píšu sa však bez diakritiky. Všetky výrazy, ktoré sa v zdrojových kódach neprekladajú sú spísané v dokumente s názvom „Slovník metafor“.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<code>\$catchID = 0;</code>	<code>\$ulovokID = 0;</code>
<code>int webUserName = "";</code>	<code>int domasedName = "";</code>

## ZÁPIS DEFINOVANÝCH PROCEDÚR

Procedúra sa definuje pomocou kľúčového slova, názvu procedúry a zoznamom jej parametrov. Kľúčové slovo pre definovanie procedúry a údajové typu premenných, ktoré boli zadané ako argumenty funkcie majú predpísanú formu v špecifikácii konkrétneho programovacieho jazyka. Táto kapitola popisuje formu zadávania názvu procedúry, forma zadaných argumentov je rovnaká ako pri definovaných premenných, ktoré boli popísané v predchádzajúcej kapitole. Názov funkcie je definovaný zápisom lowerCamelCase.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<code>function GetUlovokByName(\$name)</code>	<code>function getUlovokByName(\$name)</code>
<code>int MarkerPosition = null;</code>	<code>int markerPosition = null;</code>

## ZÁTVORKOVANIE

Ak telo cyklu, prípadne podmienky má len jeden riadok, zo špecifikácie jazykov PHP a JAVA nie je nevyhnutné používanie zložených zátvoriek, zadávajú sa aj v takomto prípade. V prípade zložených zátvoriek je začiatočná aj koncová zátvorka umiestnená na samostatnom riadku.

Daný zápis sa používa pri deklarácii funkcií a tried a pri zápise podmienok a cyklov. Toto pravidlo neplatí pre ostatné typy zátvoriek.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<pre>function getUlovokByName() {     return "name"; }</pre>	<pre>function getUlovokByName() {     return "name"; }</pre>
<pre>void hello() {     echo "hello"; }</pre>	<pre>void hello() {     echo "hello"; }</pre>

## POUŽÍVANIE MEDZIER

Medzery sa používajú na oddelenie jednotlivých argumentov funkcie, kvôli prehľadnosti a pri priradzovaní hodnoty premennej. Jednotlivé argumenty funkcie sú oddelené čiarkou, za ktorou nasleduje jedna medzera. V prípade cyklu `for` sú jednotlivé časti hlavičky cyklu štruktúrované podobne ako argumenty funkcie, pričom sú oddelené bodkočiarkou a za ňou je jedna medzera. Dané pravidlo platí pre deklaráciu funkcie aj pre volanie funkcie. Medzery sa nepoužívajú za kľúčovými slovami pre definovanie cyklu prípadne podmienky.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<code>printSomething(\$color1,\$color2);</code>	<code>printSomething(\$color1, \$color2);</code>
<code>for (i=0;i&lt;10;i++)</code>	<code>for(i = 0; i &lt; 10; i++)</code>
<code>if( a == 5 )</code>	<code>if(a == 5)</code>

### Medzery v logických výrazoch

Pri priradeniach sú priradujúce operátory `,` `+=` a `-=` oddelené jednou medzerou vpredu a jednou vzadu. Porovnávacie operátory (`==`, `<`, `<=`...) a logické operátory (`|`, `&`...) sa zapisujú rovnako ako priradujúce, sú teda oddelené jednou medzerou vpredu aj vzadu. Binárne operátory (`^`, `&`, `|`) nie sú oddelené medzerou.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<code>if((a == 5)   (a == 7))</code>	<code>if((a==5)   (a==7))</code>

## ZÁPIS SQL DOPYTOV

Na zápis kľúčových slov SQL dopytov sa používa zápis UPPERCASE. Operátory v SQL dopytoch sú oddelené jednou medzerou vpredu aj vzadu.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<code>stmt.executeQuery("select * from reklamy where id = 10");</code>	<code>stmt.executeQuery("SELECT * FROM reklamy WHERE id = 10");</code>
<code>\$sql-&gt;query("UPDATE nosice SET nazov='skusobny' WHERE id=10")</code>	<code>\$sql-&gt;query("UPDATE nosice SET nazov = 'skusobny' WHERE id = 10")</code>

## KOMENTÁRE V ZDROJOVÝCH KÓDOCH

Každá funkcia musí byť okomentovaná, čo je jej úlohou, pričom je potrebné dodržať formu daného komentára. Ide o blokový komentár (ohraničený sekvenciami znakov „/\* a „\*/“), pričom každý riadok začína medzerou, znakom ‚\*‘ a ďalšou medzerou. Okrem popisu samotnej funkcie, musia byť uvedené aj vstupné a výstupné parametre. Komentáre sa píše v slovenskom jazyku bez diakritiky.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<pre>// Funkcia vypise sucet zadanych cisel // cislo1: prvý scitanec  // cislo2: druhý scitanec  function getUlovokByName(cislo1, cislo2) {     return "name"; }</pre>	<pre>/*  * Funkcia vypise sucet zadanych cisel  *  * cislo1: prvý scitanec  * cislo2: druhý scitanec  */  function getUlovokByName(cislo1, cislo2) {     return "name"; }</pre>

V zdrojovom kóde je možné používať blokové i riadkové komentáre v závislosti od dĺžky komentára. Zápis blokového komentára v zdrojovom kóde je rovnaký ako popis pre funkciu a zápis riadkového komentára je spravidla odsadený potrebným počtom tabulátorov tak, aby bol jasne oddelený od zdrojového kódu.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<pre>int i = 5;// defaultny pocet nosicov  /* Tento cyklus kontroluje vsetky nosice */  for (i=0;i&lt;10;i++)</pre>	<pre>int i = 5;    // defaultny pocet nosicov  /*         Tento cyklus kontroluje vsetky nosice */  for (i=0;i&lt;10;i++)</pre>

## ODSADENIE V ZDROJOVÝCH KÓDOCH

Na odsadenie sa používa znak tabulátor namiesto medzier.

Nesprávne zápisy	Správne zápisy
<pre>function getUlovokByName(cislo1, cislo2) {     return "name"; }</pre>	<pre>function getUlovokByName(cislo1, cislo2) {         return "name"; }</pre>

# METODIKA TESTOVANIA

## Úvod

Úvodom si zhrňme fakty o testovaní softvéru ako takého. Definícia pojmu softvérové testovanie znie: „Testovanie softvéru je súbor procesov slúžiacich na kontrolu kvality softvérového produktu, ktorých cieľom je dosiahnutie požadovanej kvality softvéru z hľadiska funkčnosti, spoľahlivosti, výkonnosti, použiteľnosti a podporovateľnosti. Kontrola kvality sa môže uskutočniť či už pre jednotlivé časti informačného systému alebo pre systém ako celok.“ Testovanie vykonávame z dôvodu overenia, či naša odvedená práca neobsahuje funkcionálne chyby (bugy), grafické, rýchlostné alebo iné nedostatky softvéru.

Touto metodikou sa riadi vývojár po implementovaní novej časti aplikácie, ktorú má záujem použiť v projekte. Pokyny tejto metodiky stanovujú kedy je daná časť implementovanej funkcionality otestovaná – pripravená na nasadenie, a kedy naopak otestovaná (hotová) nie je a je potrebná jej ďalšia úprava pred nasadením.

## Front-end časť aplikácie

Front-endovú časť aplikácie tvorí časť projektu, s ktorou používateľ prichádza priamo do styku vizuálne. V tejto časti záleží na funkcionálite, ale aj vzhľade, ktorý by mal byť podľa správnosti jednoduchý na manipuláciu, flexibilný a umožňujúci rýchlu manipuláciu.

## MOBILNÁ APLIKÁCIA

Táto časť aplikácie je vyvíjaná pre platformu Android v jazyku Java. Pri vyvíjaní novej funkcionality, alebo novej obrazovky sa môže jednoducho stať, že vývojár vo svojom kóde spraví či už algoritmickú, grafickú, alebo formulačnú chybu. Po každom vyprodukovaní novej časti, je teda dôležité pred nasadením danú časť náležite otestovať.

### **Pridávanie viditeľnej funkcionality**

Po implementovaní novej funkcionality ju vývojár otestuje v prvom rade priamo v mobilnej aplikácii. Túto možnosť má prostredníctvom vývojárskeho prostredia Android Studio, kde novú verziu aplikácie má možnosť spustiť priamo v pripojenom mobilnom zariadení. Táto funkcionality by mala byť viditeľne zobrazená a teda vývojár jasne vidí, či spĺňa požiadavky na svoju funkčnosť. Ak je táto funkčnosť dodržaná, môžeme funkcionality považovať za otestovanú. V prípade ak sa nájdú akékoľvek nedostatky, je potrebná ďalšia úprava danej funkcionality.

## **Pridávanie neviditeľnej funkcionality**

Pri vyvíjaní časti mobilnej aplikácie, ktorá nie je priamo viditeľná, je náročnejšie jej otestovanie. Môže sa jednať o určitý výpočet na pozadí, ktorý sa ukladá, alebo o funkcionality pri ktorej si vývojár nie je istý, či sa naozaj vykonala. Pri tomto testovaní vývojár po spustení mobilnej aplikácie vykoná akcie, ktoré by mali funkcionality aktivovať. Následne však nevidí, či funkcionality funguje podľa požiadaviek. V tomto prípade, vývojár využije textový súbor s názvom vo forme `TEST_NázovFunkcionality_čísloTestu.txt`. V kóde vývojár zadá v rámci rozsahu testovanej funkcionality isté kontrolné body, v ktorých sa bude do tohto textového súboru zapisovať aktuálny stav prebiehania funkcionality. Tieto priebežné hlásenia sú formulované a v priebehu programu umiestnené tak, že informujú vývojára o hodnotách dôležitých atribútov a o aktuálnej činnosti prebiehajúcej v programe. Do textového súboru sa pridávajú v poradí v akom boli zaznamenané. Vývojár tak odsleduje, čo sa presne v aplikácii udialo a či sa funkcionality vykonala správne. Toto však treba vykonať pre všetky možné situácie, respektíve pre všetky možné skupiny situácii tak, aby bola skontrolovaná každá možnosť pri ktorej môže dôjsť k chybe. Ak tieto záznamy z priebehov danej funkcionality zodpovedajú požadovanému stavu, môžeme ju považovať za otestovanú. Ak nie, sú potrebné ďalšie úpravy v kóde a následné opätovné pretestovanie.

## **Pridávanie novej obrazovky**

Pre otestovanie novo navrhutej obrazovky pre mobilnú aplikáciu, je potrebné otestovať najmä všetky nové atribúty tejto obrazovky. Po spustení vývojár teda v prvom rade prepne aplikáciu do danej obrazovky, po čom by mala byť následne zobrazená. Skontroluje, či sa zobrazia všetky komponenty a či sú aj adekvátne rozmiestnené. Ak áno, nasleduje test jednotlivých komponentov. Každý komponent treba odskúšať z hľadiska splnenia jeho funkcionality v rámci aplikácie. Tlačidlá, textfieldy, selectboxy, atď. musia spĺňať zadané požiadavky. V prípade, ak každý komponent na danej obrazovke funguje podľa požiadaviek, môžeme obrazovku považovať za otestovanú. V prípade ak nie, sú potrebné ďalšie úpravy na zabezpečenie požadovaného stavu.

## **WEBOVÉ ROZHRANIE**

Táto časť je vyvíjaná pre používateľa, ktorý má aplikáciu spustenú na domácom osobnom počítači. Je vyvíjaná v jazyku HTML. Opäť je dosť možné vývojárovo pochybenie či už algoritmické, grafickej alebo formulačné.

## **Pridávanie novej obrazovky**

Pre webovú aplikáciu je dôležité aby každý novopridaný komponent bol správne umiestnený podľa potrieb a podľa návrhu, vývojár teda po spustení web aplikácie skontroluje najprv umiestnenie nových komponentov. Ak po preskúmaní rozmiestnenia nie je nájdený žiaden konflikt, môže sa pristúpiť k testovaniu funkcionality jednotlivých komponentov, ktoré prebieha podobne, ako v časti mobilnej aplikácie.

## **Pridávanie nových funkcionalít**

Po implementovaní novej funkcionality pre webové rozhranie, ho vývojár otestuje spustením priamo vo webovej aplikácii, podobne ako v mobilnej a následne skontroluje, či sa všetky potrebné dáta správne uložili do databázy. Ak sa jedná o funkcionalitu ktorá je neviditeľná postupuje podobne ako pri mobilnej aplikácii, s následnou kontrolou údajov v databáze.

## **Back-end časť aplikácie**

Back-end je časť aplikácie, ktorá sa v programe nachádza, ale používateľ ju nevidí, respektíve si nie je vedomý tejto časti. Táto časť riadi procesy, ktoré sa starajú o chod webového rozhrania a prepojenie Android časti s databázou. Aby v tejto časti nenastali chyby, vývojár musí svoju odvedenú prácu dôkladne otestovať, čo je pre túto časť ešte dôležitejšie ako pre front-endovú, nakoľko chyby ktoré tu môžu nastať môžu mať oveľa poškodzujúcejšie následky.

## **SERVEROVÁ ČASŤ**

Server pre našu aplikáciu slúži primárne ako sprostredkovateľ databázy pre front-end. Dáta z databázy sú mnohokrát zobrazované, alebo naopak dáta zaznamenané z front-endu sa prostredníctvom serveru ukladajú do databázy.

## **Ukladanie údajov**

Ak vývojár pracuje so zápisom určitých dát do databázy. Ktoré sa z front-endu ukladajú. Je potrebné, aby si otestoval správne uloženie týchto dát ktoré v aplikácii zadal a či jeho funkcionalita zaznamenávania údajov na server naozaj prebehla. A teda skontroluje v príslušnej aplikácii, či sa dané údaje, ktoré mali byť uložené na server, dajú aj spätne zobrazit'. V tomto prípade môžeme ukladanie údajov považovať za otestované.

## **Update údajov**

Podobný princíp platí pri updatovaní uložených údajov. Ak vývojár potrebuje updatovať niektorý údaj v databáze, pre správnosť vždy overí v príslušnej aplikácii, či po pokuse o update údajov a uloženie, sa údaje naozaj uložili na serveri a teda, či je možné updatnuté údaje zobrazíť v novej verzii. Ak áno, môžeme update považovať za otestovaný. Ak však nie, je potrebné kód správne upraviť a update znova pretestovať.

## **Merge údajov**

V aplikácii bude funkcionlita, ktorá bude sprostredkovať mergovanie dvoch záznamov z entity zaznamenaného billboardu. Jedná sa o zneaktívnenie jedného záznamu, a ponechanie len jedného, s príznakom ako aktívny. Toto je špecifická časť aplikácie, nakoľko tu môže nastať veľa rôznych chýb. Testovanie spočíva vo vyhľadani daných záznamov v aplikácii, kde by mal byť po zmergovaní už vyobrazený len jeden a to ten, ktorý bol označený používateľom ako aktuálny. Test mergovania zaznamenaných billboardov bude potrebné vykonávať vždy po zásahu do tejto funkcionality, nakoľko problémy ktoré by tu mohli vzniknúť, by boli veľmi závažného charakteru pre našu databázu údajov.

## **Delete údajov**

Pri vyvíjaní funkcionality, ktorá z nejakého dôvodu zmazáva záznamy. Je potrebné overovať, ako sa výsledok prejaví v aplikácii. Vývojár teda zapne obe aplikácie, kde vykoná akcie ktoré spustia funkcionlitu, ktorá zmazáva údaje. Následne overí, či sa dané údaje už nezobrazujú v aplikáciách. Následne prostredníctvom databázového klienta overí, či sa dané údaje naďalej vyskytujú v databáze, teraz už však s príznakom: Neaktívny.

# **Zmeny v databázovom modeli**

Ak niektorý člen tímu vykonával zmeny týkajúce sa databázového modelu, môže veľmi ľahko dôjsť k vznikutiu chybového stavu. Je teda dôležité, aby tieto zmeny boli adekvátne otestované. Po každej zmene je potrebné vykonať otestovanie zmenenej časti, alebo celého modelu, podľa potreby.

## **PRIDANIE NEZÁVISLÉHO ATRIBÚTU**

Po pridaní nového atribútu do databázovej entity, ktorý žiadnym spôsobom neovplyvňuje zvyšok databázového modelu, nie sú potrebné rozsiahle testovania. Vývojár jednoducho spustí príslušnú aplikáciu a pokúsi sa o zápis danej hodnoty a jej uloženie, napríklad pri pridávaní nového atribútu k fotke billboardu, vývojár zaznamená nový záznam a pridá k nemu informáciu,



ktorá prislúcha novému atribútu v databáze. Následne overí, či sa daná hodnota adekvátne uložila. V niektorých prípadoch je možné overenie priamo v aplikácii – napríklad galéria záznamov, avšak toto nie je vždy možné a je potrebné skontrolovať uloženie danej hodnoty priamo v databáze, čo vývojár zrealizuje prostredníctvom databázového klienta a zadaním potrebného príkazu SELECT. V prípade že sa hodnota uložila správne, môžeme atribút považovať za správne pridaný. Ak nie, je nutné doladiť chybu v pridanom atribúte a test opakovať.

## PRIDANIE ZÁVISLÉHO ATRIBÚTU

Často krát sa v databázovom modeli vyskytuje atribút, na ktorom závisia aj iné entity, ako samotná entita v ktorej sa atribút nachádza. V tomto prípade je potrebné odskúšať aj vzťahy medzi dotýčnými entitami, či spĺňajú svoju funkciu podľa potreby. Podstatný je hlavne vzťah medzi nimi a test by sa mal zamerať práve naň a na atribút – kľúč, ktorý tento vzťah sprostredkuje. Vývojár teda prostredníctvom aplikácie uloží nový záznam, ktorý nadväzuje na ďalšiu entitu (rodičovskú / dcérsku). Potom overí, či naozaj tieto informácie v aplikácii prislúchajú k sebe tak, ako je potrebné. Toto taktiež však nie je vždy možné prostredníctvom aplikácie a v tom prípade vývojár overí vzťah prostredníctvom databázového klienta. Na toto overenie je potrebný príkaz SELECT a JOIN, kde zobrazí hodnoty oboch prislúchajúcich entít, ktoré by mali byť na seba správne naviazané. Ak sú výsledné zobrazené hodnoty zodpovedajúce realite, môžeme atribút považovať za správne pridaný. Ak nie, je nutné doladiť chybu v pridanom atribúte a test opakovať.

## PRIDANIE NOVEJ ENTITY

Po pridaní novej entity je potrebné pretestovať uloženie všetkých jej atribútov, či už obyčajných - nezávislých, alebo závislých - kľúčov (privátnych / cudzích), podľa popisu uvedeného vyššie. Po tom ako všetky atribúty splnia svoje požiadavky na funkcionality, môžeme považovať entitu za otestovanú. Ak však niektorý z atribútov spôsobuje chyby, je nutná oprava a následné pretestovanie.

## ROZSIAHLA ÚPRAVA DATABÁZOVÉHO MODELU

V prípade, ak je potrebná zmena výraznejšia zmena vzťahov, entít atribútov v databázovom modeli, alebo vytvorenie jeho novej verzie, je potrebné do testovania zahrnúť celú pokrytú časť zmien a najlepšie zbežné pretestovanie celej aplikácie. Vzťahy medzi entitami v aplikácii môžu totiž navzájom rôzne súvisieť, čo vývojára nemusí pri priamej manipulácii napadnúť, avšak pri špecifickej situácii môže nastať chybový stav. Preto po vykonaní zmien, ktoré manipulovali vo väčšom rozsahu s databázovým modelom, treba v aplikácii vykonať úkony zahrňajúce všetky

súvisiace entity, aj keď len okrajovo, aby sa predišlo neskoršiemu zisteniu chýb v modeli. Vývojár teda v aplikácii vytvorí niekoľko nových záznamov, navzájom prepojených vzťahmi odrazenými v dátovom modeli, čo by sa všetko následne malo prejavíť ako funkčné po skontrolovaní v aplikácii a tiež pomocou databázového klienta.

# METODIKA POUŽÍVANIA VERZIOVACIEHO SYSTÉMU GIT

## Úvod

Nasledujúci dokument pojednáva o metodike používania distribuovaného verziovacieho open source systému Git. Metodika sa aplikuje v rámci predmetu Tímový projekt na projekt „Dav proti vizuálnemu smogu“. Dokument si kladie za cieľ uviesť potenciálne nového člena tímu do problematiky a tak zaručiť konzistentnosť používania verziovacieho systému naprieč celým tímom. V tíme je momentálne používaný systém GitHub ale metodika je aplikovateľná aj na ostatné podobné systémy ako napríklad BitBucket. Projekt je rozdelený na 2 logické jednotky, mobilnú a webovú aplikáciu ktoré sa nachádzajú v samostatných priečinkoch v spoločnom repozitári. V tomto dokumente nebude rozoberaná samotná používateľská príručka k verziovaciemu systému. Túto je možné nájsť napríklad na adrese <https://help.github.com/>.

## Slovník Pojmov

Nasledujúca kapitola obsahuje slovník pojmov a ich vysvetlení týkajúcich sa verziovacieho systému ktoré sú použité v tomto dokumente.

Pojem	Vysvetlenie
<b>Prispievateľ</b>	Člen tímu s prístupovými právami na pridávanie zdrojových kódov do verziovacieho systému
<b>Repozitár</b>	V drvivej väčšine prípadov sa jedná o online úložisko všetkých zdrojových kódov v rámci projektu chránené heslom.
<b>Vetva</b>	Paralelná verzia zdrojového kódu určená napríklad na vývoj novej funkcie systému alebo prácu špecifického prispievateľa
<b>Master Vetva</b>	Hlavná vetva vyvíjanej aplikácie všetky. Prípadné releasy aplikácie sa vždy robia z tejto vetvy. Z každej inej vetvy sa dá späťne

	dostať do vetvy Master.
<b>Devel Vetva</b>	Vetva odštepené od vetvy master. Je určená na vývoj a prototypovanie nových funkcií. Pri určitých dôležitých mílnikoch(umiestnenie mobilnej aplikácie na Google Play, Prvá stabilná verzia webovej aplikácie) v projekte je spájaná s vetvou master
<b>Commit</b>	Jedna z verzii systému v ktorá je pozmenená oproti verzii predchádzajúcej. Je jednoznačne identifikovateľná podľa hashu. Nesie v sebe informácie o prispievateľovi, čase a dátumu pridania a commit správe.
<b>Commit správa</b>	Krátka správa o pouslednom commite jednoznačne popisujúca vykonané zmeny v repozitári
<b>Merge</b>	Spojenie 2 vetiev do jednej z nich

## Metodika písania commit správ

V tejto sekcii je opísaná metodika písania commit správ. Tieto správy sú kľúčové pre dohľadávanie kto kedy a v akej návaznosti zmenil obsah repozitáru a prípadne k akým bugom to viedlo. Všeobecné rady sú spísané na oficálnej stránke Githubu <https://github.com/erlang/otp/wiki/Writing-good-commit-messages> . Naš tím z nich určitú časť preberá ale obaľuje ich do vlastnej štruktúry vysvetlenej nižšie. V commit správach je dovolené a častokrát pre zostručnenie opisu commitu až nutné používať rôzne skracovacie výrazy a skratky vzhľadom na to že maximálna odporúčaná dĺžka commit správ uvedená napríklad v nástroji GitBash je **64 znakov**.

### PRAVIDLÁ PRE PÍSANIE COMMIT SPRÁV

- Jednotlivú commit správu začíname identifikátorom z Issue tracking systému JIRA a číslom issue - pravidlo zvyšuje prehľadnosť a prináša možnosť vyhľadávania commitov na základe úlohy alebo bugu
- Nasleduje identifikátor časti systému ktorej sa daný commit týka. Zvolíme buď MA alebo WA ako akronymy pre webovú resp. mobilnú aplikáciu
- Nasleduje sloveso v minulom čase oddelené od predchádzajúcej časti medzerou a pomlčkou opisujúce vykonanú operáciu na issue v JIRE - typicky sú to slovesá implementované, opravené, otestované, upravené, doplnené atp. Môže sa použiť aj anglický ekvivalent
- Commit správa končí opisom časti ktorá bola z issue spravená v prípade že bola v rámci jedného commitu splnená celá issue môže to byť aj jej titulok z JIRY

Výsledná ukážková správa pre commit ktorý opravoval registráciu pre issue číslo 30 „Backend prihlasenie + registrácia používateľa“ v projekte AdHunter na webovej časti aplikácie.

*[ADHUNTER-26] -WA- Opravená registrácia používateľa*

Commit správa pre kompletnú implementáciu issue číslo 39 v mobilnej aplikácii „Obrazovka pre prihlasovanie android“

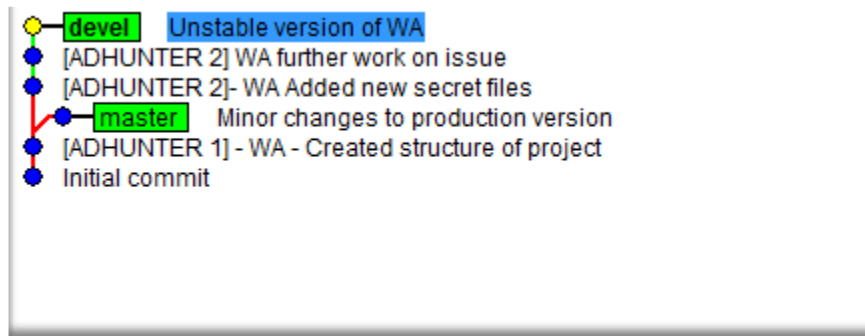
*[ADHUNTER-39] -MA- Implementovaná obrazovka pre prihlásenie*

## Metodika vetvenia vo verziovacom systéme

V nasledujúcej kapitole sa rozoberá problematika vetvenia v tímovom repozitári. Navrhnutá metodika minimalizuje nutnosť riešenia tzv. merge konfliktov ktoré nastávajú pri práci dvoch alebo viacerých prispievateľov na rovnakom súbore. Takisto zvyšuje prehľadnosť pri používaní rôznych GUI nástrojov v Gite napríklad gitk.

### ZÁKLADNÝ STAV

Základným stavom ktorý v repozitári je vždy prítomný je prítomnosť dvoch vetiev. Menovite sú to vetvy master a devel. Master ako hlavná vetva celého repozitáru slúži na uchovávanie stabilných verzii prípadne kľúčových tzv milestone bodov aplikácie. Tieto body môžu byť napríklad vydania verzii mobilnej či webovej aplikácie prípadne implementovanie kľúčových črt systému. Od určitého momentu sa tu uchováva stav aplikácii ktorá je v súčasnosti v produkcii. Vetva devel slúži na vývoj a prototypovanie sú z nej odvodzované vetvy každého z prispievateľov. Vetvy devel a master sú mergované len po dohode celého tímu a vykonáva ich člen tímu poverený správou verziovacieho systému. Príklad základného stavu je viditeľný na obr. 1. Obrázok je vytvorený pomocou integrovaného nástroja gitk.



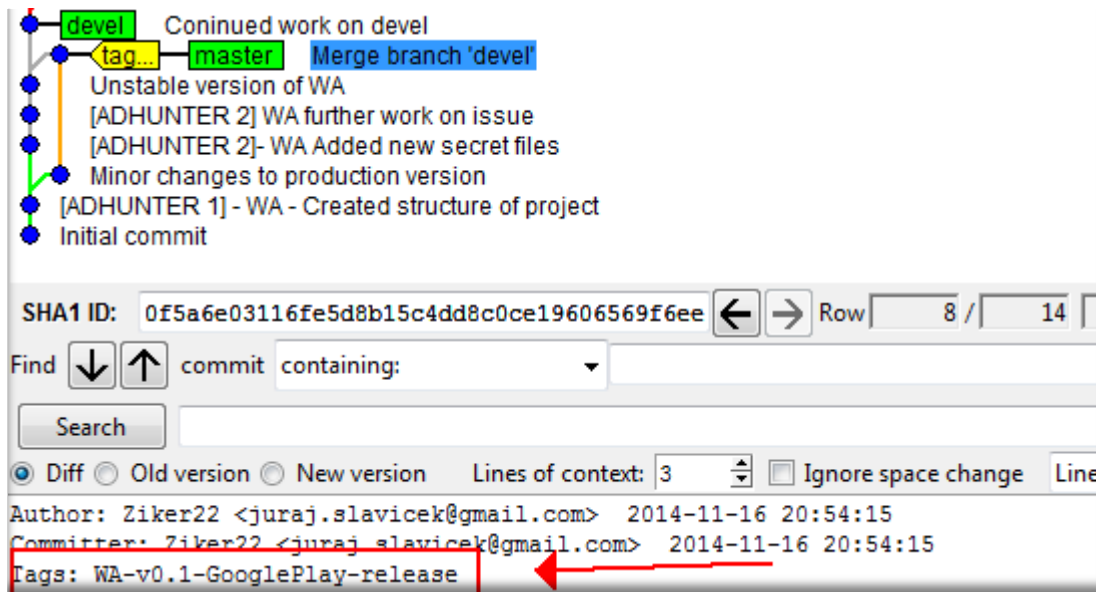
Obr. 1

## MERGOVANIE VETIEV DEVEL A MASTER

Ako bolo uvedené vyššie v určitých situáciách je nutné dve základné vetvy spojiť. Popri vyriešení takzvaných merge konfliktov sa k spojenej verzii pridáva **značka(tag)** aby bolo možné hneď a jednoznačne určiť prečo sa tento merge udial a neskôr pri prípadnom znestabilizovaní budúcej verzie. Názov tagu má nasledujúcu štruktúru.

- Skratka ktorej časti (prípadne oboch) sa značka týka v našom prípade WA alebo MA pre webovú resp. mobilnú aplikáciu
- Súčasná verzia označenej aplikácie (v0.1/v3.0 ...)
- Stručný opis stavu aplikácie (Prvá stabilná verzia, Možná platba kartou, Opravená stabilita na platforme Windows)

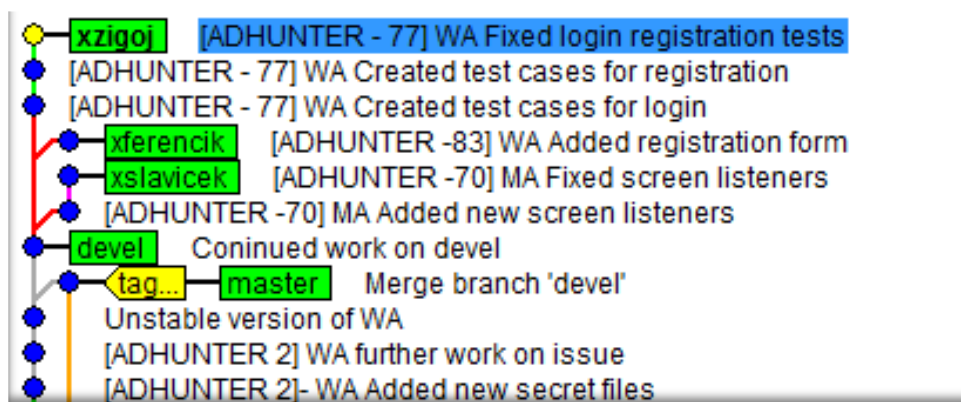
Príklad dobre napísaného tagu a stav repozitára po mergovaní zobrazuje obr. 2.. Plné meno tagu sa zobrazuje len textovo pod týmto oknom.



Obr. 2.

## VYTVÁRANIE ODVODENÝCH VETIEV Z VETVY DEVEL

Vo vývojových verziách je nutné pri začiatku každej novej úlohy z bug tracking systému JIRA prípadne novej funkcionality v systéme založiť novú vetvu vo verziovacom systéme. Pomenovanie tejto vetvy sa vytvára podľa osoby ktorá na nej pracuje. Je určené že vetvy sa pomenávajú podľa prihlasovacích mien do akademického informačného systému. Keďže tieto sú unikátne spolu s pomenovaniami commitov je presne dohľadateľné na akej funkcionalite či úlohe ten ktorý člen tímu práve pracuje. Na obr. 3. Sú zobrazení 3 prispievatelia na troch rôznych úlohách.



Obr. 3

## MERGOVANIE VETIEV ODVODENÝCH Z VETVY DEVEL NASPÄŤ DO VETVY DEVEL

Pri spájaní týchto druhov vetiev si definujeme pojem splnená úloha. Len vtedy pokiaľ je úloha splnená môžeme pristúpiť k mergovaniu k nej priradenej vetvy a vetvy devel. Úloha je splnená vtedy a len vtedy pokiaľ sú splnené nasledujúce kritéria.

- Úloha je implementovaná a funkčná
- K úlohe sú napísané testy
- Zdrojové testy jadra aj testov prešli code review

Pokiaľ sú vyššie uvedené podmienky splnené vetvy mergeje **originálny vlastník vetvy podľa ktorého je vetva nazvaná.**



# METODIKA TVORBY DOKUMENTÁCIE

## Úvod

Dokument slúži ako metodická príručka pre tvorbu dokumentácie k tímovému projektu pomocou nástrojov Google Documents a MS Word. Opisuje postupy, štruktúru, štábnu kultúru a spôsob ukladania jednotlivých dokumentov.

Táto metodika je určená všetkým členom tímu ako pomôcka pri tvorbe zápisníc z tímových stretnutí, tvorbu dokumentov z retrospektívy šprintov, tvorbu dokumentov, ktoré sú výstupmi z rôznych úloh. Zahŕňa taktiež aj dokumentovanie na wiki tímu, kam sa radia všetky technické dokumenty, inštalčné príručky, návody pre spustenie a integráciu vývojových prostredí.

## SKRATKY

Skratka	Význam
<b>MS</b>	Microsoft

## POJMY

Pojem	Význam
<b>gDoc</b>	Google dokument
<b>gDrive</b>	Google disk
<b>Wiki</b>	Mediawiki nášho tímu

## SÚVISIACE METODIKY

Dokument sa odkazuje na súvisiacu metodiku s názvom Evidencia úloh v systéme Jira, ktorá opisuje ako zapisovať úlohy do systému Jira.

# Všeobecné pravidlá

Všetky dokumenty sa píšú v Slovenskom jazyku s použitím diakritiky. Výnimkou môžu byť inštalačné príručky na wiki, kde nie je nutné použiť diakritiku.

Šablóny dokumentov pre zápisnicu zo stretnutí a dokument z retrospektívy šprintu je možné stiahnuť z gDrive, kam má prístup každý člen nášho tímu. Šablóny sa nachádzajú v priečinku s názvom „Zapisy zo stretnutí“.

## Štruktúra dokumentov

Táto časť opisuje štruktúru vytváraných dokumentov:

- Zápisnica zo stretnutí
- Retrospektíva
- Dokumentácia na Wiki

### ZÁPISNICA ZO STRETNUTÍ

Dokumenty pre zápisnice zo stretnutí majú nasledovnú štruktúru:

#### Hlavička

1. Nadpis dokumentu má tvar „*Zápisnica zo stretnutia číslo X*“, kde X sa nahradí poradovým číslom aktuálneho stretnutia
2. Téma stretnutia
3. Dátum sa zapisuje vo formáte DD.MM.RRRR
4. Miesto konania stretnutia
5. Čas, kedy stretnutie prebiehalo vo formáte HH:MM – HH:MM
6. Všetci účastníci stretnutia vypísaní pod sebou
7. Vedúci stretnutia
8. Zapisovateľ

**Príklad:**

# Zápisnica zo stretnutia číslo 5

*Priebeh druhého šprintu, low fidelity návrhy*

Dátum:	23.10.2014
Miesto:	Jobsovo laboratórium
Čas:	8:00 - 11:00
Účastníci:	Jana Egriová Alexander Ferenčík Richard Filipčík
Vedúci stretnutia:	Richard Filipčík
Zapisovateľ:	Alexander Ferenčík

## Priebeh stretnutia

Priebeh stretnutia sa oddeľuje od zvyšku dokumentu rovnomeným nadpisom. Pod nadpis sa zapisuje priebeh diskusie a ľubovoľné ďalšie poznámky týkajúce sa stretnutia formou voľného textu. Zápis priebehu stretnutia je popísaný do takej miery, aby dokumentoval, čo sa dialo na stretnutí aj pre členov, ktorí sa stretnutia nezúčastnili.

## Vyplývajúce úlohy

Do tejto časti dokumentu sa zapisujú úlohy vo forme tabuľky z aktuálne prebiehajúceho šprintu. Tabuľka úloh má nasledovnú štruktúru:

1. Číslo úlohy
2. Úloha – jej samo opisný názov, prípadne krátky popis
3. Odhad času – uvádza sa odhadovaný čas potrebný na splnenie úlohy. Údaj je uvedený v hodinách.
4. Zodpovedný – krstné meno člena tímu, ktorý je zodpovedný za splnenie úlohy

**Príklad:**

	Úloha	Odhad času [h]	Zodpovedný
5	Pridanie bodu do mapy (drag&drop)	4	Tomáš

Druhou alternatívou zdokumentovania vyplývajúcich úloh je export úloh v šprinte zo systému Jira, pričom zadávanie úloh do systému sa riadi metodikou Evidencia úloh v systéme Jira.

## RETROSPEKTÍVA

Dokumenty zo zápisu retrospektívy šprintu majú nasledovnú štruktúru, pričom každá časť je oddelená príslušným nadpisom. Nadpis je rovnomenný s názvom časti.

### Hlavička

1. Nadpis dokumentu „Retrospektíva pre X. šprint“, kde X je číslo šprintu
2. Trvanie šprintu v tvare DD.MM.RRRR – DD.MM.RRRR
3. Vedúci tímu
4. Účastníci – členovia tímu, ktorí sa zúčastnili retrospektívy

**Príklad:**

# Retrospektíva pre 2. šprint

Trvanie šprintu: 26.10.2014 – 6.11.2014

Tím: 14 - Včeličky

Vedúci tímu: Ing. Jakub Šimko, PhD.

Účastníci: Jana Egriová

Alexander Ferenčík

Richard Filipčík

## Stav vyriešenia úloh

Stav vyriešenia úloh sa dokumentuje formou tabuľky, ktorá má nasledovné stĺpce:

1. User story – príbeh, ku ktorému úloha prislúcha
2. Úloha – samo opisný názov úlohy, prípadne jej krátky popis, ktorý nemá viac ako 50 slov.
3. Stav – aktuálny stav úlohy, spravidla „akceptovaná“ v prípade, že úloha bola dostatočne splnená a „presunutá“ v prípade, že sa vyžaduje ďalšia práca na úlohe v priebehu nasledujúceho šprintu.
4. Poznámky – krátka poznámka k stavu úlohy

### **Príklad:**

User story	Úloha	Stav	Poznámky
Človek v teréne odfoť obrázkov	Offline režim pre android app	Presunutá	Vyššiu prioritu získali iné úlohy – úlohy pre integráciu

## Hodnotenie šprintu

Kladne a záporne hodnotené javy sa zapisujú formou tabuliek. Prvá tabuľka pre kladne hodnotené javy má dva stĺpce: *pozitívne hodnotené javy šprintu* a *dôvody ich pozitívneho hodnotenia*. Druhá tabuľka obsahuje *stĺpec negatívne hodnotené javy šprintu* a *kroky, ktoré môžu pomôcť javom predísť*.

Opisy v tabuľkách pre stĺpec *pozitívne / negatívne hodnotené javy šprintu* nepresahujú viac, ako 15 slov. Pre stĺpec *dôvody ich pozitívneho hodnotenia* a *kroky, ktoré môžu javom predísť* sa používa maximálne 50 slov.

**Príklad:**

Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
Dobre fungujúca integrácia	Zadelenie úloh, ktoré sa týkali integrácie, vytvorenie novej role manažér integrácie pri poslednej retrospektíve

Nové úlohy vyplývajúce z retrospektívy

Úlohy, ktoré vyplynuli z retrospektívy sa zapisujú formou odrážok ako voľný výstižný text, ktorý úlohu opisuje v dostatočnej miere.

Prílohy

Každá príloha sa uvádza na novú stranu s príslušným nadpisom v tvare „Príloha #: Názov“, kde # je veľké písmeno abecedy A-Z.

**WIKI**

Technické dokumenty sa na wiki rozdeľujú do nasledovnej štruktúry, pričom pre každý dokument sa vytvára nová wiki stránka a jej odkaz sa správne umiestni do štruktúry. V prípade potreby je možné štruktúru vhodne rozšíriť.

- Inštalačné príručky
  - Back-end
  - Front-end
    - Android
    - Webová aplikácia
- Stuff
- Trash

## Štábna kultúra

### DOKUMENTY

Pre dokumenty zo zápismi zo stretnutí a retrospektívu platí nasledovná štábna kultúra:

## Názov

- Font: Trebuchet MS
- Veľkosť: 21

## Téma

- Font: Trebuchet MS
- Veľkosť: 13
- Farba: šedá
- Šikmé písmo

## Napisy

- Font: Trebuchet MS
- Veľkosť: 13
- Tučné písmo

## Text

- Font: Arial
- Veľkosť: 11

## Tabuľky

- Font: Arial
- Veľkosť: 11 pre hlavičku, 10 pre text
- Hlavička tučným písmom

## Tabuľky a obrázky

- Číslovanie: „**Obrázok č. X:** Stručný názov“, kde X vyjadruje poradové číslo obrázka alebo tabuľky v dokumente
- Font: Arial
- Veľkosť písma: 9
- Zarovnanie: na stred

## WIKI

Pre dokumenty na wiki sa používa formátovanie pomocou default wiki syntaxe, ktorá je prístupná na stránke <https://www.mediawiki.org/wiki/Help:Formatting/sk>.

## Úložisko dokumentov

Všetky dokumenty sa ukladajú na gDrive do zdieľaného priečinka s názvom „Timovy projekt“, ku ktorému majú prístup všetci členovia tímu. Zápisnice a dokumenty z retrospektívy šprintu sa ukladajú do priečinka „Zapisky zo stretnutí“ po vytvorení nového podpriečinka s názvom „Zapisnica X – DD.MM.RRRR“, kde X je poradové číslo zápisnice.

Úložisko pre Wiki dokumenty sa nachádza na webovom sídle nášho webu, konkrétne na adrese <http://team14-14.ucebne.fiit.stuba.sk/wiki/>, ktorá je prístupná len po prihlásení. Každý člen tímu sa prihlasuje pomocou vlastného prihlasovacieho mena a hesla.

## Formát

Tvorba dokumentov, na ktorých sa podieľa viac členov tímu prebieha spravidla na gDrive vo formáte gDoc. Po vyhotovení sa dokument stiahne vo formáte .docx, podľa potreby upraví v programe MS Word a po uložení sa uploadne späť na zdieľaný gDrive vo formáte .docx.

Zápisnice zo stretnutí a zápisy z retrospektív šprintov sa uverejňujú na webovom sídle tímu (<http://team14-14.ucebne.fiit.stuba.sk/dokumenty/>) vo formáte .pdf v takej forme, v akej sú uverejnené na gDrive.

## EXPORT EVIDENCIE ÚLOH ZO SYSTÉMU JIRA



**[ADHUNTER-53]** [CSS bugfixing na webe](#) Created: 10/Dec/14 Updated: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

**[ADHUNTER-52]** [vetvy a deploy na strane mobilnej aplikácie](#) Created: 10/Dec/14  
Updated: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alexander Ferencik</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

[ADHUNTER-51] [Web app prihlasovanie](#) Created: 10/Dec/14 Updated: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	In Progress
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

**[ADHUNTER-50]** [Opraviť bugy v offline režime mobilnej aplikácie](#) Created: 10/Dec/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

#### Description

Aplikácia padá po stlačení Home buttonu a vrátení sa do aplikácie z Home screenu.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Bug bol fixnutý, aplikácia nepadá ani po rozličných kombináciach scenárov použitia.

**[ADHUNTER-49] [Pridat' spätnú väzbu do webovej aplikácie](#)** Created: 10/Dec/14 Updated: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------



**[ADHUNTER-48] [Pridať spätnú väzbu do mobilnej aplikácie](#)** Created: 10/Dec/14 Updated: 12/Dec/14 Resolved: 12/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

#### Description

V podstate každý úkon by mal byť vhodne sprevádzaný spätnou väzbou.  
Napríklad:

- správa o tom, že úlovok bol uložený v offline režime
- správa o úspešnom uploadnutí na server
- chybové správy

#### Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [ 12/Dec/14 ]

spätná väzba funguje na testovaných zariadeniach

[ADHUNTER-47] [Nakreslit ikony nosicov](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 09/Dec/14 Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Description

Vytvorit' ikony pre typy nosicov. Ikony budu' urceny pre mobilnu aplikaciu pri zadavani doplnkovych informacii k ulovku. Sluzia na ľahšiu identifikáciu typu nosiča používateľom pomocou názornej ilustrácie.

#### Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [ 04/Dec/14 ]

hotovo

[ADHUNTER-46] [Galeria na mobilnej aplikacii](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Description

Používateľ by mal možnosť prezrieť si odfotené fotky pomocou thumbnailu odkazujúceho sa na galériu (na hlavnej obrazovke).



**[ADHUNTER-45]** [Vytvorit ikonu pre google play](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 11/Dec/14  
Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Description

Treba vytvorit' ikonku aplikacie pre pouzitie v telefóne, ktorá sa zároveň bude zobrazovať na Google Play.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Ikonka bola vytvorená, prípadný re-dizajn však nie je vylúčený.

**[ADHUNTER-44]** [Vyhľadavanie ulovkov na mape](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 04/Dec/14  
Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Comments

Comment by <a href="#">Tomas Melicher</a> [ 04/Dec/14 ]
Resolved
Comment by <a href="#">Tomas Melicher</a> [ 04/Dec/14 ]
closed

[ADHUNTER-43] [Editacia ulovkov](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [ 04/Dec/14 ]

Editácia je rozpracovaná, čaká sa na dokončenie procesu prihlasovania, aby mohli editovať iba prihlásení používatelia.

[ADHUNTER-42] [Vytvorit galeriu ulovkov](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	In Progress
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Description

Implementujte galeriu vo webovej aplikacii.  
Sucasťou tohto tasku je aj implementacia tzv. User Area  
User area dba na user sessions a udrziavanie informacii o prihlasenych uzivateloch  
Pokial dana session vyprasa je nutne uzivatela prihlasit  
Galeria by mala byt riesena ako jeden s tabov v user paneli  
Implementacia bude riesena cez javascript

**[ADHUNTER-41] [Web App opravenie pozicie billboardu](#)** Created: 20/Nov/14 Updated: 04/Dec/14 Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Won't Fix	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

[ADHUNTER-40] [Refaktoring kodu](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 10/Dec/14 Resolved: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Bug	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

#### Description

Prepisat slovenske veci na anglicke v kode aj v DB

#### Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [ 10/Dec/14 ]

Refaktoringom prešli všetky hlavné súčasti webovej aplikácie, t.j.:

- controllery
- modely
- viewy

**[ADHUNTER-39]** [Obrazovka pre prihlasovanie android +integracia](#) Created:  
13/Nov/14 Updated: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Bude potrebné vytvoriť obrazovku pre prihlásenie používateľa pri zapnutí aplikácie. Následne bude potrebné zintegrovať dané prihlásenie so stranou servera (napr. pomocou OAuth2)

**[ADHUNTER-38]** [Definovat kompetencie prihlaseneho a neprihlaseneho](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 04/Dec/14 Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Aplikácie rátajú s viacerými úrovňami kompetencií používateľov. Treba definovať jednotlivé úrovne i konkrétne kompetencie, ktoré do nich spadajú.

#### Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [ 04/Dec/14 ]

Sú definované používateľské roly i so základnými kompetenciami.



**[ADHUNTER-37]** [Získat data z databazy o vlastníkovi a odoslat](#) Created: 13/Nov/14  
Updated: 10/Dec/14 Resolved: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Vytvoriť rozhranie pre prístup k informáciám o vlastníkoch bilbordov uloženým v databáze servera.

Server po prístupe na určenú URL adresu ponúkne zoznam vlastníkov aj s ďalšími súvisiacimi informáciami prostredníctvom formátu JSON, ktoré budú môcť využívať mobilná i webová aplikácia.

#### Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [ 10/Dec/14 ]

Funkčné rozhranie poskytuje informácie o vlastníkoch bilbordov spolu s možnosťou základnej prispôbitel'nosti výstupu. Zatiaľ možno zoradzovať vlastníkov podľa:

- dátumu pridania
  - mena/názvu vlastníka
- Podporované zostupné aj vzostupné zoradzovanie.

**[ADHUNTER-36]** [integracia web rozhrania s backendom](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 10/Dec/14 Resolved: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Funkcnu webovu aplikaciju je nutne zintegrovat s predtym vytvorenou sablonou zlozenou z HTML a CSS a tak vytvorit prvotny funkcnny dizajn stranky  
Dizajn musi byt diskutovany v ramci timu a jeho finalna podoba by mala byt diskutovana vsetkymi clenmi timu

**[ADHUNTER-35] [Spracovat data o vlastnikoch pre obrazovku](#)** Created: 13/Nov/14

Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

**Description**

implementacia vlastnikov do procesu pridania billboardu

**Comments**Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

resolved

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

closed

**[ADHUNTER-34] [WEB vytvorit obrazovku pre volitelne info](#)** Created: 13/Nov/14

Updated: 04/Dec/14 Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

**Description**

Doplňiť na webe obrazovku pre upload o polia s voliteľnými údajmi. Polia sa vyrolujú po kliknutí na "zadat' voliteľné informácie".

**Comments**

Comment by [Jana Egriova](#) [ 04/Dec/14 ]

hotovo

**[ADHUNTER-33]** [Zobrazenie detailu ulovku](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 04/Dec/14 Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Na mape po kliknutí na ikonku úlovku sa zobrazí nové okno s jeho detailom. Detail bude zobrazovať obrázok a všetky ďalšie zaznamenané informácie k úlovku z databázy.

#### Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [ 04/Dec/14 ]

hotovo

**[ADHUNTER-32]** [Prijat a spracovat data o vlastnikoch](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alexander Ferencik</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

implementovať možnosť dynamického dot'ahovania typov vlastníkov a typov nosičov reklamy do mobilnej aplikácie zo serveru ktoré sa zobrazia ako možnosti používateľovi pri výbere týchto typov.

[ADHUNTER-31] [Vytvaranie dokumentacie](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 09/Dec/14 Resolved: 04/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

- vytvoriť dokumenty a ich štruktúru
- rozdeliť jednotlivé časti dokumentácie medzi všetkých členov tímu
- dohliadať na tvorbu dokumentácie
- sfinalizovať a naformátovať dokumenty

#### Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [ 04/Dec/14 ]

prvá verzia dokumentácie bola odovzdaná do AIS a zverejnená na webe

[ADHUNTER-30] [Backend prihlasenie + registracia](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 20/Nov/14  
Resolved: 20/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Na uvodnej strane je nutne vytvorit zatiaľ obyčajny link na prihlasenie a registráciu.  
V sekcii registracia sa budu nachadzat fieldy

-mail  
-meno

- priezvisko
- heslo

Heslo bude hashovane jedným zo známych algoritmov je možné pre väčšiu bezpečnosť využiť aj takzvanú salt

Je nutné rozšíriť databázu o nové fieldy kde sa hesla a loginy budu ukladať

#### Comments

Comment by [Juraj Slavicek](#) [ 20/Nov/14 ]

Implementovane



[ADHUNTER-29] [Zachytit GPS suradnice](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	0 minutes		
<b>Time Spent:</b>	6 hours		
<b>Original Estimate:</b>	5 hours		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Bude potrebné zachytiť aktuálnu GPS polohu používateľa, jeho súradnice prostredníctvom GPS senzoru v mobilnom zariadení.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

GPS súradnice je už možné zachytiť a ukladajú sa.

**[ADHUNTER-28]** [Obrazovka pre zadavanie rozširených info o ulovkoch](#) Created:  
13/Nov/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alexander Ferencik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	0 minutes		
<b>Time Spent:</b>	4 hours		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Návrh a implementácia obrazoviek pre rozširujúce info. Celkovo štyri obrazovky: základná, preview, pridanie-info, potvrdenie odoslania.

[ADHUNTER-27] [Naplnit databazu datami](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

- zozbierať údaje o aktuálnych vlastníkoch reklamných nosičov
- typoch reklamných nosičov umiestnených v exteriéri.
- pre typy reklamných nosičov vyrobiť aj prislúchajúce ikony
- zozbierané dáta vložiť do databázy

#### Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [ 19/Nov/14 ]

základná sada dát bola pridaná do databázy

[ADHUNTER-26] [Offline rezim](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	5 hours		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	5 hours		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Treba implementovať ukladanie (serializovanie) fotiek počas offline stavu používateľa. Momentálne sa odfotená fotka uploaduje na server, avšak ak je používateľ offline, okrem uloženej fotky v priečinku k nej neexistujú žiadne metadáta ohľadom GPS pozície, popisu atď, ani informácia o tom, ktoré fotky boli odfotené počas offline stavu.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Offline režim bol implementovaný, momentálne je možné fotiť ľubovoľné množstvo fotiek počas offline stavu, pričom je možné pridávať k nim komentáre a určovať typ nosiča. Po najbližšom WiFi pripojení používateľovi vyskočí na zariadení notifikácia, pričom má možnosť offline fotky odoslať alebo neodoslať.

[ADHUNTER-25] [Prerobit personas](#) Created: 30/Oct/14 Updated: 10/Dec/14 Resolved: 10/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

Na zaklade standardneho postupu vytvarania personas je nutne personas vyrobiť pre nas projekt. Treba vytvorit niekoľko (3) typických aj netypických pouzivatelov nasej buducej aplikacie

[ADHUNTER-24] [Vytvorenie planu na semester](#) Created: 29/Oct/14 Updated: 09/Dec/14 Resolved: 09/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

- vytvorenie celo semestrálneho plánu
  - mohlo by ísť o user stories z backlog-u
  - potreba pravidelnej aktualizácie plánu
  - nemusí sa nutne dodržať, pretože je ťažké na začiatku semestra vytvoriť dobrý plán na celý semester
  - potreby projektu sa postupom času menia
- zverejnenie plánu na stránke tímu

#### Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [ 09/Dec/14 ]

na webe je uverejnená prvá verzia plánu, priebežne sa bude ďalej aktualizovať po každom šprinte

**[ADHUNTER-23] [Update front end a databazy](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 13/Nov/14 Resolved: 13/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

pridat volitelne polia pri kazdom ulovku

#### Comments

Comment by [Juraj Slavicek](#) [ 13/Nov/14 ]

Implemented

**[ADHUNTER-22]** [Odoslanie voliteľných dát v mobilnej aplikácii](#) Created: 29/Oct/14  
Updated: 20/Nov/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alexander Ferencik</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

#### Description

Implementovanie možnosti zadania rozširujúcich informácií k fotografii. Okrem odfotenej fotografie bude treba na server uploadnúť aj informácie, ak používateľ nejaké zadal a ďalšie metadáta.



**[ADHUNTER-21]** [Dokocnit offline mod v mobilnej aplikacii](#) Created: 29/Oct/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

V appke sa našli chyby, notifikácia pre odoslanie fotiek z offline režimu vyskakuje aj vtedy, keď už reálne boli odoslané.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Bug bol fixnutý, momentálne už vidno notifikáciu iba vtedy, keď sa naozaj "vo fronte" nachádzajú fotky, ktoré treba odoslať.

**[ADHUNTER-20] [Kostra Android aplikacie](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alexander Ferencik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	0 minutes		
<b>Time Spent:</b>	2 hours		
<b>Original Estimate:</b>	2 hours		

<b>PercentDone:</b>	100
<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11

#### Description

vytvorit a prisposobit kostru mobilnej aplikacie

**[ADHUNTER-19] [Dokoncit upload snimky do databazy](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 30/Oct/14

<b>Status:</b>	Open
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

**[ADHUNTER-18] [FE-BE Integracia](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

prepojit frontendovu a backendovu cast aplikacie

#### Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

resolved

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

closed

**[ADHUNTER-17] [Dokoncit pridavanie bodu do mapy](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 19/Nov/14  
Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

zaznacenie markera pre poziciu billboardu

#### Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

resolved

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

hotovo

[ADHUNTER-16] [Zobrazit mapu s bodmi](#) Created: 29/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

Vytvorenie základnej funkcionality mapy, zobrazenie billboardov

#### Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

resolved

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

hotovo

**[ADHUNTER-15] [Vytvorit webove rozhranie](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 13/Nov/14 Resolved: 13/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

Vytvorit low fidelity wirefray  
Diskutovat ich  
Vytvorit html a css subory k odsuhlasenym wireframom  
nakoniec vytvorit funkcný prototyp landing page nasej aplikacie

#### Comments

Comment by [Juraj Slavicek](#) [ 13/Nov/14 ]

Implemented

**[ADHUNTER-14] [Update kostry serverovej casti](#)** Created: 29/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 06/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

Prerobiť naprogramovanú kostru serverovej časti so základnou funkcionalitou do webového frameworku a zabezpečiť prvotnú itegráciu s mobilným klientom.

#### Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [ 06/Nov/14 ]

Celá kostra bola prerobená do CI frameworku, funguje aj základná integrácia s mobilným klientom.



[ADHUNTER-13] [Doplnit datovy model](#) Created: 29/Oct/14 Updated: 06/Nov/14 Resolved: 06/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

#### Description

nosič

- atribút platnosti (odkedy dokedy platia údaje)

zlučovanie nosičov

- dvojúrovňové (reputácia používateľa, počet používateľov)
- transakcie + zachovanie pôvodných údajov (flagy)
- stored procedures

nosiče + reklamné kampane

- tabuľka na mapovanie identít
- N:N väzba medzi nosičmi

zmazať nosic\_id z Reklamne\_kampane  
premenovať Reklamne\_kampane na Obsah\_reklamy

tabuľka k majiteľom nosičov

tabuľka pre typy nosičov

metadáta/atribúty k úlovkom

- GPS lokalita

- model telefónu
- čas/dátum vyhotovenia
- slovný opis polohy
- komentár
- komu patrí nosič

metadáta k nosičom

- typ nosiča

#### Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [ 06/Nov/14 ]

Do modelu boli pridané nové stĺpce k úlovkom a tabulka typu nosiča.

**[ADHUNTER-12] [Implementovat offline rezim](#)** Created: 22/Oct/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

#### Description

oddfoteny obrazok sa posle az potom ako je mobilny device onlin

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Offline režim je vyriešený.

**[ADHUNTER-11] [Implementovat upload obrazka](#)** Created: 22/Oct/14 Updated: 19/Nov/14  
Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alexander Ferencik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	0 minutes		
<b>Time Spent:</b>	2 hours		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

#### Description

Základná verzia uploadu obrázka na server, bez priloženia ďalších informácií o ňom.  
Zachytený obrázok z mobilnej aplikácie sa okamžite po odfovení uploaduje na server.

**[ADHUNTER-10] [Implementovat zachytenie obrazka](#)** Created: 22/Oct/14 Updated: 11/Dec/14  
Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	1 day		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	1 day		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

#### Description

Základná funkcionálna aplikácie. Je potrebné vytvoriť kamerovú obrazovku, kde bude možné odfoťiť obrázok, ktorý sa uloží do samostatného priečinka na SD karte a používateľ bude môcť po odfoťení pokračovať vo foťení.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Je možné foťiť. Fotky sa ukladajú do samostatného priečinka, dajú sa priamo prezerať na SD karte.

**[ADHUNTER-9] [Vytvorit kostru android aplikacie](#)** Created: 22/Oct/14 Updated: 11/Dec/14  
Resolved: 11/Dec/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jaroslav Zigo</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

#### Description

Treba premysliet' celú štruktúru aplikácie, vrátane návrhu GUI.

#### Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [ 11/Dec/14 ]

Návrh bol vytvorený vrátane GUI, vie sa už základná štruktúra aplikácie, od ktorej sa ďalej bude projekt odvíjať.

**[ADHUNTER-8] [Vytvorenie mapy vo webovej aplikacii](#)** Created: 22/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

#### Description

-drag&drop  
-pridavanie spendlikov

#### Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

hotovo

[ADHUNTER-7] [Kostra serverovej casti](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Closed
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Tomas Melicher</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

#### Description

Zakladna kostra aplikacie, itegracia MVC modelu a frameworku CodeIgniter

#### Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [ 19/Nov/14 ]

implementované



[ADHUNTER-6] [Vytvorit databazu](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10
----------------	---------------------

#### Description

Vytvorenie databázy podľa navrhnutého dátového modelu.

[ADHUNTER-5] [Datovy model](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Richard Filipcik</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10
----------------	---------------------

#### Description

Vytvorit' základny dátovy model, ktorý sa bude neskôr ďalej rozširovať.

[ADHUNTER-4] [Vytvorit lean canvas](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 30/Oct/14 Resolved: 30/Oct/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Fixed	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--



[ADHUNTER-3] [Vytvorit personas](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 22/Oct/14 Resolved: 22/Oct/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10
----------------	---------------------

#### Description

Nastudovat problematiku  
vytvorit a opisat personas k projektu

**[ADHUNTER-2] [Zosumarizovat feedback do odporucani](#)** Created: 22/Oct/14 Updated: 22/Oct/14 Resolved: 22/Oct/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Jana Egriova</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 1 9.10-23.10
----------------	---------------------



[ADHUNTER-1] [Setup Jira](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 22/Oct/14 Resolved: 22/Oct/14

<b>Status:</b>	Resolved
<b>Project:</b>	<a href="#">Vizualny Smog</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Juraj Slavicek</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

#### Description

vytvorit konta,napisat a pridelit tasky

Generated at Fri Dec 12 01:02:42 CET 2014 by Jana Egriova using JIRA 6.3.8#6338-sha1:68f19fa1b0735858c317bd22f79afd47ceeab007.