



**Tímový projekt: tím 17 – Osičky**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave**  
**Akademický rok 2015/2016**

---

# ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA TÍMU

zo dňa 26.10.2015

Miesto a čas konania: miestnosť 2.23, 13:00 – 19:00

Účastníci stretnutia:

Ing. Branislav Steinmüller

Bc. Lukáš Csóka

Bc. Martin Dekan

Bc. Michal Farkaš

Bc. Silvia Macejková

Bc. Roman Pikna

Bc. Pavel Sluka

Program stretnutia:

1. Rozhovory o priebehu šprintu
2. Návrhy na organizačné zmeny
3. Analýza prvého šprintu
4. Presúvanie úloh medzi riešiteľmi
5. Štatistiky prvého šprintu, časy jednotlivých členov tímu
6. Potreba informovania o možných problémoch
7. Webová stránka tímu
8. Hodnotenie tímového projektu
9. Rozdelenie úloh druhého šprintu
10. Dokumentácia k prvému šprintu
11. SCRUM panely
12. Prezentácia aktuálnej verzie alefu
13. Návrhy opráv a zmien na zapracovanie do alefu
14. TP cup



**Tímový projekt: tím 17 – Osičky**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave**  
**Akademický rok 2015/2016**

---

Podrobnejšie k niektorým bodom:

- 1) Stretnutie sa začalo individuálnymi rozhovormi medzi jednotlivými členmi tímu a vedúcim tímu Ing. Branislavom Steinmüllerom. Ich obsahom boli najmä problémy, ktoré sa mohli objaviť počas trvania prvého šprintu, potreba organizačných zmien v šprinte, hlásenie progresu na konkrétnych úlohách, oznamovanie problémov a iné. Každý člen tímu by mal v ďalšom priebehu tímového projektu postupovať podľa výčitiek, ktoré mu boli predstavené, resp. si ich uvedomil sám.
- 2) Bc. Silvia Macejková predstavila niektoré organizačné zmeny týkajúce sa šprintu, ktoré boli všetkými členmi tímu prijaté. V prvom rade by mali byť preberané záležitosti, ktoré sa týkajú práce na projekte priamo, resp. problémov pri riešení. Až v ďalšej časti by sa rozoberali iné veci týkajúce sa projektu.
- 3) Prebehla analýza prvého šprintu. Jednotlivé úlohy, ktoré boli priradené do prvého šprintu, boli splnené. Jedinou výnimkou, ktorá nebola ešte celkom uzavretá, bola úloha na učenie Ruby on Rails. Táto úloha priradená dvom členom tímu bola presunutá na ďalšie riešenie v najbližšom období.
- 4) Prezentovaná bola nezrozumiteľnosť niektorých presunov úloh medzi riešiteľmi. Mnohé z nich boli pridelené všeobecne jednému riešiteľovi, ktorý ich následne presunul na iného. Takto boli riešené najmä úlohy spadajúce do sekcie aleftng. V nej boli na začiatku takmer všetky úlohy pričlenené hlavnému architektovi Bc. Michalovi Farkašovi, od ktorého sa následne presúvali. Systém priraďovania úloh sa aj v nadchádzajúcom šprinte veľmi nemení.
- 5) Za pomoci štatistických nástrojov integrovaných v Jire bol prejdený priebeh šprintu. V ňom sa v grafe ukázalo, že prevažná časť úloh je riešená počas víkendov, pričom najmä pre aleftng to bol práve posledný víkend pred ukončením šprintu. V tomto smere je potrebná v ďalšom šprinte rovnomernejšia práca na projekte. Jej presný priebeh nebude pravdepodobne korešpondovať s očakávaným burndownom šprintu, vzhľadom na ďalšie povinnosti jednotlivých členov počas priebehu šprintu. Cieľom by však mal byť rovnomernejší priebeh uzatvárania jednotlivých úloh. Prezreté boli aj časy jednotlivých členov, ktoré boli strávené pri riešení úloh. Zdôraznená bola potreba zaznamenávania úloh, ktoré nesúviseli priamo s vývojom niektorého z riešení. Doplnilo sa aj to, že bude potrebné vytvorenie úloh podľa pričlenených úloh členov tímu. Pre tieto úlohy by mala byť vytvorený jeden task na celú dobu (napr. semestra), do ktorého sa budú zaznamenávať časy v časových intervaloch týždňov.



**Tímový projekt: tím 17 – Osičky**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave**  
**Akademický rok 2015/2016**

---

- 6) Po prejdení časov jednotlivých členov tímu bola rozoberaná potreba informovať o problémoch, ktoré sa môžu objaviť. Bez akejkol'vek informácie nie je možné vedieť, z akého dôvodu sa ten-ktorý člen tímu nevenoval svojim úlohám v dostatočnej miere. Nech už pôjde o zdravotné, či akékoľvek iné problémy, je potrebné o tom informovať tím.
- 7) Už po niekoľkýkrát sa preberal tímový web. Jeho pôvodná verzia nebola dostatočná. Tá nová, je z dizajnového hľadiska už omnoho lepšia, ale stále ostáva otázka výnimočnosti tímového webu. Z pohľadu porovnania s webmi iných tímov je totiž len jedným z mnohých. Pri prechádzaní stránok iných tímov vyznieva prílišne tuctový a chcelo by to niečo na osvieženie jeho vzhľadu. Mala by byť prvá aspoň v niečom, aspoň z určitého pohľadu. Ďalšie diskusie o stránke sa presunuli na neskôr. Bude potrebné vymyslieť nejaký zaujímavý nápad.
- 8) V súvislosti s plnením úloh bola načrtnutá potreba poctivej práce na projekte, ktorá by mala smerovať k spolupráci v takej miere, aby nebolo potrebné uvažovať nad vylúčením člena/členov tímu. Každý šprint je hodnotený vedúcim a je potrebné, aby v každom mal každý jeden člen tímu dostačujúce hodnotenie. Každý člen by mal mať pri prechádzaní štatistík šprintu splnené úlohy aspoň v rozsahu, ktorý predurčuje systém predmetu a jeho prezentovaný kreditový systém.
- 9) Druhý šprint sa oficiálne začal v pondelok 26.10. o 16:00. Dátum a čas ukončenia je 9.11. o 13:00. Pre tento šprint s označením Ivysaur boli definované viaceré úlohy a story, ktoré, môžeme vidieť v tabuľke šprintu, resp. v Jire. Celkovo bolo prebratých 14 issues, z nich 9 patrí pre Aleftng a 5 pre Prototyp. Pre každý bol určený odhadovaný čas. V momentálnom stave sa nevedie prehľad o story pointoch, keďže sa v Jire nemôžeme dostať k ich nastaveniu. Úlohám boli pridelení riešitelia. Tí sa ešte môžu meniť s prihliadnutím na stav v akom niektoré úlohy budú. Nie pri všetkých sa odhady naplnia a môžu sa vyskytnúť problémy.
- 10) Prezreli sme si dokumentáciu k prvému šprintu, ktorú spracoval Bc. Martin Dekan. Pri tom bol kladený dôraz na nedostatky, na ktorých bude treba zapracovať. Sprehľadniť bude potrebné napríklad aj obrázok dátového modelu a doplniť niektoré nedokončené sekcie.
- 11) Tím sa zúčastnil prezentácie SCRUM panely. Na nej boli rozoberané odhady a hodnotenie náročnosti úloh v story pointoch pri využití systému, ktorý je inšpirovaný Fibonacciho postupnosťou. Tím si vyskúšal inou formou planning poker.
- 12) Bola prezentovaná aktualizovaná verzia alefu. Jej nedostatkami je nedoriešený dizajn, ktorý bol zobrať z pohľadu doriešenia neskôr, keďže cieľom bolo dosiahnutie správnej funkčnosti (SCRUM prístup). Dizajn sa do určitej miery vyrieši v blízkom období. Z pohľadu funkčnosti sa ukázalo ako najväčší problém riešenie ošetrenia



**Tímový projekt: tím 17 – Osičky**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave**  
**Akademický rok 2015/2016**

---

výnimiek pri zle zadaných cestách, ktoré budú zadávať študenti. Im sa môže stať, že sa pomýlia pri odpisovaní linky a budú s tým mať problém, ktorý nebudú vedieť identifikovať. Preto je potrebné bližšie popísať problém, ktorý nastal a nezobrazovať len nejakú všeobecnú chybu. Tento problém sa čiastočne vyriešil priamo pri prezentácií pre jednu časť, ktorá sa týkala týždňov. Pre kódy testov to bude potrebné doriešiť, pričom bude potrebné vyriešiť to nejakou jednoduchou formou notifikácie, ktorá sa bude využívať v rovnakej (pre ten prípad prispôbenej) forme.

- 13) Potrebné zmeny a opravy verzie aleftng sa čiastočne prebrali b bode 12. Okrem toho sa v zásadnej zmene bude ešte meniť model Exercise, ktorého riešenie bolo navrhnuté z pohľadu predchádzajúcej minimalizácie. Riešením sa prišlo na niektoré nedostatky takéhoto prístupu a budú potrebné zmeny. Tie sa dotýkajú pridania nových stĺpcov v tabuľke Exercise. Oproti súčasnej verzii sa teda zmení nasledovne:

Exercise (stará verzia)
id:int4
start:timestamp
end:timestamp
code:int4
user_id:int4
week_id:int4
test_started:bool

Exercise (nová verzia)
id:int4
start:timestamp
end:timestamp
real_start:timestamp
real_end:timestamp
code:int4
user_id:int4
week_id:int4

Okrem toho sa bude meniť prístup k tvorbe csv súborov pre cvičenia. Pre ne bude potrebné vytvoriť aj generátor, ktorý bude automaticky riešiť otázku jednotlivých týždňov a časov. Tie sa budú automaticky posúvať a pre prípad nejakých náhrad a výpadkov dní z dôvodu sviatkou a iných sa nateraz bude musieť upraviť csv manuálne. Neskôr sa na túto záležitosť bude môcť dopracovať nejaká funkcia pre správcu predmetu. Na takto automaticky vytvorený csv súbor sa následne bude môcť použiť aj existujúci všeobecný csv importer, ktorý bude potrebné upraviť len podľa zmien v aktuálnom dátovom modeli.

- 14) Tím sa zúčastní súťaže TP cup. Žiadny z členov tímu neuviedol dôvody, prečo by nemalo byť vhodné zapojiť sa do tejto súťaže. Po stretnutí bol upravený termín odovzdania prihlášky, ktorý pomohol k vytvoreniu prihlášky. Tú má na starosti Bc. Martin Dekan.



**Tímový projekt: tím 17 – Osičky**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave**  
**Akademický rok 2015/2016**

---

Pridelenie úloh zo stretnutia:

<b>Názov úlohy</b>	<b>Priradený riešiteľ</b>
Doplnenie dokumentácie prvého šprintu	Bc. Martin Dekan
Prepracovanie dátového modelu alefu	Bc. Pavel Sluka
Oprava chybných ciest	Bc. Michal Farkaš
Generátor csv súborov pre cvičenia	Bc. Pavel Sluka
Prihláška na TP cup	Bc. Martin Dekan
Vymyslieť nápad pre web tímu	Tím
Pracovať na pripomienkach vedúceho	Individuálne
Druhý šprint - Ivysaur	viď tabuľka dole, resp. v Jire (aktualizované)



**Tímový projekt: tím 17 – Osičky**  
**Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave**  
**Akademický rok 2015/2016**

---

**Aktuálny prehľad šprintu Ivysaur (šprint Z2)**

Story	Popis	Epic	Riešiteľ	Stav
<b>TESA-46</b>	Cvičiaci si zobrazia zoznam svojich termínov cvičení	Aleftng	Michal	OPEN
<b>TESA-20</b>	Študent odpovedá na otvorené otázky	Aleftng	Michal	OPEN
<b>TESA-21</b>	Študent odpovedá na výberové otázky	Aleftng	Michal	OPEN
<b>TESA-77</b>	Študent po odoslaní testovej odpovede nemôže písať test druhýkrát	Aleftng	Pavel	OPEN
<b>TESA-22</b>	Študent odpovedá na obrázkovú otázku	Aleftng	Michal	OPEN
<b>TESA-24</b>	Študent môže prísť na hociktoré cvičenie	Aleftng	Pavel	OPEN
<b>TESA-74</b>	Učiteľ a admin nemôžu písať test	Aleftng	Michal	OPEN
<b>TESA-76</b>	Študent odošle svoju odpoveď na test	Aleftng	Michal	OPEN
<b>TESA-80</b>	Študent dostane otázku podľa zadaného kľúča	Aleftng	Lukáš	OPEN
<b>TESA-45</b>	Cvičiaci zobrazia anonymizované odpovede študentov	Prototyp	Silvia	OPEN
<b>TESA-72</b>	Študent odpovedá na otázky s viacerými možnosťami	Prototyp	Silvia	OPEN
<b>TESA-75</b>	Učiteľ a admin nemôžu písať test	Prototyp	Roman	OPEN
<b>TESA-81</b>	Systém neumožní nič okrem povolených akcií	Prototyp	Roman	OPEN
<b>TESA-82</b>	Systém zobrazí doplňujúce informácie o sebe	Prototyp	Silvia	OPEN

Zapísal: Bc. Pavel Sluka