



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

ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA TÍMU

zo dňa 2.11.2015

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

Účastníci stretnutia:

Ing. Branislav Steinmüller

Bc. Martin Dekan

Bc. Michal Farkaš

Bc. Silvia Macejková

Bc. Roman Pikna

Bc. Pavel Sluka

Program stretnutia:

1. Práca na projekte za uplynulý týždeň
2. Estimovanie subtaskov
3. Logo osička
4. Webová stránka
5. Doplnenie úloh v tíme
6. Testovanie
7. Metodiky
8. Code review
9. Anketa na víkend s prototypom
10. Alef-tng na server
11. Problémy Bc. Michala Farkaša pri riešení úloh aleftng
12. Partialy pre rôzne typy otázok v aleftng
13. Story pointy v Jire
14. Medzikrok generovania csv pre cvičenia v aleftng
15. Technická dokumentácia
16. Odoslanie testu stlačením enter



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

17. Obrázky ako súčasť zadania úlohy v aleftng

Podrobnejšie k niektorým bodom:

- 1) Na začiatku stretnutia jednotliví členovia tímu prezentovali svoju prácu na projekte za uplynulý týždeň. Bc. Michal Farkaš pracoval na niektorých úlohách, ktoré mal priradené pre aktuálny šprint a podarilo sa mu vyriešiť problém s gitom, ktorý mal na vlastnom počítači. Bc. Pavel Sluka pracoval na svojich úlohách prebiehajúceho šprintu. Jednotlivé úlohy sa podarilo vyriešiť, ale bude potrebné ich ešte upraviť podľa nových požiadaviek zistených na stretnutí. Bc. Martin Dekan spracoval a odovzdal prihlášku na TP cup. Okrem toho sa venoval štúdiu ruby on rails, rovnako ako aj testovacím spôsobom, ktoré bude možné použiť. Bc. Roman Pikna pracoval na odstránení niektorých chýb v prototype a rovnako sa venoval aj štúdiu ruby on rails. Bc. Silvia Macejková sa venovala najmä poriadku v Jire.
- 2) Diskutované boli návrhy Bc. Silvie Macejkovej ohľadom estimácie taskov a subtaskov v Jire. V súčasnosti používaný spôsob sa nemusí javiť ako celkom optimálny a navrhované bolo estimovanie celého tasku v poznámke, pričom estimovanie bude následne pridávané priamo len pre subtasky, podľa zväzenia a predchádzajúcej hodnoty pre celý task. Následne sa takto získané estimácie pre subtasky prenášajú vyššie do tasku, ktorému patria. Ako istá možnosť sa javí aj kombinovanie estimovania v tasku a jeho subtaskoch pre prípady, v ktorých subtask dopĺňa samotný task.
- 3) V súvislosti s používaním loga bola preberaná otázka autorských práv na obrázok, ktorý využívame a s tým súvisiacia potreba jeho zakúpenia. Bc. Michal Farkaš, ktorý je pôvodným tvorcom loga tímu totiž zistil, že sa obrázok predáva. Dohodlo sa teda na zakúpení obrázka, čím bude používanie obrázka povolené na akékoľvek účely. To súvisí najmä s plánovanými nálepkami a tričkami s motívom tímu. Otázkou je ešte finálna verzia loga, ktorá v súčasnosti pozostáva aj z mobilu, ktorý osička drží.
- 4) V otázke tímového webu bol prezentovaný nápad Bc. Martina Dekana. Ten navrhol, že by web mohol pozostávať z časovej osi, na ktorej sa budú nachádzať jednotlivé príspevky (napr. zápisnice). Táto os sa bude kombinovať napríklad s elavator.js a využívať bude aj prvky novšej verzie webovej stránky, ktorú vytvoril Bc. Lukáš Csóka.
- 5) Podľa zistení z predchádzajúceho týždňa, v tíme by mala byť priradená úloha Scrum mastera. Táto úloha bola priradená Bc. Lukášovi Csókovi, keďže sa stará aj o s tým súvisiacu Jiru.



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

- 6) Bc. Martin Dekan prezentoval možnosti testovania a tvorby testov. Bude potrebné vytvoriť metodiku testovania. Dôležité bude vytvárať testovacie scenáre, ktoré budú vytvárané v spolupráci developer/tester. V súvislosti s testovaním bolo navrhnuté vytváranie subtaskov pre task, ktorý bude testovaný. Martin má odteraz oficiálne na starosti testovanie.
- 7) Preberaná bola potreba vytvorenia rôznych druhov metodík. Na základe tohto bodu bude mať základnú metodiku na starosti Bc. Martin Dekan. Ten vytvorí „metodiku pre tvorbu metodiky“, ktorú bude potrebné dodržiavať pri ďalších tvorbách metodík. Príkladom takýchto metodík je metodika na písanie kódu, ktorú má za úlohu spracovať Bc. Michal Farkaš. Ďalšou metodikou je metodika pre tvorbu zápisníc, ktorú spracuje Bc. Pavel Sluka.
- 8) Preberané boli možnosti riešenia code review na rôznych úrovniach. Diskutované boli súčasné prístupy, v ktorých sa v prípade alefu prezerá kód navzájom medzi developermi. Code review v alefe bude najmä úlohou skúsenejších členov s ruby a bude sa musieť držať podľa pravidiel písania kódu zachytených v metodike. Na code review na nižšej úrovni boli vytvorené aj úlohy v Jire, ktoré tvoria istú súčasť učenia menej skúsených členov tímu. Ich úloha spočíva okrem toho v tom, že overuje prehľadnosť a ľahkú zrozumiteľnosť kódu. Tá by mala byť samozrejماً pri písaní, keďže vyplýva z vlastností ruby on rails. Súvisí to aj s ďalším rozvojom projektu iným tímom tvorcov, ktorí by mali kód ľahko a rýchlo pochopiť.
- 9) V súvislosti so snahou o získanie ďalšieho feedbacku zo strany študentov sa prešli možnosti ankety na víkend, ktorej obsahom budú otázky smerované k zlepšeniu tesy. Za účasť na tejto ankete by bola následne pre študentov, ktorí sa zúčastnia, odmena v podobe tímových nálepiek.
- 10) Verziu aleftng bude potrebné pridať na server. Na starosti to bude mať Bc. Lukáš Csóka. Na začiatok tam bude potrebné vložiť našu aktuálnu verziu. Avšak na doriešenie ostáva potreba aktualizácie po každom commite, ktorý sa objaví. V súvislosti s možnými neodhalenými chybami development verzie bude dobré pripraviť neskôr viac verzií, ktoré budú na serveri (staging/master/...).
- 11) Problémy pri riešení úloh aleftng mali súvisieť s nefungujúcimi evaluator questions. Po spoločnom prejdení nefunkčnej časti bola odhalená chyba súvisiaca s chýbajúcimi dátami v databázovom seede alefu, ktorú máme k dispozícii. Po vytvorení odpovede pre danú evaluator question sa už problém stratil.
- 12) V riešení podobných úloh tohto šprintu, ktoré súvisia s rôznymi typmi otázok v teste sa riešilo použitie pôvodných častí kódu z alefu. Niektoré špecifické prvky riešenia testov nie je možné kombinovať s existujúcou verziou. Súvisí to s odovzdávaním úloh



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

po jednej v pôvodnej verzii alefu. V diskusii sa problém uzavrel potrebou vytvorenia vlastných partialov pre jednotlivé typy otázok.

- 13) Počas stretnutia sa podarilo prísť na to, ako pridávať story pointy v Jire. Ďalšiemu používaniu story pointov v nasledujúcich šprintoch už teda nič nebráni.
- 14) Pri riešení cvičení bude potrebné, aby existovala možnosť vygenerovať csv pre všetky cvičenia použitím csv pre harmonogram cvičení týždňa. Následne bude môcť administrátor upraviť niektoré termíny, ktoré môžu byť problém pre automatické generovanie (prázdniny, rektorské/dekanské voľno, nahrádzanie na konci semestra).
- 15) Bola rozoberané technická dokumentácia. V súvislosti s jej tvorbou bude vhodné nájsť alternatívu k javadocu pre rails a následne ju využívať na komentovanie zdrojového kódu.
- 16) Pre prototyp bola vedúcim tímu prezentovaná sťažnosť študentov. Súvisí s odovzdaním testu po stlačení tlačidla enter (niečo ako v ais testoch), čo študenti označili ako rušivý prvok. V ďalšom vývoji prototypu to bude potrebné odstrániť.
- 17) Aktuálna verzia alefu má možnosť obrázkovej otázky. Tá pozostáva zo zadania, ktorého súčasťou je obrázok (jeden). Diskutované boli možnosti iného než pôvodného riešenia, ktoré by povolili vkladanie ciest k obrázkom (ako html tagy) priamo do zadania. V budúcich šprintoch sa na toto bude potrebné zamerať a skúsiť nájsť vhodné riešenie.

Pridelenie úloh zo stretnutia:

Názov úlohy	Priradený riešiteľ
Práca na tímovom webe	Bc. Martin Dekan
Tvorba metodiky	Bc. Martin Dekan
Metodika pre písanie kódu	Bc. Michal Farkaš
Metodika pre tvorbu zápisníc	Bc. Pavel Sluka
Neodovzdávať test stlačením Enter	Tvorcovia prototypu
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 k 2.11.2015(šprint Z2)

Story	Popis	Epic	Riešiteľ	Stav
TESA-46	Cvičiaci si zobrazia zoznam svojich termínov cvičení	Aleftng	Michal	OPEN
TESA-20	Študent odpovedá na otvorené otázky	Aleftng	Michal	OPEN
TESA-91	Administrátor pri štarte systému nahrá súbor s cvičeniami	Aleftng	Pavel	RESOLVED
TESA-21	Študent odpovedá na výberové otázky	Aleftng	Michal	OPEN
TESA-77	Študent po odoslaní testovej odpovede nemôže písať test druhýkrát	Aleftng	Pavel	RESOLVED
TESA-22	Študent odpovedá na obrázkovú otázku	Aleftng	Michal	OPEN
TESA-24	Študent môže prísť na hociktoré cvičenie	Aleftng	Pavel	RESOLVED
TESA-74	Učiteľ a admin nemôžu písať test	Aleftng	Michal	RESOLVED
TESA-76	Študent odošle svoju odpoveď na test	Aleftng	Michal	OPEN
TESA-80	Študent dostane otázku podľa zadaného kľúča	Aleftng	Lukáš	OPEN
TESA-45	Cvičiaci zobrazia anonymizované odpovede študentov	Prototyp	Silvia	OPEN
TESA-72	Študent odpovedá na otázky s viacerými možnosťami	Prototyp	Silvia	OPEN
TESA-75	Učiteľ a admin nemôžu písať test	Prototyp	Roman	OPEN
TESA-81	Systém neumožní nič okrem povolených akcií	Prototyp	Roman	OPEN
TESA-82	Systém zobrazí doplňujúce informácie o sebe	Prototyp	Silvia	OPEN

Zapísal: Bc. Pavel Sluka