

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	9
2.3.2	Dokument riadenia	10
3	Manažment komunikácie	11
4	Manažment plánovania	11
5	Manažment kvality	12
6	Manažment rizík	13
7	Manažment integrácie	13
8	Manažment podporných prostriedkov	14
9	Manažment dokumentácie	15
10	Sumarizácia šprintov	16
10.1	Sumarizácia 1. šprintu	16
10.1.1	Stav riešenia úloh	16
10.1.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	17
10.2	Sumarizácia 2. šprintu	18
10.2.1	Stav riešenia úloh	18
10.2.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	20
10.3	Sumarizácia 3. šprintu	21
10.3.1	Stav riešenia úloh	21
10.3.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	22
10.4	Sumarizácia 4. šprintu	23
10.4.1	Stav riešenia úloh	23
10.4.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	24
10.5	Sumarizácia 6. šprintu	25

10.5.1	Stav vyriešenia úloh	25
10.5.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	26
10.6	Sumarizácia 7. šprintu	27
10.6.1	Stav vyriešenia úloh	27
10.6.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	28
10.7	Sumarizácia 8. šprintu	29
10.7.1	Stav vyriešenia úloh	29
10.7.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	31
10.8	Sumarizácia 9. šprintu	31
10.8.1	Stav vyriešenia úloh	31
10.8.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	33
10.9	Sumarizácia 10. šprintu	34
10.9.1	Stav vyriešenia úloh	34
10.9.2	Rozdelenie času venovaného riešeniu úloh šprintu	35
11	Retrospektíva pre 1. - 10. šprint	36
11.1	Spoločné údaje o šprintoch	36
11.2	Priebežné hodnotenie šprintov	36
11.3	Celkové zhodnotenie šprintov	40
12	Kompetencie tímu.....	42
12.1	Jana Egriová	42
12.2	Alexander Ferenčík	42
12.3	Richard Filipčík	42
12.4	Tomáš Melicher	42
12.5	Juraj Slavíček.....	43
12.6	Jaroslav Zigo.....	43
13	Prílohy	43
13.1	Metodiky.....	43
13.2	Zápisnice zo stretnutí.....	43
13.3	Export evidencie úloh zo systému Jira.....	44

Metodika opisu úloh v systéme JIRA	45
Úvod	45
Slovník použitých skratiek.....	45
Slovník použitých pojmov	45
Štruktúra opisu úlohy a súhrnu úlohy.....	45
Vytvorenie novej úlohy	45
Opis úlohy	47
Súhrn úlohy	48
Úprava existujúcej úlohy.....	48
Štruktúra komentára o vyriešení úlohy	48
Vyriešenie úlohy.....	48
Štruktúra komentára.....	49
Formátovacia príručka	50
Metodika plánovania šprintov	52
Úvod	52
Dedikácia metodiky.....	52
Nadväzujúca metodika.....	52
Zoznam pojmov.....	52
Pribeh stretnutí.....	53
Šprintové stretnutie	54
Medzišprintové stretnutie	56
Časový odhad a prerozdelenie úloh.....	57
Absencia členov tímu na stretnutí	57
Metodika písania zdrojových kódov	58
Základné ustanovenia	58
Slovník pojmov a skratiek	58
Štylizácia zdrojových kódov	59
Zápis definovaných premenných	59
Zápis definovaných procedúr.....	60

Zátvorkovanie	60
Používanie medzier	61
Zápis SQL dopytov	62
Komentáre v zdrojových kódach	62
Odsadenie v zdrojových kódach	63
Metodika testovania	64
Úvod	64
Front-end časť aplikácie	64
Mobilná aplikácia	64
Webové rozhranie	65
Back-end časť aplikácie	66
Serverová časť	66
Zmeny v databázovom modeli	67
Pridanie nezávislého atribútu	67
Pridanie závislého atribútu	68
Pridanie novej entity	68
Rozsiahla úprava databázového modelu	68
Metodika používania verziovacieho systému Git	70
Úvod	70
Slovník Pojmov	70
Metodika písania commit správ	71
Pravidlá pre písanie commit správ	71
Metodika vetvenia vo verziovacom systéme	72
Základný stav	72
Mergovanie vetiev devel a master	73
Vytváranie odvodených vetiev z vetvy devel	74
Mergovanie vetiev odvodených z vetvy devel naspäť do vetvy devel	75
Metodika tvorby dokumentácie	76
Úvod	76

Skratky.....	76
Pojmy	76
Súvisiace metodiky.....	76
Všeobecné pravidlá.....	77
Štruktúra dokumentov.....	77
Zápisnica zo stretnutí.....	77
Retrospektíva	79
Wiki	81
Štábná kultúra.....	81
Dokumenty.....	81
Wiki	83
Úložisko dokumentov	83
Formát.....	83

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

Podieľali sa na tvorbe dokumentácie v 3. kontrolnom bode:

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

2.3.1 DOKUMENT INŽINIERSKEHO DIELA

Časť dokumentu	Podieľajúci sa členovia tímu
Úvod	Juraj Slavíček, Jana Egriová
Ciele	Jana Egriová
Funkcionálne požiadavky	Juraj Slavíček, Jana Egriová
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
Moduly úprava, presunutie, vymazanie a filter úlovkov	Tomáš Melicher
Modul profil používateľa	Richard Filipčík, Alexander Ferenčík
Modul zlučovanie nosičov	Richard Filipčík
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, priraďovanie 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 striktne 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 prejavíť 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 našim 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 zintegrovať 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 zintegrovať 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 vytvoriť 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 inštalačné 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.

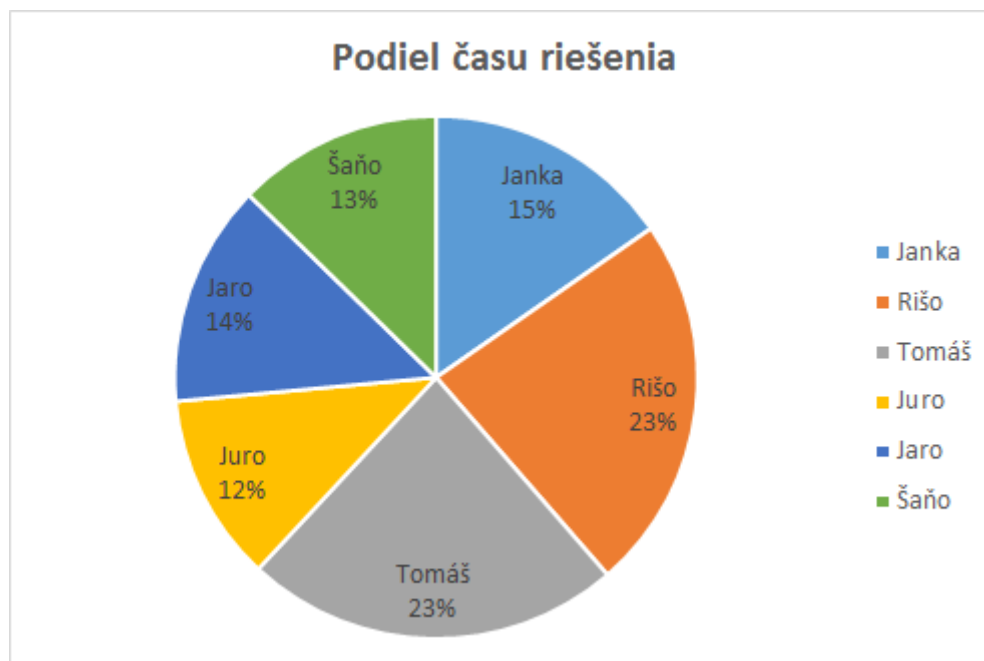
User story	Úloha	Stav	Poznámky
Domased otvorí mapu na Webe a uvidí úlovky	vytvoriť dátový model	presunutá	potreba ďalšej diskusie a riešenia
	vytvorenie databázy	presunutá	súvisí s vytvorením dátového modelu
	vytvorenie kostry serverovej časti a rozhranie	akceptovaná	
	zobrazenie mapy s bodmi na Webe	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.

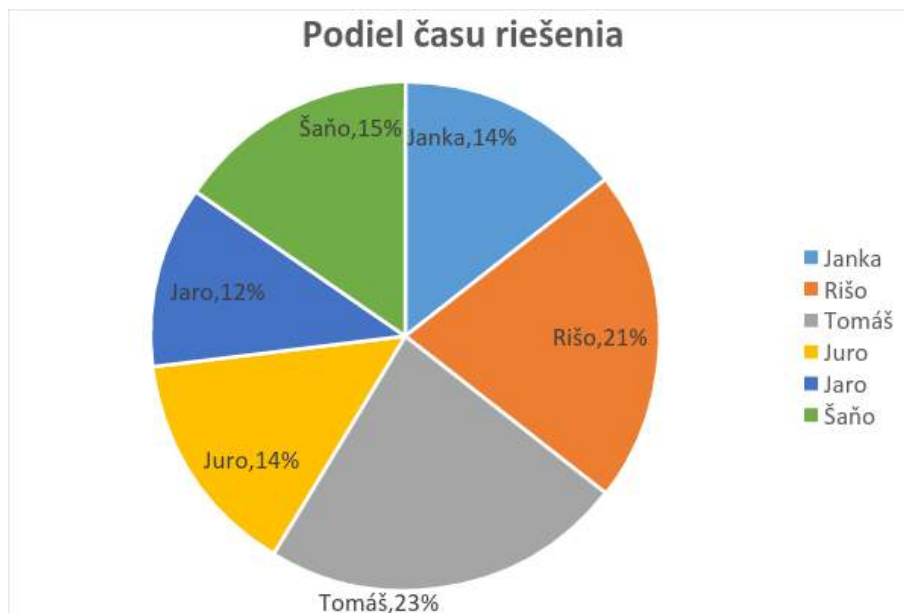
User story	Úloha	Stav	Poznámky
Domased otvorí mapu na Webe a uvidí úlovky	Doplnenie dátového modelu	Akceptovaná	
	Update kostry serverovej časti	Akceptovaná	
	Vytvorenie webového rozhrania		
	Zobrazenie mapy s bodmi	Akceptovaná	
Domased prostredníctvom Webu uploadne obrázok a zapichne marker	Pridanie 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	Vytvorenie obrazovky pre	Presunutá	Na poslednom stretnutí

informácie o úlovku	zadávanie dát		vzniklo viac podúloh Zlepšenie komunikácie, posunutie úloh na ďalších ľudí
Domased voliteľne zadá dodatočné informácie o úlovku	Aktualizácia front-endu a databázy		
ostatné úlohy	Vytvoriť plán na semester	Akceptovaná	
	Vytvoriť lean canvas	Akceptovaná	
	Vytvoriť 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.

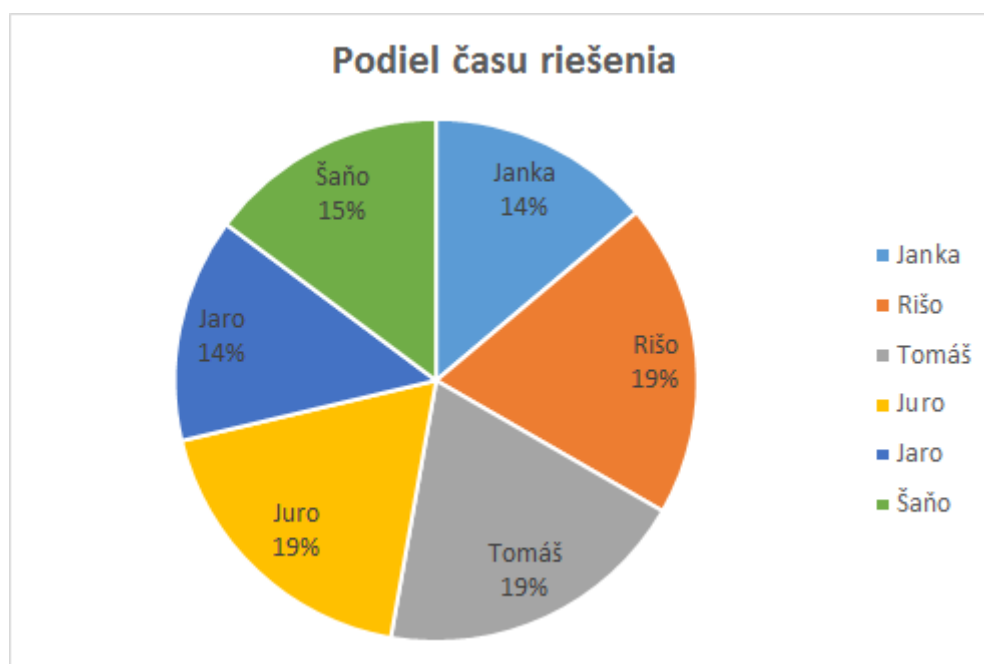
User story	Úloha	Stav	Poznámky
Prihlasovanie	Obrazovka pre prihlasovanie android +integrácia	akceptovaná	
Prihlasovanie	Definovať kompetencie prihláseného a neprihláseného	akceptovaná	
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Získať dáta z databázy o vlastníkovi a odoslať	akceptovaná	
Domased zadáva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

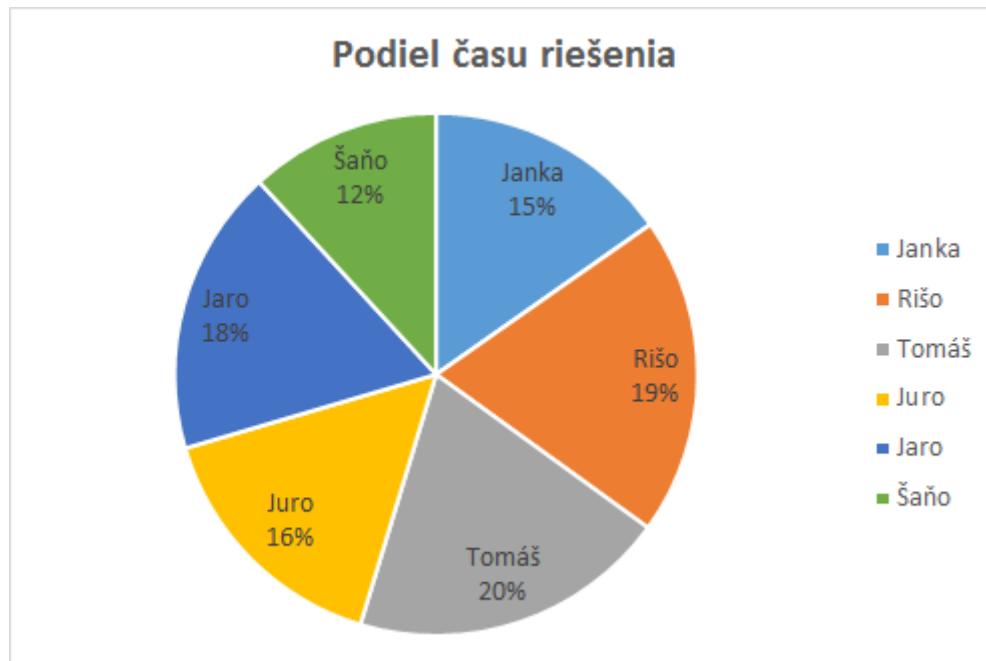
V tabuľke č. 4 sa nachádza prehľad pridelených úloh v rámci šprintu, hodnotenie ich vyriešenia spolu s poznámkami k danej úlohe v prípade, že nebola úplne vyriešená.

User story	Úloha	Stav	Poznámky
Zadávanie dodatočných info k záznamu v teréne	Nakresliť ikony nosičov	akceptovaná	
Ostatné	Vytvoríť ikonu pre Google play	akceptovaná	
Domased na webe otvorí mapu a uvidí úlovky	Vyhľadávanie úlovkov na mape	akceptovaná	
Domased zadá dodatočné info o reklame	Editácia úlovkov	presunutá	čaká sa na dokončenie prihlasovania
Domased na webe otvorí mapu a uvidí úlovky	Vytvoríť 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 vytvoríť obrazovku pre voliteľne info	akceptovaná	
V teréne zadám dodatočné info o úlovku	Prijať a spracovať dáta o vlastníkoch	presunutá	presunutá kvôli bugfixingu
V teréne odfotoím 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

10.5 Sumarizácia 6. šprintu

10.5.1 STAV VYRIEŠENIA ÚLOH

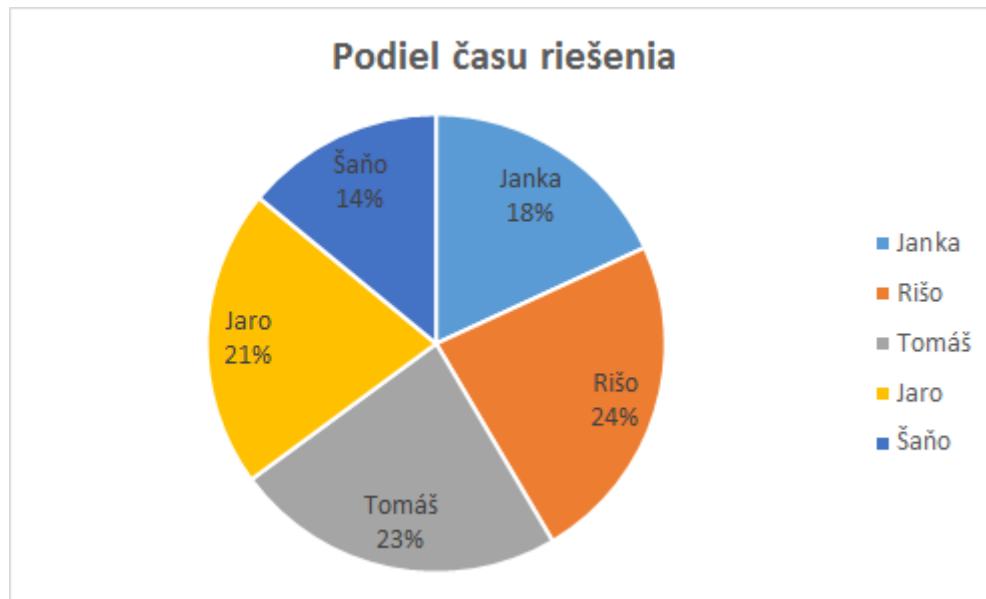
V tabuľke č. 6 sa nachádza prehľad pridelených úloh vrámci šprintu, hodnotenie ich vyriešenia spolu s poznámkami k danej úlohe v prípade, že nebola úplne vyriešená.

User story	Úloha	Stav	Poznámky
	Filtrovanie úlovkov na webe – iba moje úlovky, upraviť ich, vymazať ich.. update obrázka, upraviť pozíciu úlovky	presunutá	úloha bola priradená členovi tímu, ktorý ďalej v práci na projekte nepokračuje časť úlohy je hotová
	Umožniť manuálny merge úlovkov na 1 nosič	akceptovaná	
	Spraviť clustre úlovkov	presunutá	prioritu dostali iné veci z dôvodu odchodu člena z tímu
	Validácia zadávaných údajov pri registrácii	presunutá	presunutie človeka z back-endu na front-end
	Zber testovacích dát po meste	presunutá	potreba upraviť aplikáciu pre zber relevantných dát
	CV zlučovanie identických miest	presunutá	potreba detailnejšieho rozboru CV
	prihlasovanie na Android	akceptovaná	
	dodanie mobilnej aplikácie na Google Play	akceptovaná	
	pridanie logovania + hľadanie príčiny pádov mobilnej aplikácie		

Tabuľka č. 6: Hodnotenie stavu riešenia úloh

10.5.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 6 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z prvého šprintu.



Graf č. 6: Podiel času riešenia 6. šprintu

10.6 Sumarizácia 7. šprintu

10.6.1 STAV VYRIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 7 sa nachádza prehľad pridelených úloh vrámci šprintu, ich aktuálny status a stav vyriešenia úlohy.

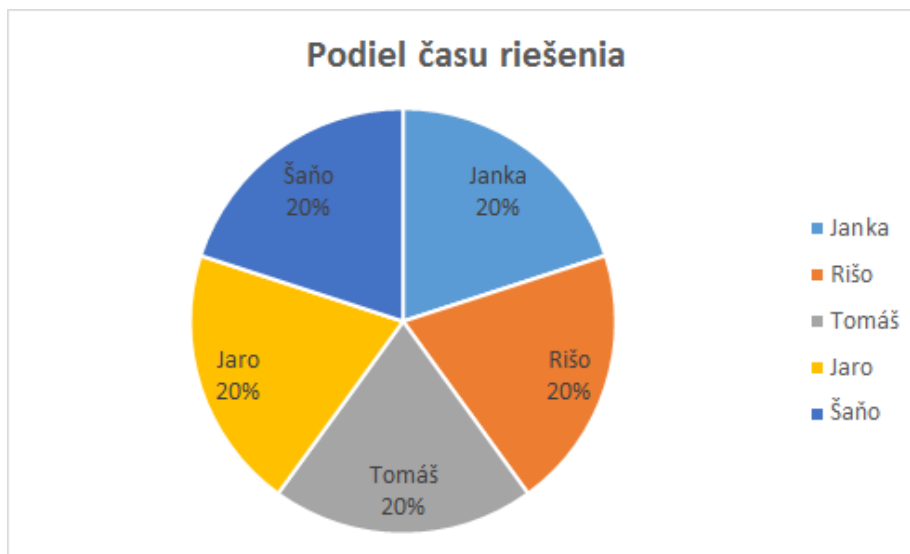
Issue Type	Key	Summary	Assignee	Status	Resolution	Due Date
Bug	ADHUNTER-79	Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-78	Upratať Jiru	Jana Egriova	Resolved	Done	
Task	ADHUNTER-77	Posielanie dodatočných informácií k úlovcu	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-76	Implementovať obrazovky po prihlásení a registrácii na web front-end	Alexander Ferencik	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-75	Rozbehať prostredie pre back-end	Alexander Ferencik	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-72	Validácia vstupných údajov pri registrácii	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	

Task	ADHUNTER-71	Otáčanie obrázkov na strane servera	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-70	Pripraviť materiál na biznis panel	Jana Egriova	Resolved	Done	6.3.15
Improvement	ADHUNTER-69	Fix detailu úlohu a uploadu	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-68	Integrácia editácie úlohu so zvyškom	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	

Tabuľka č. 7: Hodnotenie stavu riešenia úloh

10.6.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 7 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z prvého šprintu.



Graf č. 7: Podiel času riešenia 7. šprintu

10.7 Sumarizácia 8. šprintu

10.7.1 STAV VYRIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 8 sa nachádza prehľad pridelených úloh vrámci šprintu, ich aktuálny status a stav vyriešenia úlohy.

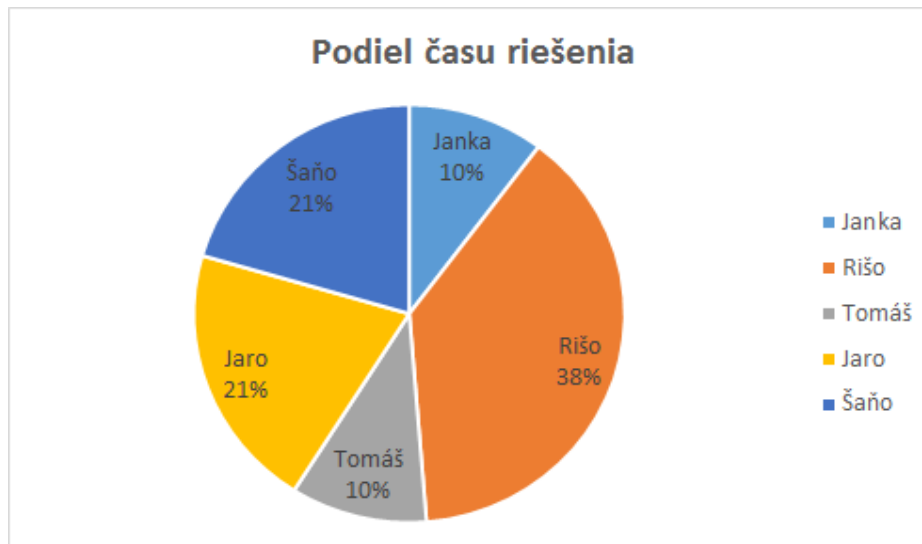
Issue Type	Key	Summary	Assignee	Status	Resolution	Due Date
Improvement	ADHUNTER-102	Presun develu pod adhunter.eu	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Improvement	ADHUNTER-101	Redizajn webu	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Bug	ADHUNTER-100	Odstrániť Lorem Ipsum z titulky	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-99	Odovzdať rozšírený abstrakt na IIT SRC	Jana Egriova	Resolved	Done	21.3.15
Task	ADHUNTER-98	Gamifikácia	Alexander Ferencik	Resolved	Done	
Task	ADHUNTER-97	Vytvoriť user areu	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Improvement	ADHUNTER-96	Spraviť pridanie úlovku cez ajax	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-95	Nastavenia mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-94	Offline výber vlastníkov nosičov	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	

Task	ADHUNTER -93	Odmeny do ReŠtart kampane	Unassigned	Open	Unresolved	
Task	ADHUNTER -92	Nasadiť na adhunter.eu aktuálnu verziu webovej aplikácie	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER -91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Open	Unresolved	
Bug	ADHUNTER -90	Zamedziť neprihlášenému userovi pridávať úlovky	Richard Filipcik	Resolved	Won't Fix	
Bug	ADHUNTER -89	Kontrola emailovej adresy pri registrácii	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER -87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Open	Unresolved	
Bug	ADHUNTER -79	Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER -74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER -73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	
Improvement	ADHUNTER -69	Fix detailu úlovy a uploadu	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	

Tabuľka č. 1: Hodnotenie stavu riešenia úloh

10.7.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 8 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z prvého šprintu.



Graf č. 8: Podiel času riešenia 8. šprintu

10.8 Sumarizácia 9. šprintu

10.8.1 STAV VYRIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 9 sa nachádza prehľad pridelených úloh vrámci šprintu, ich aktuálny status a stav vyriešenia úlohy.

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Status	Resolution	Due Date
Task	ADHUNTER-112	Vyplniť a odovzdať dotazník na TP Cup	Jana Egriova	Resolved	Done	9.4.2015
Task	ADHUNTER-111	Zrekonštruovať zdroje algoritmus pre hľadanie zhody obrázkov	Jana Egriova	Resolved	Fixed	

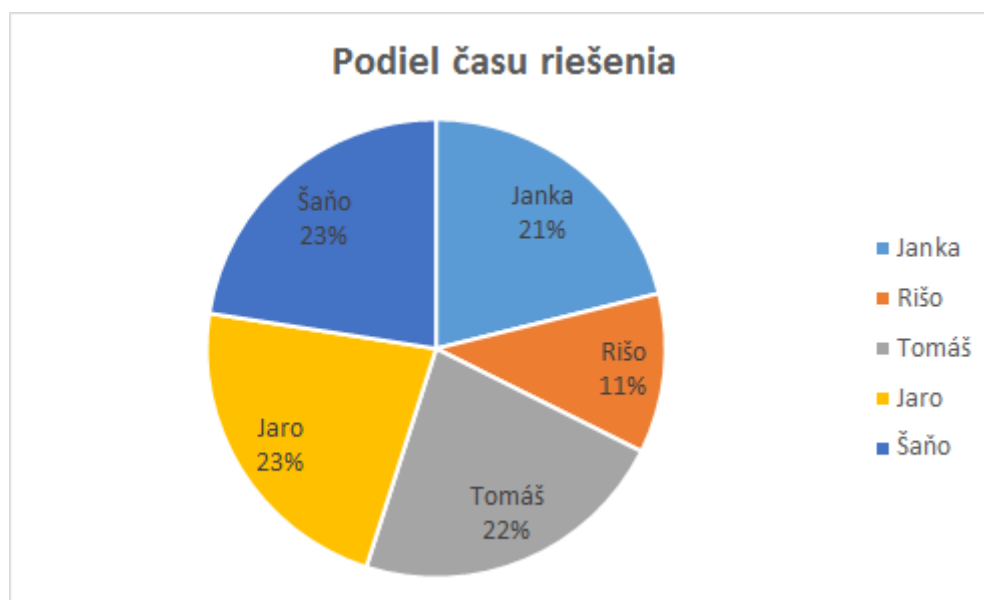
Task	ADHUNTER-110	Filter úlovkov	Tomas Melicher	Open	Unresolved	
Task	ADHUNTER-109	Zmena polohy úlovku	Tomas Melicher	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-108	Zrušiť alert pri pridaní úlovku na web	Tomas Melicher	Closed	Fixed	
Improvement	ADHUNTER-107	Error handling, feedback pre používateľa, bugfixing	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Bug	ADHUNTER-106	Vyriešiť posielanie správ zo servera pre mobilnú aplikáciu	Tomas Melicher	Closed	Fixed	
Task	ADHUNTER-105	Grafika ku gamifikačnej funkcionalite	Alexander Ferencik	Resolved	Done	
Task	ADHUNTER-104	Nasadiť aktuálnu verziu webovej aplikácie z develu na produkciu	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Bug	ADHUNTER-103	Zjednotenie verzie číselníka s mobilnou aplikáciou	Tomas Melicher	Closed	Fixed	
Task	ADHUNTER-97	Vytvoriť user areu	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Improvement	ADHUNTER-96	Spraviť pridanie úlovku cez ajax	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-93	Odmeny do ReŠtart kampane	Unassigned	Open	Unresolved	

Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	Resolved	Won't Fix	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	

Tabuľka č. 9: Hodnotenie stavu riešenia úloh

10.8.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 9 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z prvého šprintu.



Graf č. 9: Podiel času riešenia 9. šprintu

10.9 Sumarizácia 10. šprintu

10.9.1 STAV VYRIEŠENIA ÚLOH

V tabuľke č. 10 sa nachádza prehľad pridelených úloh vrámci šprintu, ich aktuálny status a stav vyriešenia úlohy.

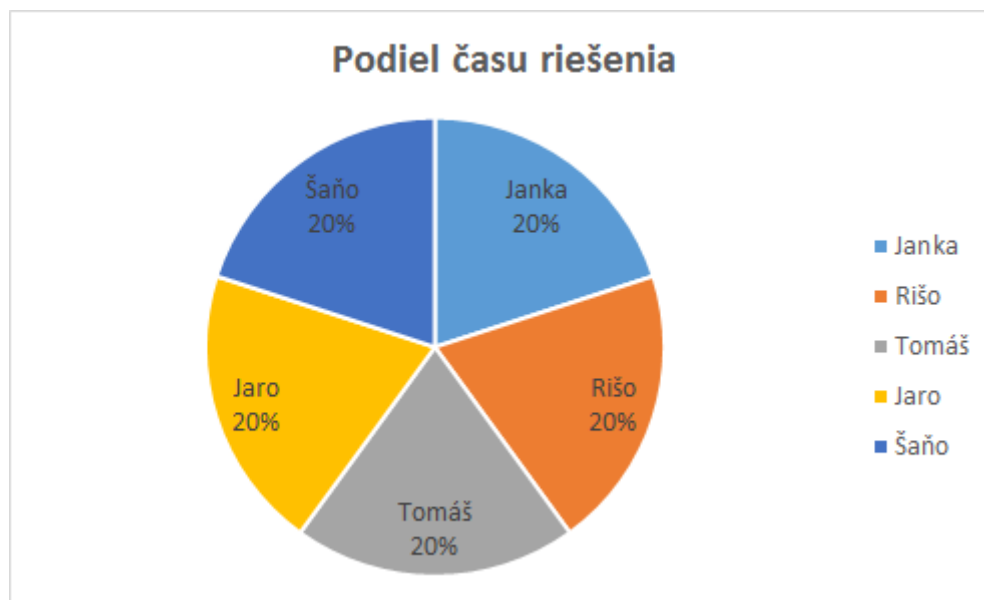
Issue Type	Key	Summary	Assignee	Status	Resolution	Due Date
Bug	ADHUNTER-119	Implementácia navrhovania úlovkov na zlúčenie	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Improvement	ADHUNTER-118	JSON odpovede pri autentifikácii pre mobilnú aplikáciu	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Bug	ADHUNTER-117	Zabezpečiť korektný neúspech uploadu	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-116	Rozširujúce prvky Gamifikácie	Alexander Ferencik	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-115	Rozpoznávanie používateľa pri prihlasovaní z webu a mob. app	Richard Filipcik	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-114	Vytvoriť poster	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	20.4.15
Task	ADHUNTER-113	Úlohy pre používateľov	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-110	Filter úlovkov	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	

Task	ADHUNTER-109	Zmena polohy úlošku	Tomas Melicher	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	In Progress	Unresolved	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Resolved	Fixed	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	In Progress	Unresolved	

Tabuľka č. 10: Hodnotenie stavu riešenia úloh

10.9.2 ROZDELENIE ČASU VENOVANÉHO RIEŠENIU ÚLOH ŠPRINTU

Graf č. 10 zobrazuje podiel času, ktorý sa každý z členov tímu venoval riešeniu úloh z prvého šprintu.



Graf č. 10: Podiel času riešenia 10. šprintu

11 RETROSPEKTÍVA PRE 1. - 10. ŠPRINT

11.1 Spoločné údaje o šprintoch

Trvanie šprintov: 9.10.2014 - 22.5.2015

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

11.2 Priebežné hodnotenie šprintov

Zhodnotenie 23. októbra 2014 (po 4. týždni)	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
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
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
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
Zhodnotenie 6. novembra 2014 (po 6. týždni)	
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
Zavedie frameworku na strane back-endu	Lepšia integrácia s databázou a jednoduchší vývoj do budúcnosti
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
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
Zhodnotenie 20. novembra 2014 (po 8. týždni)	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
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
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
časová tieseň pre všetkých členov tímu	zohľadňovať to pri rozdeľovaní úloh a lepšie ich plánovať
Zhodnotenie 4. decembra 2014 (po 10. týždni)	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
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.
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
Práca na mobilnej aplikácii mierne viazne	Dôslednejšia organizácia práce na strane mobilnej aplikácii, rovnomernejšie rozdeľovanie úloh.
Verziovanie na strane mobilnej aplikácie	Vytvorenie ďalších vetiev (developerských) v gite, svedomité "commitovanie" zo strany všetkých členov tím zainteresovaných vo vývoji mobilnej aplikácie.
Zhodnotenie 3. marca	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
stihli sme dôležité úlohy	napriek tomu, že nás opustil jeden člen
postup do finále v súťaži ReStart s projektom AdHunter	motivácia pre ďalšiu prácu na projekte
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
odchod člena z tímu	nie je možné tomu predísť, je potrebné následne rozumne vyriešiť rozdeľovanie úloh, dodanie hotových častí programu, na ktorých pracoval
Zhodnotenie 17. marca	

Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
Účasť tímu na hackathone	čas strávený spoločne počas víkendového hackathonu pomohol členom tímu
efektívne používanie Jiry	po dlhej dobe problémov prechádzania z iného systému a straty správcu sme konečne začali plnohodnotne používať systém Jira
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
chudobnejšie delivery	väčšia motivácia vďaka kampani a potrebe nasadiť aplikácie do ostrej prevádzky
škriepky ohľadom dátového modelu, kvôli čomu neboli	lepšia komunikácia
Zhodnotenie 31. marca	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
Rišov výkon pri práci na projekte v tomto šprinte.	Veľký posun aplikácie, motivácia ostatných členov.
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
Nezvládnutie manažmentu plánovania, niektorí členovia tímu mali málo úloh, iní príliš veľa.	Nezanedbávať plánovanie, venovať sa mu, venovať čas odhadovaniu zložitosti / času úloh.
Komunikačné problémy medzi členmi tímu (Tomáš - Rišo), zlá komunikácia, prípadne žiadna.	Vydiskutovať si osobne problémy, ktoré vznikli.
Zhodnotenie 14. apríla	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
žiadne pozitívne javy	
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť

Janka nie je spokojná s (ne)reakciou na vyplnený dotazník ktorý posielala	Prejaviť viac tímového ducha a reagovať na výzvy, ak nikto nereaguje, tak človek, ktorý niečo požaduje musí viac tlačiť a spamovať všetky komunikačné kanály
Nepravidelné mergovanie a commitovanie zmien	Vzájomná kontrola pravidelnosti týchto záležitostí by mohla priniesť výsledok
Zhodnotenie 28. apríla	
Pozitívne hodnotené javy šprintu	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
zlepšená komunikácia medzi členmi tímu	po pár týždňoch problémov s komunikáciou sme zaznamenali zlepšenie, zlepšením komunikácie sa zlepšuje tiež vypracovanie úloh v šprinte
Negatívne hodnotené javy šprintu	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
nemergovanie vyrobených zmien, pretože vznikli problémy, ktoré bolo treba pred finálnym mergnutím vydiskutovať	procesy vykonávať tak, aby sa predišlo vzniku takýchto problémov
na stretnutiach k tímu dochádza často k odbočeniam od témy	vedúci stretnutia musí lepšie usmerňovať diskusiu, aby sa preberali tie témy, ktoré je nutné prebrať

11.3 Celkové zhodnotenie šprintov

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

Pozitívne hodnotené javy	Dôvody ich pozitívneho hodnotenia
Progres vo vývoji projektu a jeho jednotlivých modulov (webová a mobilná aplikácia).	Projekt ako taký má potenciál do budúcnosti čo sa týka reálneho využívania.
Tím bol počas oboch semestrov pozitívne motivovaný myšlienkou projektu.	Takáto motivácia pomáha tímu efektívnejšie pracovať, zaujímať sa o projekt a dbať o kvalitu vývoja.

Negatívne hodnotené javy	Kroky, ktoré pomôžu javom predísť
Niektorí členovia tímu sa síce venovali vývoju aplikácie, avšak nevenovali čas procesom riadenia projektu a neboli ochotní spolupracovať ani po opakovaných výzvach.	Nové zedefinovanie 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 zedefinovanie 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.
Neorganizované 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. Zaujímal 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 Metodiky

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

13.2 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
- Zápisnica zo stretnutia č. 9
- Zápisnica zo stretnutia č. 10
- Zápisnica zo stretnutia č. 11
- Zápisnica zo stretnutia č. 12
- Zápisnica zo stretnutia č. 13
- Zápisnica zo stretnutia č. 14
- Zápisnica zo stretnutia č. 15
- Zápisnica zo stretnutia č. 16
- Zápisnica zo stretnutia č. 17
- Zápisnica zo stretnutia č. 18
- Zápisnica zo stretnutia č. 19
- Zápisnica zo stretnutia č. 20
- Zápisnica zo stretnutia č. 21
- Zápisnica zo stretnutia č. 22
- Zápisnica zo stretnutia č. 23
- Zápisnica zo stretnutia č. 24

13.3 Export evidencie úloh zo systému Jira

METODIKA OPISU ÚLOH V SYSTÉME JIRA

Úvod

Táto metodika určuje spôsob a štruktúru opisu úlohy pridelenej 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 vyriešenu 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 JIRA¹ 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.

¹ <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

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 píšu 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 vyplníame 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 zobraziť 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 typy 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	tučný text	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	Nadpis	Vytvorí nadpis. Možné hodnoty h1 až h6.
[http://fiit.sk]	http://fiit.sk	Vytvorí hypertextový odkaz.
[FIIT http://fiit.sk]	FIIT	Vytvorí hypertextový odkaz s popisom.
* zoznam * zoznam ** zoznam ** zoznam	<ul style="list-style-type: none"> ▪ zoznam ▪ zoznam <ul style="list-style-type: none"> ▪ zoznam ▪ zoznam ▪ zoznam 	Vytvorí nečíslovaný zoznam.

* zoznam		
# zoznam # zoznam # zoznam	1. zoznam 2. zoznam 3. zoznam	Vytvorí číslovaný zoznam.
hlavička hlavička bunka bunka bunka bunka	hlavička hlavička 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.

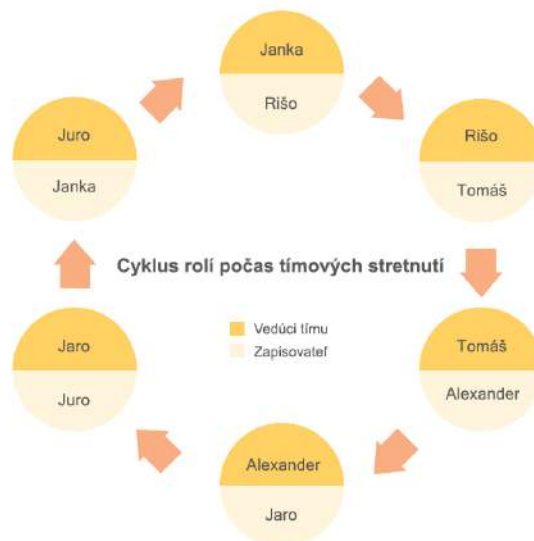
Priebeh stretnutí

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.	Vedúci tímového stretnutia	Vyzve všetkých členov k rekapitulácii šprintového obdobia.
2.	Členovia tímu	<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.	Vedúci tímového stretnutia	Vyzve členov k upraveniu Kanban tabule - splnené úlohy presunúť do časti DONE, prípadne aj User Stories (ak ich naozaj možno považovať za hotové).
4.	Vedúci tímového stretnutia	Začne sa pýtať na čiastkové problémy u jednotlivých členov tímu.
5.	Členovia tímu	Snažia sa spoločne nájsť riešenia otvorenou diskusiou, prípadne priniesť do existujúcich riešení vylepšenia.
6.	Členovia tímu	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.	SCRUM master	Vypíše nové User Stories na papieriky, ktoré následne prilepí na tabuľu.
8.	Členovia tímu	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.	Vedúci tímového stretnutia	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, pri ňom však tiež platí, že členovia tímu musia zrekapitulovať svoju týždňovú prácu na projekte a vytvoriť časový odhad pre ďalší týždeň.

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

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<10;i++)</code>	<code>for(i = 0; i < 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->query("UPDATE nosice SET nazov='skusobny' WHERE id=10")</code>	<code>\$sql->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 píšú 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<10;i++)</pre>	<pre>int i = 5; // defaultny pocet nosicov /* Tento cyklus kontroluje vsetky nosice */ for (i=0;i<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 vyprodukování 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 nájdu 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 funkcionality 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 funkcionality 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 obidvoch 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 zahŕňajúce 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
Prispievateľ	Člen tímu s prístupovými právami na pridávanie zdrojových kódov do verziovacieho systému
Repozitár	V drvivej väčšine prípadov sa jedná o online úložisko všetkých zdrojových kódov v rámci projektu chránené heslom.
Vetva	Paralelná verzia zdrojového kódu určená napríklad na vývoj novej funkcie systému alebo prácu špecifického prispievateľa
Master Vetva	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.
Devel Vetva	Vetva odštepené od vetvy master. Je určená na vývoj a prototypovanie nových funkcií. Pri určitých dôležitých míľnikoch(umiestnenie mobilnej aplikácie na Google Play, Prvá stabilná verzia webovej aplikácie) v projekte je spájaná s vetvou master
Commit	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.
Commit správa	Krátka správa o pouslednom commite jednoznačne popisujúca vykonané zmeny v repozitári
Merge	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 náväznosti 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 prihlásenie + 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“

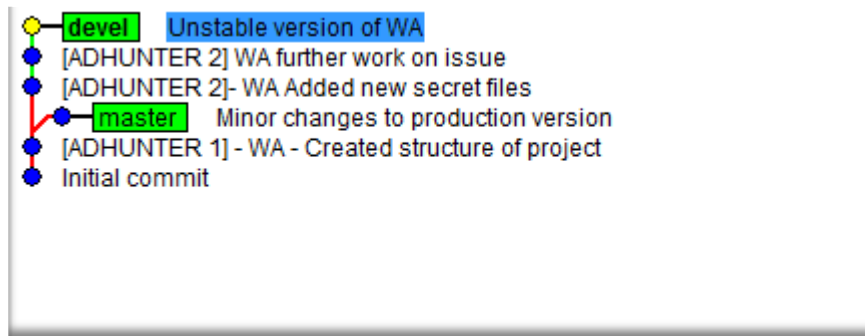
[ADHUNTER-39] -MA- Implementovaná obrazovka pre prihlásenie

Metodika vetvenia vo verzioacom 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 verzioacieho systému. Príklad základného stavu je viditeľný na obr. 1. Obrázok je vytvorený pomocou integrovaného nástroja *gitk*.



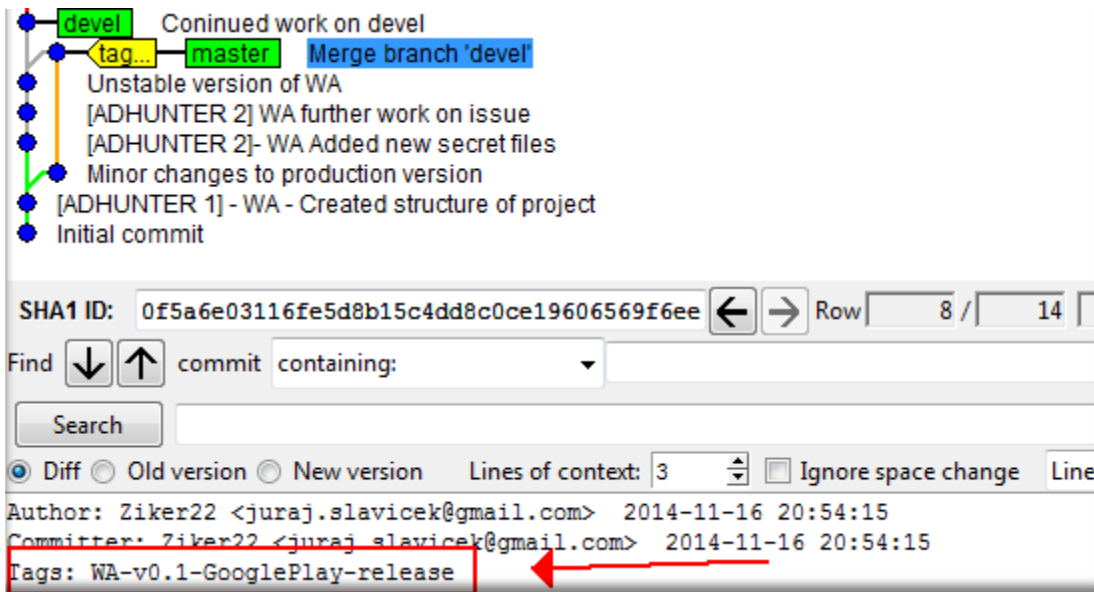
Obr. 1

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)

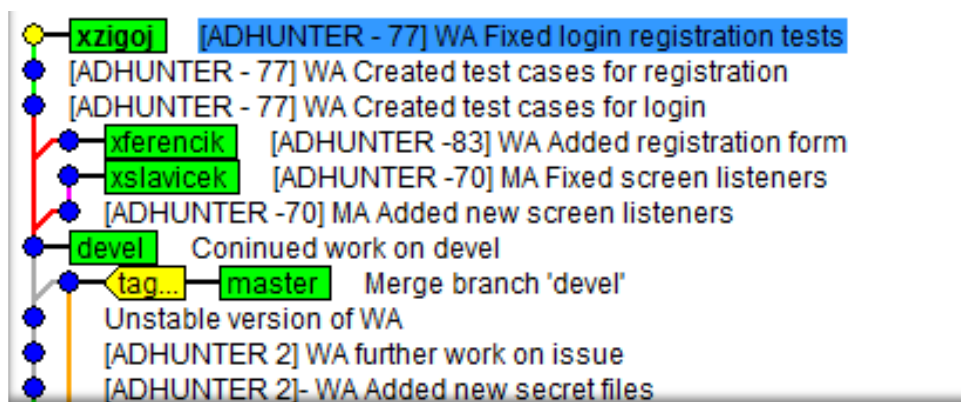
Príklad dobre napísaného tagu a stav repozitára po mergovaní zobrazuje obr. 2.. Plné meno tagu sa zobrazuje len textovo pod týmto oknom.



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
MS	Microsoft

POJMY

Pojem	Význam
gDoc	Google dokument
gDrive	Google disk
Wiki	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 píše 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 stretnuti“.

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 rovnomenným 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 obrázk	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.

Zápisnica zo stretnutia číslo 1

Úvodné stretnutie

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

Účastníci: Jana Egriová
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, číselne sú označené úlohy

1, určiť si systém na evidenciu stavu projektu (Jira,...) - Juro

* ideme vyvíjať agilnú metódu

HAPPYDAY SCENAR - používateľ ide po meste so svojím smartfonom, narazi na nelegálnu reklamu, odfotí ju, uloží sa na server - po dokončení happyday scenára by už mala byť hotová celá infraštruktúra

FEATURES:

- pri fotení sa zobrazí predikcia polohy billboardu - upozornenie používateľa, že už som raz dany billboard fotil (vrámcami gamifikácie, nestúpaj by mu ranking ak by stále fotil jednu a tú istú) - po odfotení ak nie je aktuálne online, zariadenie počka kým sa user pripojí na wifi a až 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/úlovok" - odfotenie reklamy

USER STORIES

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

- user story template - pouzivatel v telefone odffit reklamy aby ocistil mesto od nelegalneho vizualneho smogu - uradnik si pozrie databazu nasich reklam, vyfiltruje si nelegalne aby mohol zacat prislusne konanie ... - spisat ich co najviac, idealne do tabulky (spominal, ze ich raz bude mozno 50-100)

EPIC STORIES

* tu treba nadefinovat nejake rozsirene user stories - kategorije, bude treba rozpisat konkretne stories

- gemifikacia
- validacia dat - to zahrnuje aj nejake to spajanie ulovkov
- vystavenie dat v strojovej podobe
- vodiči
- podpora pre samosprávy

4, rozdelit si roly v time - done

5, tato uloha je pre kazdeho a do buduceho tyzdna - identifikovat nejakych "early adopterov" (idealne 2-3), ktory maju zaujem takto pomocť peknu zivotnemu prostrediu, predstavit im nasu appku zopar vetami a popytat sa ich, ako by mala vyzerat nasa appka, lebo ak sa to nebude pacit im, tak potom nikomu

* do jedneho dokumentu user stories a do druheho datove entity, do tretieho dokumentu zbierat spatnu vazbu od ludi, idealne zalozit folder na google docs

* treba robit code review, aby mali vsetci prehľad o tom, ako to funguje, opravovali chyby, optimalizovali...prispeva to ku kvalitnejšiemu kodu

* 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 danych 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 zvazit to

* vsetko pokrývám 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 nejaký 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
4	zhodnotit (primarne)skusenosti a vyuzitie danych technologii a urcit ake konkretne technologie pouzijeme, framework, db, ceknut OpenCV	Riso, Juro, Tomas
5	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 Žigo

Vedúci stretnutia: Tomáš Melicher
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Splnenie min. týždňových úloh

Na konci sprintu – 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 – zdefinovať 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 odfotí 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 úlovky vyriešiť iným spôsobom (pochvala, progress bar). Zavedenie hejtov – koľko ľudí hejtuje úlovok.

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

Zápisnica zo stretnutia číslo 3

Diskusia k prebiehajúcim úlohám

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

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

Vedúci stretnutia: Jana Egriová
Zapisovateľ: Richard Filipčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Diskusia o foteaní billboardov

- algoritmus rozpoznávania reklám, diskusia o tom, ako zvýšiť úspešnosť
- ako šetriť používateľské dáta
 - o odosielanie fotografií na základe typu pripojenia
- aplikácia
 - o 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	Zaeviovanie úloh a user stories v Jire tasky majú mať opisy	User stories Tomáš + tasky každý svoje
5	Vytvoriť lean canvas	Juro
6	Vytvoriť dátový model	Rišo + všetci
7	Vytvorenie databázy	Rišo
8	Kostra serverovej časti + Rozhranie	Rišo Tomáš
9	Zobrazenie mapy s bodmi – reklamy	Tomáš *
10	Pridanie bodu do mapy – drag and drop	Tomáš *
11	Kostra android aplikácie	Šaňo Jaro *
12	Odfotiť obrázok	Šaňo Jaro *
13	Upload obrázka	Šaňo Jaro *
14	Offline režim aplikácie (pošle, keď je zapnutá a je online)	Šaňo Jaro *

Zápisnica zo stretnutia číslo 4

Inicializácia druhého šprintu

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

Účastníci: Jana Egriová
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 úlovy

Vznikla diskusia medzi webapp(wa) a mobileapp(ma) členmi tímu na tému akým spôsobom/v akom tvare posielat' úlovy 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 počítat' 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 budúcnosti, vždy keď stojí niečo za pozornosť, treba posielat' 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
8	Kostra android app	2	Šaňo
9	Offline režim pre android app	4	Jaro
10	Android: odoslanie voliteľných dát k úlozku	2	Šaňo
11	Update front-endu a databázy	3	Juro
12	Vytvoriť plán na semester	2	Janka
13	Vytvoriť lean canvas	1	Juro
14	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
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 posilať 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 prípadne 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 fidelitz 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 ľudoch 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
8	Kostra android app	2	Šaňo
9	Offline režim pre android app	4	Jaro
10	Android: odoslanie voliteľných dát k úlozku	2	Šaňo
11	Update front-endu a databázy	3	Juro
12	Vytvoriť plán na semester	2	Janka
13	Vytvoriť lean canvas	1	Juro
14	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 estévéčke 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	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 7

Priebeh tretieho šprintu, práca na implementácii

Dátum: 13.11.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 8:00 - 11:00

Účastníci: Jana Egriová
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 úlovkou 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 rozsirených info o ulovkoch	Alexander Ferencik
ADHUNTER-27	Naplňit 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 napĺňanie 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-34	WEB vytvorit obrazovku pre volitelne info	Jana Egriova
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

Zápisnica zo stretnutia číslo 9

Predvádzanie a testovanie hotovej funkcionality

Dátum: 27.11.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 8:00 - 11:00

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

Vedúci stretnutia: Juraj Slavíček
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Prvá časť stretnutia bola venovaná predvádzaniu hotovej funkcionality jednotlivých aplikácií, ich testovaniu a pripomienkovaniu použiteľnosti, návrhom na vylepšenie:

- zabezpečiť pri pridávaní nového úlovku do mapy skrolovanie
- opraviť štýly webovej aplikácie pre prehliadanie z mobilu

Nerendundantnosť medzi posielaním dát a dátovým modelom diskusia o možnostiach riešenia problému – ukladať ID nosičov, v prípade, že je to problém, tak pre začiatok aspoň string.

Na titulnú stránku webovej appky dať obrázky billboardov nejakých „ukážkových“.

Separátna inštancia webovej aplikácie pre používateľov. Debata o kúpení vlastného servera s vlastnou doménou – malo by sa tak udiť čím skôr, aby sme sa vyhli neskôr problémom pri nasadzovaní.

Rozdeliť dev verziu mobilnej appky od produkčnej – možnosť rozdeliť iným názvom, prípadne iné konto na google play.

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-34	WEB vytvorit obrazovku pre volitelne info	Jana Egriova
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

Zápisnica zo stretnutia číslo 10

Diskusia k úlohám, ktoré bude potrebné spraviť cez prázdniny

Dátum: 4.12.2014
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: Richard Filipčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Tomáš, Janka a Rišo spomenuli svoju prácu v druhom týždni šprintu.

Vykonala sa retrospektíva. Výsledky sú zaznačené v dokumente s retrospektívou. Vyplynuli z nej niektoré problémy, predovšetkým na strane mobilnej aplikácie, kde napríklad nie je dôsledne vykonávané verziovanie zdrojového kódu prostredníctvom gitu. Na strane webovej aplikácie je zase potrebné doriešiť prihlasovanie.

Vyskúšalo sa tiež ohodnocovanie zložitosti úloh prostredníctvom metódy planning poker. Ako referenčný task pri webe bolo použité user story domaseda (dodatočné info o úlovku).

Do ďalšieho (posledného) šprintu treba predovšetkým uzavrieť doposiaľ neuzavreté veci, bude teda vedené v "údržbárskom" režime.

Na strane webového frontendu a backendu treba:

- refaktoring CSS a JS súborov
 - pôjde o prácu na dlhšie obdobie, teda aj po ukončení tohto šprintu
- dokončiť prihlasovanie
- spraviť hotfixy CSS štýlov pri tých najakútnejších veciach (napr. rozbitá navigácia na mape)

Na strane mobilnej aplikácie treba:

- vytvoriť nové vetvy (minimálne jednu developerskú) + vyriešiť deploy kódu do repozitára (nesmie to robiť iba Jaro)
- odstrániť bugy v odosielaní, offline režime, atď.
- pridať ukazovateľ postupu pri uploade (feedback pre používateľa, aspoň základný, napr. vo forme klasického progress baru)

Pre celý tím, bez ohľadu na zverenú časť, platí, že počas tohto šprintu sa treba venovať predovšetkým refaktoringu.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee
Bug	ADHUNTER-53	CSS bugfixing na webe	Tomas Melicher
Bug	ADHUNTER-52	vetvy a deploy na strane mobilnej aplikácie	Alexander Ferencik
Bug	ADHUNTER-51	Web app prihlasovanie	Juraj Slavicek
Bug	ADHUNTER-50	Opraviť bugy v offline režime mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo
Bug	ADHUNTER-49	Pridať spätnú väzbu do webovej aplikácie	Richard Filipčík
Bug	ADHUNTER-48	Pridať spätnú väzbu do mobilnej aplikácie	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-46	Galeria na mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-43	Editacia ulovkov	Tomas Melicher
Task	ADHUNTER-42	Vytvoriť galeriu ulovkov	Juraj Slavicek
Task	ADHUNTER-39	Obrazovka pre prihlasovanie android +integracia	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-32	Prijat a spracovat data o vlastnikoch	Alexander Ferencik

Zápisnica zo stretnutia číslo 11

Téma stretnutia: Piaty šprint

Dátum: 11.12.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 8:00 - 11:00

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

Vedúci stretnutia: Richard Filipčík
Zapisovateľ: Alexander Ferenčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Výsledky šprintu:

Mobile app - skonsolidovanie Šaňovej a Jarovej časti, mobile app už má skoro všetky funkcionality ktoré má mať, tiež Janka spolupracovala s Jarom na offline režime, ktorý už je tiež funkčný

Web app - opravy bugov v css skriptoch, refaktoring kódu

Kubo našiel BUGv mobile app – po odoslani fotky sa neda viac krat uploadnut

Spatna vazba – napr pri stlacení typu nosica – spatna vazba – SI STLACIL. Po vrateni na obrazovku pridavnyh info, zobrazit, ze ktory typ nosica som vybral

Pri vybere obrazku typu nosica by mal byt zobrazeny nazov typu , napríklad cez obrazok a tento nazov bude potom zobrazeny v obrazovke additional info

Premysliet akym sposobom sa bude zobrazovat v additional info vybraty typ nosica - ci aj obrazok alebo nie

Pri vlastnikoch nosicov dat na vyber radiobuttony s menami vlastnikov + moznost INY a zadat text

BUG – podarilo sa nam dostat do situacie, ze kubo od fotil na svojom mobile fotku, ktoru mu potom nezobrazilo – nezastavilo camera preview (tlacitka z photo preview sa zobrazili)

Vyrabat si nove vetvy v gite pre nove funkcionality. Vytvarat ich podla funkcionalit a nie podla mena.

Web app – pridať bocny panel na pracu s mapou, kde budu zobrazené nástroje
Zlúčiť mapu billboardov a pridanie billboardov do jednej

Padol návrh zrušenia tabule s úlohami a evidovanie všetkých úloh len v JIRE.
Úlohy zo zázpisnice môžu byť po stretnutí prehadzované do jiry. Ku každému úlohu sa dá pridať
nejaký nový komentár slúžiaci či už pre všetkých, alebo len pre seba.

Další návrh na používanie aplikácie Heap chat na komunikáciu v rámci skupiny namiesto FB
chatu

Bude treba oddeliť testovacie a reálne prostredie apky na serveri.

Riesili sme celkovú retrospektívu

Retrospektívne hodnotenie šprintu:

Pracnosti za posledný týždeň:

TM - 10

RF – 6

JE – 7

AF – 10

JZ – 8

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee
Bug	ADHUNTER-53	CSS bugfixing na webe	Tomas Melicher
Bug	ADHUNTER-52	vetvy a deploy na strane mobilnej aplikácie	Alexander Ferencik
Bug	ADHUNTER-51	Web app prihlasovanie	Juraj Slavicek
Bug	ADHUNTER-50	Opraviť bugy v offline režime mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo
Bug	ADHUNTER-49	Pridať spätnú väzbu do webovej aplikácie	Richard Filipčík
Bug	ADHUNTER-48	Pridať spätnú väzbu do mobilnej aplikácie	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-46	Galeria na mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-43	Editacia ulovkov	Tomas Melicher
Task	ADHUNTER-42	Vytvoriť galeriu ulovkov	Juraj Slavicek

Task	ADHUNTER-39	Obrazovka pre prihlasovanie android +integracia	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-32	Prijat a spracovat data o vlastnikoch	Alexander Ferencik

Zápisnica zo stretnutia číslo 12

Ukončenie šprintu a práca počas zimy

Dátum: 19.12.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 8:00 - 11:00

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

Vedúci stretnutia: Jakub Šimko
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Nepresnosť GPS lokácie pri používaní mobilnej appky – vyplýva úloha fixnúť appku tak, aby včas nabehla GPS poloha, Jaro to už začal riešiť.

Funkcia na webe, chytím marker a posuniem úlovok na iné miesto mapy – len svoje, čiže potreba riešiť prioritne user areu (Juro).

Tým pádom musí byť do mobilnej appky zahrnuté prihlasovanie a posielanie informácie o userovi.

Galéria úlovkov – iba kopírovanie do vhodného priečinku tak, aby sa dali browsovať, neimplementovať to v mobilnej aplikácii.

Jakub sa pýta, či stored procedúry do webovej appky, či nezvážíme, Tomáš vraví, že to zatiaľ nie je vhodné.

Vyplývajúce úlohy

	Úloha	Deadline	Zodpovedný
1	Web user area + presúvať svoje úlovky Panel vľavo s možnosťami – galéria, svoje úlovky,		Juro

	filter – na mape		
2	Mobil galéria - kopy do builtin galerie		Šaňo
3	Mobil settings + kvalita fotky, toggle offline režim		Šaňo
4	Web update css + responzivnosť	Do 6.1.	Rišo
5	Web update dátový model SK -> EN	Do 6.1.	Tomáš
6	Mobil skosenie / rotácia kamery		Janka, Jaro
7	Nasadiť produkciu		Tomáš
8	Včas updatnúť GPS		Jaro
9	Mobil login + posielat' v meta user ID		Jaro
10	Mobil redesign + feedback pre usera		Janka, Šaňo
11	Mobil kvalita fotky (v nastavení)		Jaro

Zápisnica zo stretnutia číslo 13

Inicializácia prvého šprintu v LS

Dátum: 17.2.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 – 19:00

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

Vedúci stretnutia: Jakub Šimko
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Jaro fixol GPS
Šaňo galéria
Tomáš Rišo prihlasovanie, opravy gitu
Janka nové obrázky pre mobilnú appku

Do konca šprintu dorobiť prihlasovanie na mobilnej appke a dať prvú verziu na market - Jaro
Diskusia o OpenCV na mobilnej appke

Filtrovanie úlovkov na webe – iba moje úlovky, upraviť ich, vymazať ich.. update obrázka,
upraviť pozíciu úlovkov – Juro a Tomáš
Zvýraznenie úlovkov, ktoré boli nedávno pridané
Alebo zvýraznenie tých, ktoré ešte neskontroloval

Umožniť manuálny merge úlovkov na 1 nosič - Rišo
Aby sa dalo opraviť automatické spájanie
Otázka, či to dať ako návrh alebo niektorí použ. To rovno môžu spraviť

Spraviť clustre úlovkov – Tomáš iba preskúmanie v neskoršej fáze šprintu

Otáčanie obrázkov na serveri, ktoré sú poslané z mobilnej appky

Ikonky na mape rozdeliť podľa typov nosičov

Validácia zadávaných údajov pri registrácii – Šaňo
Kontrola validného tvaru emailu, kontrola jeho pravosti

Zber testovacích dát po meste – Janka a Šaňo, každý dodá 100 foto
Update na viacero používateľov

CV zlučovanie identických miest - Janka
Testovanie algoritmov a knižníc na rozpoznávanie
Do konca šprintu sa dopracovať k jednoduchšej heuristickej metóde, či je nejaké miesto to isté alebo nie ako prototyp na zahodenie

Pri uploadovaní nezmyslov vyplniť úlovy daného usera
Riešenie reporty úlovkov

Rozšírený abstrakt na IIT SRC - Janka
Podobné projekty, ktoré existujú – spraviť porovnanie
Uzavrieť to, dať plán nasadenia
Použiť konzultácie s potenc. Používateľmi

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee
Task	ADHUNTER-88	Napísať rozšírený abstrakt na IIT SRC	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-86	Dodanie mobilnej aplikácie na Google Play	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-85	CV zlučovanie identických miest	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-84	Zber testovacích dát po meste	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-83	Validácia zadávaných údajov pri registrácii	Alexander Ferencik
Task	ADHUNTER-82	Clustre úlovkov	Tomas Melicher
Task	ADHUNTER-81	Merge úlovkov	Richard Filipcik
Task	ADHUNTER-80	Filtrovanie úlovkov na webe	Juraj Slavicek

Zápisnica zo stretnutia číslo 14

Odhalené chyby pri testovaní aplikácie

Dátum: 24.2.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Jana Egriová
Zapisovateľ: Tomáš Melicher

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Diskusia bola zameraná na problémy, ktoré vznikli pri zachytávaní ulovkov v terene (bug na HTCcku). Po určitej dobe padli naraz 2 zariadenia pričom boli v offline režime a padli po odfoťení. (Zrejme nejaký memory leak). Dohodli sme sa, že Jaro spravi nejaké logovanie v appke, aby sme mali aspoň nejaké logy z toho, keď appka padne. Riso ukázal návrhy na mergovanie billboardov. Predniesol viaceré návrhov, pričom padol výsledný návrh, že ulovky, ktoré chceme mergovať sa budú ukladať do nejakého zásobníka a následne sa hromadne dajú zmergovať. Riso navrhol aj, aby používateľ postupne nadobudal práva na mergovanie, pričom Kubo návrh zamietol, že to mergovanie necháme len na adminoch. Následne Kubo navrhol temu chybajúceho Jura, že sa chystá odísť zo školy a ako sa to dotkne nášho projektu. Jaro odprezentoval prihlasovanie na mobile, následne zmeny v layoute pri pridávaní, ktoré sa zial Kubovi nepacili a navrhol znovu pridať samostatnú obrazovku na určenie typu

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee
Task	ADHUNTER-88	Napísať rozšírený abstrakt na IIT SRC	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-86	Dodanie mobilnej aplikácie na Google Play	Jaroslav Zigo
Task	ADHUNTER-85	CV zlučovanie identických miest	Jana Egriova

Task	ADHUNTER-84	Zber testovacích dát po meste	Jana Egriova
Task	ADHUNTER-83	Validácia zadávaných údajov pri registrácii	Alexander Ferencik
Task	ADHUNTER-82	Clustre úlovkov	Tomas Melicher
Task	ADHUNTER-81	Merge úlovkov	Richard Filipcik
Task	ADHUNTER-80	Filtrovanie úlovkov na webe	Juraj Slavicek

Zápisnica zo stretnutia číslo 15

Ukončenie 6. šprintu, inicializácia 7. šprintu

Dátum: 3.3.015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Tomáš Melicher
Zapisovateľ: Richard Filipčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Prebehla klasická debata o práci za uplynulý týždeň i celý šprint.

Tomáš začal pracovať na používateľskom rozhraní. Janka spravila nástrel algoritmu pre detekciu bilbordov a riešila otázku práv na Jire. Šaňo navrhol obrazovky pre prihlasovanie používateľa vo webovej aplikácii. Rišo implementoval zlučovanie úlovkov vo webovej aplikácii.

Prezreli sme si výsledky práce za posledný týždeň, menovite zlučovanie úlovkov i editáciu informácií o nich a obrazovky od Šaňa.

Uskutočnila sa retrospektíva. Jej obsah je zahrnutý v samostatnom dokumente. Prebehla tiež diskusia o ReŠtarte a nadchádzajúcom biznis paneli.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Bug	ADHUNTER-79	Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-78	Upratať Jiru	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-77	Posielanie dodatočných	Jaroslav Zigo	Major	

		informácií k úlovku			
Task	ADHUNTER-76	Implementovať obrazovky po prihlásení a registrácii na web front-end	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-75	Rozbehať prostredie pre back-end	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-72	Validácia vstupných údajov pri registrácii	Richard Filipčík	Major	
Task	ADHUNTER-71	Otáčanie obrázkov na strane servera	Richard Filipčík	Major	
Task	ADHUNTER-70	Pripraviť materiál na biznis panel	Jana Egriova	Major	6.3.15
Improvement	ADHUNTER-69	Fix detailu úlovku a uploadu	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-68	Integrácia editácie úlovku so zvyškom	Tomas Melicher	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 16

Priebeh 7. šprintu

Dátum: 10.3.015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Richard Filipčík
Zapisovateľ: Alexander Ferenčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Začiatkom stretnutia sme „dopratovali“ tasky v Jire.

Ako ďalšie sme rozoberali priebeh hackatonu, zhodnotili sme že najlepší čas na spoločné stretnutie sa tam bude sobota poobede, komu sa bude dať, príde už doobeda. Ohľadom scenáru videa sme sa zhodli, že osoba, ktorá v ňom bude vystupovať, bude rozprávať hlasom reportéra z amerických videí. V úvode by bol vykreslený zlý momentálny stav vizuálneho smogu a v ďalšej časti riešenie problému naším projektom.

Kubo zadefinoval štyri typy poslucháčov – Bombastický, Empatický, Policajt, Vedec. Budeme potrebovať zaujať videom všetky štyri typy.

Všetky grafické prvky použité v aplikácií by mali byť aj na DRIVE !!!

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Bug	ADHUNTER-79	Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-78	Upratať Jiru	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-77	Posielanie dodatočných	Jaroslav Zigo	Major	

		informácií k úlovku			
Task	ADHUNTER-76	Implementovať obrazovky po prihlásení a registrácii na web front-end	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-75	Rozbehať prostredie pre back-end	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-72	Validácia vstupných údajov pri registrácii	Richard Filipčík	Major	
Task	ADHUNTER-71	Otáčanie obrázkov na strane servera	Richard Filipčík	Major	
Task	ADHUNTER-70	Pripraviť materiál na biznis panel	Jana Egriova	Major	6.3.15
Improvement	ADHUNTER-69	Fix detailu úlovku a uploadu	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-68	Integrácia editácie úlovku so zvyškom	Tomas Melicher	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 17

Ukončenie šprintu

Dátum: 17.3.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Alexander Ferenčík
Zapisovateľ: Jaroslav Zigo

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Backend:

- Preberali sme editáciu úlovkov na mape. Bude treba trochu prerobiť dátový model kvôli tomu, aby sa na mape zobrazoval aj vlastník billboardu.

Android app:

- Nastavenie posielania pri WiFi (defaultne) a pri mobilných dátach sa to dá nastaviť
- Uploadnúť ďalšiu verziu app-ky na Android Market
- Nastaviť offline ownerov

Treba vymyslieť nejaké umelecké dielo, resp. nájsť niekoho, kto by to bol ochotný urobiť.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Improvement	ADHUNTER-102	Presun develu pod adhunter.eu	Richard Filipcik	Major	
Improvement	ADHUNTER-101	Redizajn webu	Richard Filipcik	Major	
Bug	ADHUNTER-100	Odstrániť Lorem Ipsum z titulky	Richard Filipcik	Major	

Task	ADHUNTER-99	Odovzdať rozšírený abstrakt na IIT SRC	Jana Egriova	Major	21.3.15
Task	ADHUNTER-98	Gamifikácia	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-97	Vytvorit' user areu	Richard Filipcik	Major	
Improvement	ADHUNTER-96	Spraviť pridanie úlovky cez ajax	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-95	Nastavenia mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-94	Offline výber vlastníkov nosičov	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-93	Odmeny do ReŠtart kampane	Unassigned	Major	
Task	ADHUNTER-92	Nasadiť na adhunter.eu aktuálnu verziu webovej aplikácie	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Bug	ADHUNTER-90	Zamedziť neprihlásenému userovi pridávať úlovky	Richard Filipcik	Major	
Bug	ADHUNTER-89	Kontrola emailovej adresy pri registrácii	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Bug	ADHUNTER-79	Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	
Improvement	ADHUNTER-69	Fix detailu úlovky a uploadu	Tomas Melicher	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 18

Priebeh 8. šprintu, diskusia o crowd-fundingovej kampani

Dátum: 24.3.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Jaroslav Zigo
Zapisovateľ: Richard Filipčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Stretnutie sa uskutočnilo bez Janky, hneď na začiatku sa však prdiskutovalo niekoľko jej nápadov a návrhov. Riešili sa problém spojené so synchronizáciou mobilnej aplikácie a webového backendu (problém s prihlasovaním, rotáciou obrázkou, ...).

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Improvement	ADHUNTER-102	Presun develu pod adhunter.eu	Richard Filipcik	Major	
Improvement	ADHUNTER-101	Redizajn webu	Richard Filipcik	Major	
Bug	ADHUNTER-100	Odstrániť Lorem Ipsum z titulky	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-99	Odovzdať rozšírený abstrakt na IIT SRC	Jana Egriova	Major	21.3.15
Task	ADHUNTER-98	Gamifikácia	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-97	Vytvoriť user areu	Richard Filipcik	Major	

Improvement	ADHUNTER-96	Spraviť prídanie úlovy cez ajax	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-95	Nastavenia mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-94	Offline výber vlastníkov nosičov	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-93	Odmeny do ReŠtart kampane	Unassigned	Major	
Task	ADHUNTER-92	Nasadiť na adhunter.eu aktuálnu verziu webovej aplikácie	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Bug	ADHUNTER-90	Zamedziť neprihlásenému userovi pridávať úlovy	Richard Filipcik	Major	
Bug	ADHUNTER-89	Kontrola emailovej adresy pri registrácii	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Bug	ADHUNTER-79	Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	
Improvement	ADHUNTER-69	Fix detailu úlovy a uploadu	Tomas Melicher	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 19

Koniec 8. šprintu

Dátum: 31.3.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Jakub Šimko
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Identifikácia prihlásenia z mobilnej aplikácie - prerábka, aby identifikácia prebiehala na základe zasielaného UID zariadenia.

Dva rôzne číselníky pre typ nosičov, iný sa používa v mobilnej aplikácii a iný vo webovej, zjednotenie číselníka na strane backendu.

Posielanie správ zo servera pre mobilnú aplikáciu, napr. o úspešnom uploadovaní úlovku a pod. Aktuálne sa posielajú HTML kódy a tak je potrebné v mobilnej aplikácii tento kód parsovať. Potreba prerobiť na posielanie správ, napr. json vo formáte status a error.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Task	ADHUNTER-112	Vyplniť a odovzdať dotazník na TP Cup	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-111	Zrekonštruovať zdroje algoritmus pre hľadanie zhody obrázkov	Jana Egriova	Major	

Task	ADHUNTER-110	Filter úlovkov	Tomas Melicher	Minor	
Task	ADHUNTER-109	Zmena polohy úlovkú	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-108	Zrušiť alert pri pridani úlovkú na web	Tomas Melicher	Major	
Improvement	ADHUNTER-107	Error handling, feedback pre používateľa, bugfixing	Jaroslav Zigo	Major	
Bug	ADHUNTER-106	Vyriešiť posielanie správ zo servera pre mobilnú aplikáciu	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-105	Grafika ku gamifikačnej funkcionalite	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-104	Nasadiť aktuálnu verziu webovej aplikácie z develu na produkciu	Richard Filipcik	Major	
Bug	ADHUNTER-103	Zjednotenie verzie číselníka s mobilnou aplikáciou	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-97	Vytvoriť user areu	Richard Filipcik	Major	
Improvement	ADHUNTER-96	Spraviť pridanie úlovkú cez ajax	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-93	Odmeny do ReŠtart kampane	Unassigned	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-74	OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 20

Téma stretnutia: Ukončenie 9. šprintu po veľkej noci

Dátum: 14.4.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Jana Egriová
Zapisovateľ: Alexander Ferenčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Zhodnotenie práce za posledné dva týždne

Sano:

Doplnenie grafických prvkov do gamifikacnej časti webu

Jaro:

opravoval bugy ze sa neodosielaju vsetky fotky – doplnil progress bar, feedback

riso:

update ostrej verzie, profil pouzivatela, dostylovanie novej grafiky, zrusenie verzie webu team-14

tomas

aktualizoval typy ako mame v mobile ajaxovo. Odstranil hlasky pri pridavani billboardu. Pridal tlačidla k billboardu. Zistil ze pri drag&drop je bug v suradniciach – nemenia sa validne janka

pozerala si open cv a c++, nezdalo sa jej to dobre ta sa vratila k java a implementovala algoritmus ktory nasla a ktory vie aj rozpoznat objekty. Mysli si vsak ze do buducna je to nerealne.

Diskusia

Diskutujeme na temu rozpoznavanie rovnakych billboardov. Jasnka hovori, ze sa radila s odbornikmi, ktorí si myslia, ze uloha nie je uplne realna, kubo to vsak vidi jinak.

Ak by to neslo, je tu napad pre pomoc ludi na webe, ktorí to budu vediet rozoznat lepsie, kde sa dany billboard nachadza a ci je rovnaky, ako dalsi ponuknuty na zhodnotenie.

Používateľ by si mohol na stránke sam zvolit, ze chce riesit ulohy. Kde mu budu vyskakovat billboardy a on rozhodne ci su billboardy rovnake a pripadne ich umiestnenie atd.

Riesime priebeh IITSRC, obsah posteru by mal byt strucny a vystizny.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Bug	ADHUNTER-119	Implementácia navrhovania úlovkov na zlúčenie	Richard Filipcik	Major	
Improvement	ADHUNTER-118	JSON odpovede pri autentifikácii pre mobilnú aplikáciu	Richard Filipcik	Major	
Bug	ADHUNTER-117	Zabezpečiť korektný neúspech uploadu	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-116	Rozširujúce prvky Gamifikacie	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-115	Rozpoznávanie používateľa pri prihlasovaní z webu a mob. app	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-114	Vytvoriť poster	Jaroslav Zigo	Major	20.4.15
Task	ADHUNTER-113	Úlohy pre používateľov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-110	Filter úlovkov	Tomas Melicher	Minor	
Task	ADHUNTER-109	Zmena polohy úlovkov	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 21

Podujatia ReGala a IIT SRC

Dátum: 21.4.2014
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 18:00

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

Vedúci stretnutia: Alexander Ferenčík
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Diskusia k ReGala - slávnostné odovzdávanie cien v súťaži ReŠtart a vyhlásenie víťazov, zúčastniť sa môže iba Jakub Sám

Jaro ukazoval návrh plagátu na IIT SRC, diskusia s pripomienkami a návrhmi na zmenu, diskusia o IIT SRC - ako prezentovať projekt, najväčší dôraz klásť na motiváciu, priniesť zariadenia, na ktorých to budeme ľuďom predvádzať

Dohoda o oblečení na IIT SRC tzv. športová elegancia - nohavice alebo tmavé rifle a košeľa :)

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Bug	ADHUNTER-119	Implementácia navrhovania úlovkov na zlúčenie	Richard Filipčík	Major	
Improvement	ADHUNTER-118	JSON odpovede pri autentifikácii pre mobilnú aplikáciu	Richard Filipčík	Major	
Bug	ADHUNTER-117	Zabezpečiť korektný neúspech uploadu	Jaroslav Zigo	Major	

Task	ADHUNTER-116	Rozširujúce prvky Gamifikácie	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-115	Rozpoznávanie používateľa pri prihlasovaní z webu a mob. app	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-114	Vytvoriť poster	Jaroslav Zigo	Major	20.4.15
Task	ADHUNTER-113	Úlohy pre používateľov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-110	Filter úlovkov	Tomas Melicher	Minor	
Task	ADHUNTER-109	Zmena polohy úlošku	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-87	Zpracovanie logovania do mobilnej aplikácie	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 22

Finalizácia celého projektu, uvedenie do stavu, aby sa to dal ľahko prehrať

Dátum: 28.4.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Janka Egriová
Zapisovateľ: Tomáš Melicher

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Prebehla klasická debata o práci za uplynulý týždeň i celý šprint. (popritom sme sa napchávali maškrtami od Janka a Jara).

Šaňo odprezentoval progres v user aree, Tomáš filter úlovkov a Rišo progres na algoritme automatického navrhovania zlúčovaní. Pri tomto sa riešili podúlohy, či to bude otázka na ten istý nosič alebo na tú istú reklamu.

Následne prebehla debata o probléme chýbajúcich úlovkoch v profile používateľa. Problém je, že sa nezobrazujú úlovky odoslané z mobilu.

Janka spomenula nájdené bugy:

- 1, mazanie mergovaných úlovkov nefunguje, treba domyslieť logiku
- 2, je tam bug, že ak je používateľ prihlásený, môže editovať aj mazať aj cudzie úlovky

Následne sa preberala dlhá retrospektíva a po nej sa začali určovať úlohy. Primárnou úlohou je vymeniť si dokumentácie a skontrolovať, či to je zrozumiteľné pre laikov. Kubo spomenul, že treba dať dôraz na záverečnú správu, pretože tvorí 40% hodnotenia.

Bol nájdený ultimate bug, žiaden z úlovkov z mobilu nemá priradené id. Tento bug súvisí aj s 2. z ho uvedených bugov.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Task	ADHUNTER-125	Zdokumentovanie mobilného front-endu	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-124	Zdokumentovanie webového front-endu	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-123	Zdokumentovanie back-endu	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-122	Vytvoriť používateľskú príručku	Jana Egriova	Major	
Bug	ADHUNTER-121	Fix posielania ID používateľa pri uploade úlovy z mobilnej aplikácie	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-120	Napísať záverečnú správu pre TP Cup	Jana Egriova	Major	20.5.2015
Task	ADHUNTER-116	Rozširujúce prvky Gamifikácie	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-113	Úlohy pre používateľov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 23

Dokumentovanie zdrojového kódu

Dátum: 5. mája 2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 16:00 - 19:00

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

Vedúci stretnutia: Tomáš Melicher
Zapisovateľ: Richard Filipčík

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Rozdelenie úloh pre vzájomnú verifikáciu dokumentácie na posledný týžden:

- webový backend, databáza - Janka
- gamifikácia - Rišo
- mobilná aplikácia - Tomáš
- webový frontend - Jaro

Treba spraviť certifikáty po skončení kampane na ReŠtarte.

Prezreli sme si návrh záverečnej správy a prediskutovali návrhy a pripomienky na jej dokončenie.

Vyplývajúce úlohy

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Due Date
Task	ADHUNTER-125	Zdokumentovanie mobilného front-endu	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-124	Zdokumentovanie webového front-endu	Tomas Melicher	Major	

Task	ADHUNTER-123	Zdokumentovnie back-endu	Richard Filipcik	Major	
Task	ADHUNTER-122	Vytvorit' pouzivatelsku priručku	Jana Egriova	Major	
Bug	ADHUNTER-121	Fix posielania ID pouzivateľa pri uploade úlozku z mobilnej aplikácie	Tomas Melicher	Major	
Task	ADHUNTER-120	Napísat' záverečnú správu pre TP Cup	Jana Egriova	Major	20.5.2015
Task	ADHUNTER-116	Rozširujúce prvky Gamifikácie	Alexander Ferencik	Major	
Task	ADHUNTER-113	Úlohy pre pouzivateľov	Jana Egriova	Major	
Task	ADHUNTER-91	Deploy druhej testovacej verzie appky na google play	Jaroslav Zigo	Major	
Task	ADHUNTER-73	Zozbierať dataset testovacích dát	Jana Egriova	Major	

Zápisnica zo stretnutia číslo 24

Finalizácia projektovej dokumentácie

Dátum: 12.5.2015
Miesto: Jobsovo laboratórium
Čas: 15:00 - 16:00

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

Vedúci stretnutia: Richard Filipčík
Zapisovateľ: Jana Egriová

Zaznamenaný priebeh stretnutia

Na stretnutí sme sa rozhodli vynechať tradičnú retrospektívu, nakoľko išlo o posledný šprint. Retrospektíva posledného šprintu teda nemá význam pre zlepšenie procesov, ak už ďalšie šprinty nebudú.

Riešili sa posledné detaily ohľadom nájdených bugov týchajúcich sa integrácie medzi mobilným klientom a back-endom.

Ku koncu stretnutia sme prebrali finalizáciu projektovej dokumentácie a hneď sme si v súvislosti s tým aj zadelili úlohy.

Vyplývajúce úlohy

Jaro - Nastavenia, autofocus atď, aktualizácia screenshotov

Šaňo - modul gamifikácia ako súčasť user area

Rišo - aktualizácia dátového modelu, user area, merge úlovkov, rozhranie pre riešenie úloh

Tomáš - úprava úlovkov, presunutie úlovkov, filter úlovkov

Janka - správa pre TP CUP, používateľská príručka, retrospektíva, atď..

[ADHUNTER-126] [Vytvorenie projektovej dokumentácie pre 3. kontrolný bod](#) Created: 21/May/15 Updated: 21/May/15 Resolved: 21/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 day, 1 hour, 20 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

Comments

Comment by Jana Egriova [21/May/15]
Dokumentácia odovzdaná do miesta odovzdania Dokumentácia uverejnená na webovom sídle tímu

[ADHUNTER-125] [Zdokumentovanie mobilného front-endu](#) Created: 28/Apr/15 Updated: 21/May/15

Status:	Open
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

[ADHUNTER-124] [Zdokumentovanie webového front-endu](#) Created: 28/Apr/15 Updated: 21/May/15

Status:	Open
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

[ADHUNTER-123] [Zdokumentovnie back-endu](#) Created: 28/Apr/15 Updated: 21/May/15

Status:	Open
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

[ADHUNTER-122] [Vytvorit' pouzivatelsku prirucku](#) Created: 28/Apr/15 Updated:
21/May/15 Resolved: 21/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	3 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [21/May/15]

Obe pouzivatelske prirucky boli zahrnuté do projektovej dokumentácie

[ADHUNTER-121] [Fix posielania ID používateľa pri uploade úlovku z mobilnej aplikácie](#) Created: 28/Apr/15 Updated: 21/May/15

Status:	Open
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

Description

Uploadnutý úlovok konkrétnym používateľom z mobilnej aplikácie sa následne nezobrazuje na webe v jeho user arey a oceneniach

[ADHUNTER-120] [Napísať záverečnú správu pre TP Cup](#) Created: 28/Apr/15 Updated: 21/May/15 Resolved: 21/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 day, 6 hours, 30 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--------------------------

Description

Záverečná správa v rozsahu max. 5 strán A4 (plus titulná strana + abstrakt) (text fontom Times New Roman, 11pt) predstavuje finálne zhrnutie výsledkov projektu pre účely súťaže TP CUP. Vypracúvajú ju semifinalisti.

Správa jasne komunikuje ciele projektu, ich naplnenie vrátane väzby na iné projekty, z ktorých tento projekt vychádzal.

Štruktúra záverečnej správy je takáto:

Titulná strana a abstrakt (1 strana) - dôležité pre identifikáciu projektu a tímu, musí byť uvedený názov projektu, členovia tímu, vedúci, číslo tímu a abstrakt, v rozsahu 300-400 slov, ktorý identifikuje dôležité aspekty projektu v skratke

Prehľad riešenia (2 strany) - táto časť správy by mala zahŕňať opis toho, z čoho tím vychádzal, čo vymyslel a navrhol vrátane uvedenia čo je na riešení inovatívne aj v kontexte iných riešení a alternatív, ktoré uvažoval

Realizácia riešenia (2 strany) - táto časť správy by mala zahŕňať opis toho, čo sa podarilo zrealizovať a (aspoň čiastočne) overiť, overenie je významný aspekt toho, aby sme považovali niečo za realizované, preto je vyjadrenie k overeniu povinné

Zhrnutie (nie viac ako 1 strana) - zahŕňa aj diskusiu o tom, čo sa dá s projektom robiť ďalej, môže obsahovať aj referencie

Členovia poroty dostanú záverečnú správu k dispozícii pred samotným semifinále a finále.

Cieľom záverečnej správy je zhrnúť to najlepšie z projektu. Pomocou záverečnej správy o riešení sa tím snaží presvedčiť, že projekt má potenciál (aj keď nie je všetko implementované), čo sa preukáže najmä tým, že obsahuje inovatívne prvky, jeho vybrané časti budú naozaj v produktovom stave a máte jasnú koncepciu čo s tým ďalej.

Záverečná správa tvorí časť hodnotenia v druhom kole súťaže - pri výbere semifinalistov.

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [21/May/15]

Závěrečná správa bola odovzdaná do systému EasyChair



[ADHUNTER-119] [Implementácia navrhovania úlovkov na zlúčenie](#) Created:
28/Apr/15 Updated: 28/Apr/15 Resolved: 28/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	6 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	--------------------------

[ADHUNTER-118] [JSON odpovede pri autentifikácii pre mobilnú aplikáciu](#)

Created: 25/Apr/15 Updated: 25/Apr/15 Resolved: 25/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Improvement	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	30 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	--------------------------

Description

Aplikácia teraz pri prihlasovaní/odhlasovaní dostáva zo servera odpoveď vo forme čistého stringu. Treba to prerobiť na odpovede vo forme JSONu.

[ADHUNTER-117] [Zabezpečiť korektný neúspech uploadu](#) Created: 14/Apr/15 Updated: 05/May/15 Resolved: 05/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	--------------------------

Description

Názov je samoopisný ☹))

[ADHUNTER-116] [Rozširujúce prvky Gamifikacie](#) Created: 14/Apr/15 Updated:
21/May/15 Resolved: 21/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4., Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--

Description

Pridať do headeru ribon s informáciou o leveli a progress barom značiaci kedy user dosiahne ďalší level, štatistiky, tabuľky.

[ADHUNTER-115] [Rozpoznávanie používateľa pri prihlasovaní z webu a mob. app](#) Created: 14/Apr/15 Updated: 28/Apr/15 Resolved: 28/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 hour		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	--------------------------

Description
Párovanie User agent string z webu a user ID z mobilu

[ADHUNTER-114] [Vytvorit' poster](#) Created: 14/Apr/15 Updated: 05/May/15 Due: 20/Apr/15 Resolved: 05/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	--------------------------

Description
Zhotovit' poster na IIT SRC

[ADHUNTER-113] [Úlohy pre používateľov](#) Created: 14/Apr/15 Updated: 21/May/15 Resolved: 21/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 10: 14.4. - 28.4., Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--

Description

výber úlohy, ktorú ide robiť
úloha - určiť, či je na dvoch obrázkoch rovnaký nosič, vybrať "problémové" úlovy, ktoré potrebujú toto rozpoznanie

[ADHUNTER-112] [Vyplniť a odovzdať dotazník na TP Cup](#) Created: 14/Apr/15 Updated: 14/Apr/15 Resolved: 14/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	2 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [14/Apr/15]

Dotazník bol vyplnený, posunutý na kontrolu, následne zapracované pripomienky a odovzdaný dňa 9.4.2015 spoločne s fotografiou tímu

[ADHUNTER-111] [Zrekonštruovať zdroje algoritmus pre hľadanie zhody obrázkov](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 14/Apr/15 Resolved: 14/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	3 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

[ADHUNTER-110] [Filter úlovkov](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 28/Apr/15 Resolved: 28/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Minor
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4., Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	---

Description

- Filter vlastných úlovkov
- filter podľa času

[ADHUNTER-109] [Zmena polohy úlovku](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 28/Apr/15 Resolved: 28/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4., Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	---

Description

Presunúť úlovok na iné miesto metódou drag&drop

[ADHUNTER-108] [Zrušit' alert pri pridani úlovku na web](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 13/Apr/15 Resolved: 13/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Description

Zrušit' alert, vhodne nahradit' napríklad zobrazeným textom

[ADHUNTER-107] [Error handling, feedback pre používateľa, bugfixing](#) Created:
31/Mar/15 Updated: 14/Apr/15 Resolved: 14/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Improvement	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	6 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Comments

Comment by [Jaroslav Zigo](#) [14/Apr/15]

horizontally progress bar, fixovanie bugu pro odosielani viacerych fotiek

[ADHUNTER-106] [Vyriešiť posielanie správ zo servera pre mobilnú aplikáciu](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 13/Apr/15 Resolved: 13/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Description

Posielať zo servera správu, nie celý HTML kód, aby ho nebolo potrebné v mobilnej aplikácii parsovať.
napr. json vo formáte status a error

[ADHUNTER-105] [Grafika ku gamifikačnej funkcionalite](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 14/Apr/15 Resolved: 14/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	8 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Description

- Nakresliť potrebné grafické prvky
- vytvoriť design
- nasadiť na devel

Comments

Comment by [Alexander Ferencik](#) [14/Apr/15]

Graficke prvky doplnene, hlavne odznaky roznych typov a kategorii, rozne levely, ktore je mozne dosiahnut.

[ADHUNTER-104] [Nasadiť aktuálnu verziu webovej aplikácie z develu na produkciu](#) Created: 31/Mar/15 Updated: 01/Apr/15 Resolved: 01/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	40 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Description

verzia aktuálne nasadená na devel.adhunter.sk je veľmi fajn preto je potrebné ju nasadiť

[ADHUNTER-103] [Zjednotenie verzie číselníka s mobilnou aplikáciou](#) Created:
31/Mar/15 Updated: 13/Apr/15 Resolved: 13/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	-------------------------

Description

Update tabuľky typ nosiča - k ID priradiť správny popis na základe toho, ako sa to používa v mobilnej aplikácii.

[ADHUNTER-102] [Presun develu pod adhunter.eu](#) Created: 28/Mar/15 Updated:
28/Mar/15 Resolved: 28/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Improvement	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 hour		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

[ADHUNTER-101] [Redizajn webu](#) Created: 28/Mar/15 Updated: 30/Mar/15 Resolved: 30/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Improvement	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 day, 4 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

[ADHUNTER-100] [Odstránit' Lorem Ipsum z titulky](#) Created: 24/Mar/15 Updated:
28/Mar/15 Resolved: 28/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	20 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

[ADHUNTER-99] [Odovzdať rozšírený abstrakt na IIT SRC](#) Created: 17/Mar/15 Updated: 31/Mar/15 Due: 21/Mar/15 Resolved: 31/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	3 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

Description

- skontrolovať a zapracovať pripomienky
- dať dokument do finálnej podoby
- kontrola vedúcim
- odovzdať do systému EasyChair

[ADHUNTER-98] [Gamifikácia](#) Created: 17/Mar/15 Updated: 31/Mar/15 Resolved: 31/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	8 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

Description

- vymysliet' gamifikačné prvky
- zrealizovať ich vo webovom rozhraní
- zatiaľ bez grafického rozhrania, stačí zobrazenie vypočítaných čísel

[ADHUNTER-97] [Vytvorit' user areu](#) Created: 17/Mar/15 Updated: 12/Apr/15 Resolved: 12/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	4 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	---

Description

- informácie o aktivite používateľa

[ADHUNTER-96] [Spravit' pridanie úlovku cez ajax](#) Created: 17/Mar/15 Updated:
13/Apr/15 Resolved: 13/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Improvement	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	---

[ADHUNTER-95] [Nastavenia mobilnej aplikácie](#) Created: 17/Mar/15 Updated:
03/Apr/15 Resolved: 03/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

Description

- toggle zvuku
- defaultne offline režim aj pri pripojených mobilných dátach, online len pri wifi
- v nastaveniach možnosť to prepnúť

[ADHUNTER-94] [Offline výber vlastníkov nosičov](#) Created: 17/Mar/15 Updated:
03/Apr/15 Resolved: 03/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

Description

v offline režime možnosť vybrať vlastníka nosiča

[ADHUNTER-93] [Odmeny do ReŠtart kampane](#) Created: 17/Mar/15 Updated: 15/Apr/15

Status:	Open
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	---

Description

- všetci spraviť prieskum, čo sa dá spraviť a za koľko (kresby / maľby / sošky..)
- odpovede nahodiť na gDrive

[ADHUNTER-92] [Nasadiť na adhunter.eu aktuálnu verziu webovej aplikácie](#)

Created: 17/Mar/15 Updated: 24/Mar/15 Resolved: 24/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

[ADHUNTER-91] [Deploy druhej testovacej verzie appky na google play](#) Created: 17/Mar/15 Updated: 21/May/15

Status:	In Progress
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4., Sprint 10: 14.4. - 28.4., Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	---

Description

inak pomenovat' tú appku - jasne označit', že je testovacia nestabilná odlíšiť, aby sa nepletli, ak sú na jednom zariadení nainštalované obe

[ADHUNTER-90] [Zamedzit' neprihlášenemu userovi pridávat' úlovy](#) Created: 16/Mar/15 Updated: 28/Mar/15 Resolved: 28/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Won't Fix	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

Description

Momentálne ich môže pridávať každý, ale keďže neprihlásený user nemá svoje ID, tak to failuje pri odosielaní dát do databázy

[ADHUNTER-89] [Kontrola emailovej adresy pri registrácii](#) Created: 16/Mar/15 Updated: 24/Mar/15 Resolved: 24/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Richard Filipcik	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	2 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	----------------------

Description

Momentálne sa môže registrovať neobmedzený počet účtov na ten istý email. To treba fixnúť.

[ADHUNTER-88] [Napísať rozšírený abstrakt na IIT SRC](#) Created: 10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

- napísať článok
- preložiť do angličtiny
- odovzdať do systému EasyChair

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

Článok bol napísaný a odovzdaný do systému EasyChair

[ADHUNTER-87] [Zapracovanie logovania do mobilnej aplikácie](#) Created: 10/Mar/15 Updated: 05/May/15 Resolved: 05/May/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3., Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4., Sprint 10: 14.4. - 28.4.
----------------	--

Description

pridanie logovania + hľadanie príčiny pádov mobilnej aplikácie

[ADHUNTER-86] [Dodanie mobilnej aplikácie na Google Play](#) Created:

10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

Umožniť stiahnutie aplikácie priamo z Google Play v akceptovateľnej kvalite

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

mobilná aplikácia je dostupná na google play, prostredníctvom odkazu:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=sk.fiit.adhunter>

[ADHUNTER-85] [CV zlučovanie identických miest](#) Created: 10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Incomplete	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

- vytvoriť funkčný prototyp na zahodenie rozpoznávania podobností miest na fotografii
- samostatný modul

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

problém s meniacimi sa reklamami na reklamých nosičoch - výrazne to zasahuje do výsledkov

[ADHUNTER-84] [Testovanie mobilnej app a zber testovacích dát po meste](#)

Created: 10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Won't Fix	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

- prostredníctvom mobilnej aplikácie fotiť úlovky, vyplňať o nich dáta a posielat' ich na server
- 200 fotiek
- za viacerých používateľov

CommentsComment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

Testovanie odhalilo príliš mnoho bugov, ktoré je potrebné pred zozbieraním dát odstrániť. Podrobnosti v správe z testovania.

[ADHUNTER-83] [Validácia zadávaných údajov pri registrácii](#) Created:

10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Incomplete	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

Validácia e-mailovej adresy pri registrovaní nového používateľa cez webovú aplikáciu

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

presunutie človeka z back-endu na front-end

[ADHUNTER-82] [Clustre úlovkov](#) Created: 10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Incomplete	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

Vytvorit' na mape zhlukovanie úlovkov pri zväčšovaní / zmenšovaní mapy.

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

prioritu dostali iné veci z dôvodu odchodu člena z tímu

[ADHUNTER-81] [Merge úlovkov](#) Created: 10/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

Umožniť manuálny merge úlovkov na 1 nosič

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

hotovo, nasadené na <http://team14-14.ucebne.fiit.stuba.sk/adhunter/billboards/show/>

do databázy sa zapíše ako návrh

[ADHUNTER-80] [Filtrovanie úlokov na webe](#) Created: 10/Mar/15 Updated: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Incomplete	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 6 17.2.-3.3.
----------------	---------------------

Description

Filtrovanie úlokov na webe – iba moje úlovy, upraviť ich, vymazať ich.. update obrázka, upraviť pozíciu úlohu

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [10/Mar/15]

úloha bola priradená členovi tímu, ktorý ďalej v práci na projekte nepokračuje
časť úlohy je hotová

[ADHUNTER-79] [Bugfixing GPS a zaznamenanie času v mobilnej aplikácii](#)

Created: 09/Mar/15 Updated: 03/Apr/15 Resolved: 03/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	5 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3., Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	---

Description

Problém so správnym určením GPS súradníc pri spustení aplikácie - poskytnite posledné zaznamenané hodnoty.

Zaznamenáva čas uploadnutia úlohu na server, nie čas jeho vyhotovenia.

[ADHUNTER-78] [Upratáť Jiru](#) Created: 06/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 17/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	6 hours, 30 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

Upratáť predchádzajúce šprinty, doplniť chýbajúce tasky / šprinty
Vyrobiť exporty šprintov a dodať ich do dokumentácie

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [17/Mar/15]

- Všetky tasky, ktoré mali byť boli dodatočne doevidované
- boli urobené exporty do zápisníc a retrospektív
- dokumenty sa nachádzajú na gDrive v aktuálnej podobe a tiež na webe tímu v časti Dokumenty v .pdf formáte

[ADHUNTER-77] [Posielanie dodatočných informácií k úlovsu](#) Created:

03/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 17/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

- Výber vlastníka - drop down menu, pripravené na serveri stiahnutie aktuálneho zoznamu vlastníkov, info na wiki, ďalšie info u Riša a Tomáša
- Posielanie všetkých dodatočných informácií k úlovsu ako samostatné stĺpce (nie v poznámke)

[ADHUNTER-76] [Implementovať obrazovky po prihlásení a registrácii na web front-end](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 17/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

Naštýlovať obrazovky na web front-end
+ nájsť obrázok s android zariadením pre home page

[ADHUNTER-75] [Rozbehať prostredie pre back-end](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

nainštalovať si wamp server, vytvoriť databázu s názvom AdHunter osobne na stretnutí s Tomášom a Rišom pomoc s ďalšími vecami

[ADHUNTER-74] [OpenCV rozpoznávanie podobnosti obrázkov](#) Created:

03/Mar/15 Updated: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Won't Fix	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 day, 1 hour		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3., Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4.
----------------	--

Description

prototyp algoritmu na rozpoznávanie zhody obrázkov

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [15/Apr/15]

Po dlhšom snažení a konzultácii s odborníkmi v tejto oblasti sme dospeli k záveru, že táto úloha nemá pre nás taký veľký zmysel, nakoľko sa pri nej vyskytuje veľmi veľa problémov, ktoré ošetriť je náročné a neefektívne.

[ADHUNTER-73] [Zozbierať dataset testovacích dát](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 21/May/15

Status:	In Progress
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 hour		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3., Sprint 8 17.3.-31.3., Sprint 9: 31.3. - 14.4., Sprint 10: 14.4. - 28.4., Sprint 11: 28.4. - 12.5.
----------------	--

Description

zozbierať 200 úlovkov aj s dátami za niekoľkých rôznych používateľov

[ADHUNTER-72] [Validácia vstupných údajov pri registrácii](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 16/Mar/15 Resolved: 16/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	2 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description
validný email

[ADHUNTER-71] [Otáčanie obrázkov na strane servera](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 16/Mar/15 Resolved: 16/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	1 hour, 30 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

Otočenie obrázkov fotených v portrait móde na základe int hodnoty v metadátach

Comments

Comment by [Richard Filipcik](#) [16/Mar/15]

Pridané obmedzenie pre upload iba JPEG obrázkov, to sa môže neskôr prípadne zmeniť.

[ADHUNTER-70] [Pripraviť materiál na biznis panel](#) Created: 03/Mar/15 Updated:
07/Mar/15 Due: 06/Mar/15 Resolved: 06/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	3 hours, 30 minutes		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

biznis model canvas
customer development dokument

[ADHUNTER-69] [Fix detailu úlovku a uploadu](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 24/Mar/15 Resolved: 24/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Improvement	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3., Sprint 8 17.3.-31.3.
----------------	---

Description

pridať všetky data pri zobrazení detailu úlovku na webe
pri uploade úlovku z webu opraviť ukladanie všetkých zadaných dát

Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [17/Mar/15]

je tu problem s chybajucim stlpcom v tabulke

[ADHUNTER-68] [Integrácia editácie úlovku so zvyškom](#) Created: 03/Mar/15 Updated: 16/Mar/15 Resolved: 16/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Jana Egriova	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 7 3.3.-17.3.
----------------	---------------------

Description

Integrácia
+ upravovanie ostatných položiek
+ opravenie polohy pomocou myši na mape

[ADHUNTER-67] [Implementacia zmeny kvality fotky](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		



[ADHUNTER-66] [Zapracovanie redesignu v mobilnej aplikacii](#) Created:

19/Dec/14 Updated: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Úpravy dizajnu v mobilnej aplikácii, najmä tlačidiel a ich správania pri stlačení. Mali by vykazovať určitú formu spätnej väzby, aby bolo naozaj viditeľné, či boli stlačené alebo nie.

[ADHUNTER-65] [Redesign grafických prvkov v mobilnej aplikácii](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 12/Jan/15 Resolved: 04/Jan/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	5 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Nakreslenie nových jednotných tlačidiel pre mobilnú aplikáciu vrámci zjednotenia dizajnu mobilnej aplikácie.

Comments

Comment by [Jana Egriova](#) [04/Jan/15]

- nové tlačidlá pre mobilnú aplikáciu boli nakreslené, všetky v jednotnom dizajne s predchádzajúcimi grafickými prvkami
- každé tlačidlo bolo vyrobené v dvoch verziách, v normálnej a pressed verzii
- súbory boli uploadnuté na gDrive do zložky Grafika - Tlačidlá (android)
- súbory obsahujú pre každé tlačidlo obrázok vo formáte .png a .psd
- súbor base.psd predstavuje základ pre tlačidlo pre prípad vyrábania nových

Comment by [Jana Egriova](#) [12/Jan/15]

- pridané selected verzie k ikonám nosičov
- súbory sú dostupné na gDrive v zložke Grafika - typy nosičov
- dostupné .png a .psd súbory

[ADHUNTER-64] [Login v mobilnej aplikacii](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

+meta info user ID

[ADHUNTER-63] [Doladenie snimania GPS suradnic](#) Created: 19/Dec/14 Updated:
10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		



[ADHUNTER-62] [Nasadenie aplikacie do produkcie](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 07/Mar/15 Resolved: 07/Mar/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Treba oslovit webspport, ci nam nedaju webhosting zdarma nakolko ide o neziskovy projekt. Ak nam so ziadostou nevyhoveju bude treba hosting a domenu zakupit.

[ADHUNTER-61] [Mobilna aplikacia rotacia kamery](#) Created: 19/Dec/14 Updated:
10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

vyriešiť rotáciu fotoaparátu v mobilnej aplikácii pri otočení zariadenia, zatiaľ aplikácia podporuje iba landscape fotenie, úlohou je implementovať portrait fotenie:

- rotácia obrazu
- rotácia tlačidiel

[ADHUNTER-60] [MObilna aplikacia skosenie kamery](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		



[ADHUNTER-59] [Update datoveho modelu](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 07/Mar/15 Resolved: 07/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Premenovanie tabuliek a stĺpcov v databáze do ich anglických ekvivalentov.

[ADHUNTER-58] [Responzivnost webovej aplikacie](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 07/Mar/15 Resolved: 07/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

V rámci nových CSS súborov rátať aj s responzivitou webu.

[ADHUNTER-57] [Update CSS vo webovej aplikacii](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 07/Mar/15 Resolved: 07/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Vytvorit' nové CSS súbory pre súčasný layout.

[ADHUNTER-56] [Rozsirene nastavenia v mobilnej aplikacii](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Možnosť nastavení v rámci mobilnej aplikácie. Užívateľ bude môcť nastaviť napríklad blesk, zvuk, kvalitu fotky, zap/vyp offline režim, atď

[ADHUNTER-55] [Galeria v mobilnej aplikácii](#) Created: 19/Dec/14 Updated: 17/Mar/15 Resolved: 17/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

Fotky zaznamenané používateľom v teréne budú ukladané do mobilu a v aplikácii vznikne možnosť zobrazit' galériu zaznamenaných fotiek kde bude mať možnosť fotky spätne prehliadať.

[ADHUNTER-54] [Implementacia fetures v user area](#) Created: 19/Dec/14 Updated:
15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

- dorobenie celkoveho layoutu user arei vo web rozhrani
- implementacia mapy zobrazujucej len ulovky specifickeho usera
- implementacia drag and drop presovania vlastnych ulovkov
- implementacia editacie informacii vlastnych ulovkov

[ADHUNTER-53] [CSS bugfixing na webe](#) Created: 10/Dec/14 Updated: 19/Dec/14 Resolved: 19/Dec/14

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

Description

zmeny vykonane na uvodnej stranke sa dotkli stylov pre uz existujucu mapu, bolo treba zdefinovat niektore styly pomocou dodatocnych id a tried, nie pomocou nazvu tagov ako to bolo doposial

Comments

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

hotovo

[ADHUNTER-52] [vetvy a deploy na strane mobilnej aplikácie](#) Created:

10/Dec/14 Updated: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--------------------

[ADHUNTER-51] [Web app prihlasovanie](#) Created: 10/Dec/14 Updated: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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: 07/Mar/15 Resolved: 07/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

CommentsComment 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4 21.11-4.12, Sprint 5 5.12-9.12
----------------	---

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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

Description

Treba vytvorit ikonu 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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

Comments

Comment by [Tomas Melicher](#) [04/Dec/14]

Resolved

Comment by [Tomas Melicher](#) [04/Dec/14]

closed

[ADHUNTER-43] [Editacia ulovkov](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 07/Mar/15 Resolved: 07/Mar/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4 21.11-4.12, Sprint 5 5.12-9.12
----------------	---

Comments

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

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

[ADHUNTER-42] [Vytvorit galeriu ulovkov](#) Created: 20/Nov/14 Updated: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4 21.11-4.12, Sprint 5 5.12-9.12
----------------	---

Description

Implementujte galeriu vo webovej aplikacii.
Sucastou 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 prihlasiť
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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Won't Fix	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4 21.11-4.12
----------------	---------------------

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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Bug	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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: 10/Mar/15 Resolved: 10/Mar/15

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 3 7.11-21.11, Sprint 4 21.11-4.12, Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--

Description

Bude potrebné vytvoriť obrazovku pre prihlásenie používateľa pri zapnutí aplikácie. Následne bude potrebné zintegrovat' 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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 vlastníkoch a odoslat](#) Created:

13/Nov/14 Updated: 10/Dec/14 Resolved: 10/Dec/14

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

Description

Vytvoriť rozhranie pre prístup k informáciám o vlastníkoch billboardov 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 billboardov 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

Description

Funkcnu webovu aplikaciu je nutne zintegrovat s predtym vytvorenou sablonou zlozenou z HTML a CSS a tak vytvorit prvotny funkcný dizajn stránky
Dizajn musí byť diskutovaný v rámci tímu a jeho finálna podoba by mala byť diskutovaná všetkými členmi tímu

[ADHUNTER-35] [Spracovat data o vlastnikoch pre obrazovku](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 19/Nov/14 Resolved: 19/Nov/14

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

Description

Doplniť na webe obrazovku pre upload o polia s voliteľnými údajmi. Polia sa vyrolujú po kliknutí na "zadať 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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: 15/Apr/15 Resolved: 15/Apr/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 3 7.11-21.11, Sprint 4 21.11-4.12, Sprint 5 5.12-9.12
----------------	--

Description

implementovať možnosť dynamického doťahovania 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 3 7.11-21.11
----------------	---------------------

Description

Na uvodnej straneke je nutne vytvorit zatiaľ obyčajny link na prihlasenie a registráciu. V sekcii registrácia sa budú nachádzať fieldy

-mail
-meno

- priezvisko
- heslo

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

Je nutné rozšíriť databázu o nové fieldy kde sa heslá a loginy budú ukladať

Comments

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

Implementované

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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	6 hours		
Original Estimate:	5 hours		

Sprint:	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 ukladať sa.

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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	4 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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 režim](#) Created: 13/Nov/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	5 hours		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	5 hours		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

Description

Na zaklade standardneho postupu vytvarania personas je nutne personas vyrobit pre nas projekt. Treba vytvorit niekoľko (3) typickych aj netypickych pouzivatelov nasej buducej aplikacie

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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

Description

- vytvorenie celo semestrálneho plánu
 - mohlo by ísť o user stories z blacklog-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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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: 21/Dec/14 Resolved: 21/Dec/14

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	2 hours		
Original Estimate:	2 hours		

PercentDone:	100
Sprint:	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: 25/Feb/15 Resolved: 25/Feb/15

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 2 24.10-7.11
----------------	---------------------

Description

Vytworit 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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] [Doplňit datovy model](#) Created: 29/Oct/14 Updated: 06/Nov/14 Resolved: 06/Nov/14

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Alexander Ferencik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	0 minutes		
Time Spent:	2 hours		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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] [Implementovať zachytenie obrazka](#) Created: 22/Oct/14 Updated: 11/Dec/14 Resolved: 11/Dec/14

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	1 day		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	1 day		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jaroslav Zigo
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Closed
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Tomas Melicher
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 1 9.10-23.10, Sprint 2 24.10-7.11
----------------	--

Description

Zakladna kostra aplikacie, integracia 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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Richard Filipcik
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 1 9.10-23.10
----------------	---------------------

Description

Vytvorit' základný dátový model, ktorý sa bude neskôr ďalej rozširovať.

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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Fixed	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Jana Egriova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 1 9.10-23.10
----------------	---------------------

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

Status:	Resolved
Project:	Vizualny Smog
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Juraj Slavicek	Assignee:	Juraj Slavicek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Description

vytvorit konta,napisat a pridelit tasky

Generated at Thu May 21 12:15:05 CEST 2015 by Jana Egriova using JIRA 6.3.8#6338-sha1:68f19fa1b0735858c317bd22f79afd47ceeab007.