

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

## **NAVIGÁCIA V BUDOVE**

BeaCode

Dokumentácia k riadeniu

---

Vedúca tímu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.  
Členovia tímu: Bc. Augustín Peter, Bc. Veronika Balážová, Bc. Marek Bruchatý, Bc.  
Juraj Flamík, Bc. Ondrej Kipila, Bc. Sandra Kostova, Bc. Andrej Žlnka  
Predmet: Tímový projekt  
Školský rok: 2016 / 2017

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Roly členov tímu a podiel práce</b> .....	<b>2</b>
	2.1 Roly .....	2
	2.2 Autorstvo kapitol v dokumentácii k riadeniu .....	3
<b>3</b>	<b>Aplikácie manažmentov</b> .....	<b>4</b>
	3.1 Procesy manažmentu projektu .....	4
	3.1.1 Manažment komunikácie .....	4
	3.1.2 Manažment rozvrhu (časové plánovanie).....	5
	3.2 Procesy manažmentu softvéru .....	6
	3.2.1 Manažment verzií .....	6
	3.3 Procesy vývoja a prevádzky softvéru .....	6
	3.3.1 Manažment dokumentácie .....	6
<b>4</b>	<b>Sumarizácie šprintov</b> .....	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Používané metodiky</b> .....	<b>9</b>
	5.1 Metodika verziovania .....	9
	5.2 Metodika pre správu riadenia projektu a požiadaviek .....	9
	5.3 Metodika písania kódu pre Android v jazyku Java .....	9
	5.4 Metodika písania kódu v jazyku Swift .....	9
	5.5 Metodika dokumentovania .....	9
<b>6</b>	<b>Globálna retrospektíva</b> .....	<b>10</b>
	<b>Preberací protokol</b> .....	<b>11</b>
	<b>Motivačný dokument</b> .....	<b>12</b>
	<b>Metodiky</b> .....	<b>14</b>
	<b>Export evidencie úloh</b> .....	<b>27</b>

# 1 Úvod

---

Hlavnou úlohou predmetu tímový projekt je, aby sme sa naučili pracovať v tíme. Na základe odporúčaní a pokynov od prednášajúcich z tohto predmetu sme si stanovili, že pri vývoji sa budeme riadiť agilnou technikou Scrum. Dĺžka šprintov bola stanovená na 2 týždne, s výnimkou prvého šprintu, ktorý trval týždeň. Každý člen tímu má pridelenú úlohu, ktorú musí za toto obdobie splniť.

Tento dokument opisuje, akú časť manažmentu má každý člen tímu na starosti, aké úlohy si musí plniť a akým rozsahom a spôsobom sa podieľal na práci na tomto projekte.

Dokumentácia ďalej sumarizuje priebeh doterajších šprintov, opisuje využívané metodiky a obsahuje globálnu retrospektívu za uplynulé šprinty. Taktiež tento dokument obsahuje všetky pravidlá, ktoré sme si stanovili a ktorými sa riadime počas celého tímového projektu.

## 2 Roly členov tímu a podiel práce

---

### 2.1 Roly

V zimnom semestri sme si nestanovovali špecifické roly a úlohy pre každého člena tímu, ale tieto roly sme si striedali. To znamená, že každý šprint bol niekto iný napríklad vedúci stretnutia, niekto iný zapisovateľ a podobne.

Avšak, niektoré úlohy boli špecifické pre každého člena a vyplývali z jeho zručností, ktoré mal. Z týchto zručností vyplynulo aj vzniknutie Android a iOS tímu. Do Android tímu patrila Sandra, Veronika a Ondrej a do iOS tímu patrili Marek a Peter. Juraj bol zodpovedný za backend a Andrej pracoval na Admin Web.

Okrem toho sme si stanovili ľudí, ktorí boli zodpovední za určité oblasti nasledovne:

#### **Peter Augustín**

Správa Jiry

#### **Veronika Balážová**

Dokumentácia k riadeniu

Dokumentácia k dielu

Správa webovej stránky

tímu Sledovanie termínov

#### **Marek Bruchatý**

Komunikácia s vlastníkom produktu (vedúcou tímu) Komunikácia s okolím

#### **Juraj Flamík**

Správa servera

#### **Ondrej Kipila**

Správa Git

Spájanie vetiev v Git

#### **Sandra Kostova**

Dokumentácia k dielu

Sledovanie termínov

#### **Andrej Žlnka**

Komunikácia v rámci tímu

## **2.2 Autorstvo kapitol v dokumentácii k riadeniu**

Za dokumentáciu k riadeniu zodpovedala primárne Veronika v spolupráci so Sandrou, ktoré ju spravovali a dopĺňali obsah. Ostatní členovia tímu si túto dokumentáciu priebežne pozerali a dávali pripomienky, ktoré sa potom následne do dokumentácie zapracovali.

Podiel Veroniky a Sandry pri vytváraní jednotlivých kapitol bol nasledovný:

### **Sandra Kostova**

3 Aplikácie manažmentov

3.1.1 Manažment komunikácie

### **Veronika Balážová**

ostatné časti v dokumentácii

## 3 Aplikácie manažmentov

---

### 3.1 Procesy manažmentu projektu

#### 3.1.1 Manažment komunikácie

Komunikácia v tíme je jedným zo základných predpokladov jeho fungovania. Pri zlyhaní komunikácie môže dôjsť k nedorozumeniam a prípadným konfliktom. Toto môže prispieť k neúspechu a úpadku projektu.

Kvôli tomu je veľmi dôležité, aby sa členovia tímu vedeli medzi sebou dohodnúť tak, aby s tým každý súhlasil. Každý člen musí mať prehľad o dianí v tíme, musí byť oboznámený so svojou úlohou a musí vedieť, do kedy má byť táto úloha splnená.

Úspešná komunikácia v tíme predpokladá okrem pochopenia zákonitostí komunikačného procesu aj vytvorenie podporujúcej komunikačnej atmosféry. Na efektívnu komunikačnú atmosféru v tíme využívame viaceré formálne a neformálne nástroje, pričom každý člen z tímu bol s týmito nástrojmi oboznámený a v prípade neznalostí ich použitia aj doučený.

#### **Formálna komunikácia:**

##### **Mail**

Na začiatku práce na tomto projekte sme si vytvorili spoločný e-mailový účet (teamsixfiit@gmail.com), ktorý používame na komunikáciu s osobami mimo nášho tímu. Emaily z tohto účtu sú preposielané na naše osobné emailové adresy.

##### **Slack**

Na začiatku práce na tomto projekte sme si vytvorili spoločný slack účet (beacode.slack.com), ktorý používame na vzájomnú komunikáciu v tíme. Tento nástroj používame na dohadovanie vecí súvisiacich s projektom. Napríklad na dohadovanie si stretnutí, na pridelení úloh, riešenia rôznych nejasností alebo problémov v rámci tímu. Na každú takúto vec máme vytvorený osobitný komunikačný kanál pre lepšiu prehľadnosť (napríklad kanály general, documentation, sprints, development a podobne). Okrem toho, tento nástroj používame aj na vzájomnú neformálnu komunikáciu, na ktorú máme vytvorený tiež špeciálny kanál.

##### **Google Drive**

Google Drive používame na zdieľanie dokumentov súvisiacich s tímovým projektom, medzi ktoré patria napríklad zápisnice zo stretnutí, dokumentácie, obrazovky, webová stránka nášho tímu, kontakty na členov tímu atď. Aby sme mali väčšiu prehľadnosť, väčšinu z dokumentov sme zoskupili do adresárov. Tiež Google Drive používame aj priamo na stretnutiach s cieľom písania rôznych poznámok a aby sme umožnili kolaboratívnu prácu v reálnom čase.

##### **Tímové stretnutia**

Tímové stretnutia prebiehajú každý týždeň, pričom každý člen z tímu sa na nich zúčastňuje. Hlavnou náplňou je informovanie vlastníka produktu (v našom prípade vedúcu tímu) o stave projektu a o postupnom napredovaní vo vývoji. Počas týchto stretnutí sa takisto diskutuje o pridelených úlohách z posledného stretnutia a v prípade vzniknutia problémov sa diskutuje o ich riešení. Tiež na každom stretnutí sa zadávajú nové úlohy a odhaduje sa čas potrebný na ich spravenie.

### **Neformálna komunikácia:**

Okrem oficiálnej komunikácie využívame medzi sebou aj neformálnu komunikáciu, ktorou zväčša riešime veci, ktoré sa vyslovene netýkajú projektu. Ide napríklad o informácie, kde zisťujeme, či sa niektoré plány nezmenili alebo ak sa potrebujeme informovať o tom, čo komu ako ide. Na túto neformálnu komunikáciu využívame Facebook a Slack, v ktorom, ako už bolo napísané, máme zriadený na to jeden komunikačný kanál. Taktiež využívame aj osobné stretnutia, ktoré predstavujú každé stretnutie medzi členmi tímu, ktoré nespádajú pod tímové stretnutia. Obyčajne predmetom diskusie sú nápady na vylepšovanie skutočného stavu projektu, vysvetľovanie nejasností, výmena informácií, spolupráca nad pridelenými úlohami a podobne.

## **3.1.2 Manažment rozvrhu (časové plánovanie)**

### **Plánovanie pre tím a jednotlivých členov tímu**

Práca na vývoji produktu je rozdeľovaná do šprintov, pričom každý šprint trvá dva týždne, okrem prvého šprintu, ktorý bol jednotýždňový. V strede dvojtýždňového šprintu (t.j. po jednom týždni) sa na tímovom stretnutí preberá aktuálny stav úloh, ktoré riešili jednotliví členovia tímu. Po ukončení dvojtýždňového šprintu sa naplánujú nové úlohy do ďalšieho šprintu, pričom každý člen tímu si úlohu vezme a stáva sa za ňu zodpovedný.

### **Udržiavanie informácií o stave projektu**

Napredovanie projektu je zabezpečené plnením úloh, ktoré zaznamenávame v nástroji Jira na správu riadenia projektu a požiadaviek. Počas prvého šprintu sme na manažovanie projektu používali Trello, kde sme si zadefinovali úlohy, ktoré sme mali spraviť a prioritizovali ich poradie. Trello sme používali na rozdelenie úloh medzi členmi tímu, pričom pri každej úlohe sa dal dať podrobnejší popis, pridať odhadovaný čas potrebný na jej dokončenie alebo pridať komentár. V tomto nástroji sa dá aj zaznamenať, ktorý člen tímu akú úlohu má, či na nej momentálne pracuje alebo či ju už má dokončenú. Okrem toho sme si tu popísali jednotlivé user stories nášho projektu. Následne je používaná len Jira, kde sme si v backlogu zadefinovali všetky user stories, ktoré budeme chcieť do konca projektu zrealizovať. Taktiež sa tu dajú zadávať jednotlivé tasky pre každý šprint a tieto tasky následne spravovať. V tomto nástroji tiež zaznamenávame časy, ktoré odhadujeme pre každý task a následne sa tu dá zaznamenať aj reálny čas, ktorý bol potrebný pre riešenie.

### **Vyhodnocovanie plnenia plánu**

V strede šprintu prebieha kontrola priebežnej práce na jednotlivých pridelených úlohách. Na konci šprintu prebiehajú kontroly jednotlivých úloh a ich akceptovanie vlastníkom produktu

(vedúcou tímu). Zároveň sa vykoná aj retrospektíva ukončeného šprintu, kde sa zhodnotí to, čo by sa malo zlepšiť a naopak, čo bolo správne a je dobré v tom pokračovať.

## **3.2 Procesy manažmentu softvéru**

### **3.2.1 Manažment verzií**

#### **Manažment verzií**

Po každej dokončenej funkcionalite je vytvorená nová verzia aplikácie. Pre správu verzií je používaný Git, pričom bližšie popísané verziovanie pomocou Git je uvedené v metodike verziovania.

## **3.3 Procesy vývoja a prevádzky softvéru**

### **3.3.1 Manažment dokumentácie**

#### **Riadenie procesu dokumentovania**

Proces dokumentovania pozostáva z dokumentácie riadenia procesu vývoja a z dokumentácie inžinierskeho diela.



## 4 Sumarizácie šprintov

---

### 4.1 Šprint č. 1

Počas 1. jednotýždňového šprintu sme sa rozhodli riešiť nasledovný používateľský príbeh:

*Študent sa chce navigovať do XYZ kancelárie, pretože nechce zmeškať stretnutie.*

Úlohy, ktoré vyplývali z daného používateľského príbehu sa týkali návrhu používateľského rozhrania vo forme wireframou pre aplikáciu a návrh admin rozhrania. Okrem toho bolo potrebné spraviť aj návrh dátového modelu.

Okrem úloh týkajúcich sa aplikácie a používateľského príbehu sme si zvolili aj úlohy, ktoré boli spojené s požiadavkami z predmetu Tímový projekt. Presnejšie, vytvorila sa webová stránka tímu a tiež sa vytvorili prvé verzie dokumentácií. Okrem toho sa rozbehala Jira a vytvoril sa repozitár na Githube.

### 4.2 Šprint č.2

Počas 2. šprintu sme sa rozhodli riešiť nasledovný používateľský príbeh:

*Návštevník chce mať konzistentný dizajn, aby sa vedel navigovať v aplikácii.*

V tomto šprinte sme si už stanovili úlohy, pomocou ktorých sme vytvorili jednotlivé obrazovky mobilnej aplikácie a obrazovku pre web admin podľa návrhov z predchádzajúceho šprintu. Okrem toho bolo potrebné aj rozbehanie servera.

### 4.3 Šprint č.3

Počas 3. šprintu sme riešili nasledovné používateľské príbehy:

*Návštevník expozície chce získať viac informácií o exponáte.*

*Návštevník expozície chce mať prehľad o nových podujatiach*

*Admin chce pridať eventy a exponáty.*

V rámci týchto používateľských príbehom bolo potrebné implementovať logiku na API. Ďalej bolo potrebné implementovať API pre zobrazovanie informácií o exponáte a API pre komunikáciu so serverom pre Android a iOS. Takisto bolo potrebné implementovať pridávanie eventov a exponátov.

### 4.4 Šprint č.4

Počas 4.šprintu sme riešili nasledovné používateľské príbehy:

*Návštevník chce interaktívny dizajn.*

*Návštevník si chce prezrieť zvolené exponáty*

*Návštevník si chce pozrieť konkrétny exponát.*

*Admin chce vidieť všetky eventy a ich exponáty.*

V rámci tohto šprintu sme sa zamerali na prerobenie obrazoviek, aby mali používateľsky prívetivejší vzhľad. Zároveň v rámci úloh bolo potrebné aj prepojenie celej funkcionality so serverom.

## **4.5 Šprint č.5**

Počas 5. šprintu sme riešili nasledovné používateľské príbehy:

*Zobrazenie informácií o exponáte pomocou beaconu.*

*Návštevník si chce pozrieť konkrétny exponát.*

*Admin chce vidieť všetky eventy a ich exponáty.*

*Admin používateľ si chce pozrieť admin rozhranie cez svoj prehliadač.*

V rámci tohto šprintu sme sa zamerali viac aj na prácu s beaconmi. V podstate sme riešili problém na vypočítanie vzdialenosti používateľa od určitého beaconu, s tým že ak vzdialenosť sa stane menšia ako 1m tak sa používateľovi zobrazí dialógové okno s detailom o exponáte. Na to bolo potreba aj vytvoriť API na spojenie beconu s konkrétnym exponátom. Toto v konečnej verzii aplikácie nie, len išlo o tom aby sme sa pokúsili robiť s beaconmi. Na druhej strane sa riešila aj iná stránka nášho produktu a to je admin web, pričom zameranie bolo umožniť adminovi pozrieť eventy a exponáty cez prehliadaču.

## **4.6 Šprint č.6**

Počas 6.šprintu sme riešili nasledovné používateľské príbehy:

*Návštevník sa chce registrovať.*

*Návštevník chce vybrať exponáty z oblasti.*

*Návštevník si chce vybrať a zobrazit' event*

V rámci tohto šprintu sme sa zamerali na prerobenie dátového modelu projektu tak aby bolo možné rozdeliť event na rôzne kategórie, a ďalej aby sa dalo určiť kategória exponátu pod ktorej patri. Dôsledku tomu bola aj potreba upraviť logika aplikácie, samotné ich rozhranie a tiež aj upraviť API. Zároveň sa riešil aj problém ohľadom identifikácii používateľov pričom sa riešilo že číslo jeho mobilného zariadenie v podstate bude jeho identifikačne číslo.

## **4.7 Šprint č.7**

Počas 7.šprintu sme riešili nasledovné používateľské príbehy:

*Návštevník chce vedieť svoju aktuálnu polohu*

V rámci tohto šprintu sme sa zamerali na lokalizovanie používateľa na základe signálov z beaconov. V podstate bola potreba robiť analýzu rôznych algoritmov ktorý lokalizovali používateľa použitím triangulácia. Kvôli rôznych typov mobilných zariadenie tento problém bol o dosť obťažný. Zároveň sa riešil aj graficky interface a to je načítanie a zobrazenie správnej mapy a na nej zobrazenie poloha používateľa spolu s exponátmi. V rámci tohto šprintu sme riešili aj rozcestovaní a konfigurovanie beconov.

## 4.8 Šprint č.8

Počas 8.šprintu sme riešili nasledovné používateľské príbehy:

*Návštevník chce zobraziť polohu používateľa na udalosti IIT.SRC.*

*Návštevník chce zobraziť detaily exponátov z mapy IIT.SRC*

*Návštevník chce získať notifikácie z udalosti IIT.SRC.*

*Návštevník chce vidieť na mape obľúbené exponáty z IIT.SRC.*

V rámci tohto šprintu sme sa zamerali na udalosť IIT.SRC. Funkčnosti aplikácie ktoré zatiaľ boli implementované ako aj samotne rozhranie boli prerobená tak aby aplikácie (na oboch platformách) boli prívetivejši pre návštevníkov IIT. SRC. Navyše zámer bol aj na pridanie funkcionality ohľadom dostavanie notifikácie o obľúbených exponátov ako aj na dostavanie notifikácie o feedback.

Do tohto šprintu boli pridané aj úlohy typu dopísanie finálnej dokumentácie a testovanie produktov.

## 5 Používané metodiky

---

V rámci nášho projektu sme si stanovili metodiky, ktoré sú vymenované a stručne popísané v nasledujúcej kapitole. V kapitole XY sú tieto metodiky bližšie popísané. Metodiky opisujú procesy, ktorými sa riadime v rámci našej práce.

### 5.1 Metodika verziovania

Táto metodika popisuje správu verzií pomocou systému Git. Popisuje pravidlá, ktoré treba pri vyvíjaní funkcionalít dodržiavať.

### 5.2 Metodika pre správu riadenia projektu a požiadaviek

Táto metodika hovorí o používaní nástroja JIRA pre správu riadenia projektu a požiadaviek. Popisuje základné pravidlá a princípy, ktoré treba pri používaní JIRY dodržiavať.

### 5.3 Metodika písania kódu pre Android v jazyku Java

Táto metodika popisuje základné konvencie písania zdrojového kódu pre Android v jazyku Java. Sú tu uvedené pravidlá pre formátovanie a pre písanie komentárov. Taktiež sa tu nachádza formát pre používanie rozhraní a pre anotácie.

### 5.4 Metodika písania kódu v jazyku Swift

Táto metodika popisuje základné konvencie písania zdrojového kódu v jazyku Swift.

### 5.5 Metodika dokumentovania

Táto metodika opisuje základné pravidlá, ktoré sme si ustanovili pre dokumentovanie. Hovorí o tom, ako spracovávame dokumentáciu a tiež, dokedy je potrebné dokumentáciu aktualizovať.

## 6 Globálna retrospektíva

---

Po ukončení každého šprintu sa vykonáva aj retrospektíva, kde sa zhodnotí to, čo by sa malo zlepšiť v tíme. To znamená, že sa určí, s čím by sa malo prestať a naopak začať. Okrem toho sa vyhodnotí aj to, čo bolo dobré a s čím by členovia tímu mali pokračovať.

### START:

- podrobnejší popis taskov

- code review

- včasné riešenie úloh

  - informovanie product ownera (vedúcu tímu) úlohám dávať estimate time

- logovanie času

- vytvoriť zápisnicu, dokončiť ju, poslať na mail Alenke a nahrat' na web v deň stretnutia
- otvárať šprint a písať popisy k úlohám a časové odhady na konci stretnutia
- dávať do backlogu všetky deadline aby sme na ne nezabudli

### STOP:

- vetchý popis taskov

- nedokumentovanie

### CONTINUE:

- osobné stretnutia členov tímu



# Preberací protokol

---

Dokumentácia k dielu – prvý kontrolný bod

Dokumentácia k riadeniu – prvý kontrolný bod

Vedúci tímového projektu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Podpisom potvrdzuje prebratie vyššie uvedených častí dokumentácie.

V Bratislave

.....  
Dátum

.....  
Podpis

# Motivačný dokument

---

Dovoľte nám predstaviť Vám náš tím. Tvoria ho siedmi absolventi bakalárskeho štúdia FIIT STU: Augustín Peter, Balážová Veronika, Bruchatý Marek, Flamík Juraj, Kipila Ondřej, Kostova Sandra a Žlnka Andrej. Spoločne absolvovaný štúdijný odbor nám dáva dobrý predpoklad k zvládnutiu ďalšieho štúdia a aj potrebné znalosti k realizácii tímového projektu. Ako tím pokrývame širokú oblasť záujmov a znalostí, čo je pre úspešný tím nevyhnutné. Skúsenosti získané v školskom prostredí dopĺňajú pracovné skúsenosti. Všetci máme skúsenosti z firemného prostredia s prácou vo veľkých tímoch nielen ako programátori, ale aj ako analytici a manažéri. Sme teda zvyknutí a zároveň pripravení na riešenie komplexných, kolektívnych úloh. Veronika, Marek a Andrej sú dokonca kolegovia z práce, kde už vzájomne riešili rôzne spoločné projekty v rámci jedného tímu, pričom ich riešili agilným vývojom.

Veronika ako tester, Marek ako back-end vývojár a Andrej ako front-end vývojár. Juraj pracuje taktiež ako back-end vývojár. Sandra má skúsenosti s front-end vývojom a databázami. Ondřej má skúsenosti s back-end vývojom, databázami a vývojom mobilných aplikácií. Peter úspešne vedie vlastnú firmu, kde zastupuje rolu vývojára, analytika aj manažéra v jednom. Diverzitu našich skúseností považujeme za jednu z kľúčových výhod, pretože vieme veľmi dobre pokryť celé spektrum rolí, ktoré sú pri realizácii softvérového projektu nevyhnutné.

Na druhom stupni štúdia sa Marek a Andrej rozhodli pre Softvérové inžinierstvo a ostatní pre štúdium Informačných systémov. Zapísané máme rôzne predmety, všetci sme si vybrali napríklad *Architektúru informačných systémov* a predmet *Pokročilé databázové technológie* máme všetci z odboru Informačné systémy. Medzi zvolené predmety si Veronika, Sandra a Ondřej v ďalšom semestri vybrali ešte *Objavovanie znalostí* a *Objektovo-orientovanú analýzu a návrh softvéru*, čo môže byť prínosom pri preferovaných témach, ktoré by sme chceli využiť pri našom tímovom projekte. Juraj si zapísal predmety *Vyhľadávanie informácií* a *Objavovanie znalostí*, ktoré sú taktiež dôležitým prínosom.

Jednou zo silných stránok nášho tímu je to, že spoločná komunikácia je na vysokej úrovni a nevznikajú žiadne problémy, ktoré by sme nevedeli kolektívne vyriešiť. Organizácia v rámci tímu je bezproblémová.

## Téma č.1 – “Navigácia v budove [VirtualFEI]”

Tému číslo jeden s názvom “Navigácia v budove” sme si vybrali predovšetkým preto, lebo niektorí v tíme máme skúsenosti s podobným projektom a pri výbere témy nám napadli aj rôzne iné prípady, ako by sa dala technológia implementovaná v navigácii (Beacony) využiť v biznise. Snahou nášho tímu nie je vytvoriť školský projekt, ktorý upadne do zabudnutia, chceme vytvoriť riešenie, ktoré bude dostupné pre zákazníkov a bude z neho možné v budúcnosti vytvoriť reálny produkt so schopnosťou pomáhať ľuďom na dennej báze.

Pri výbere nás motivuje nielen možnosť pracovať s novými technológiami, ale aj prepojenie hardvéru so softvérom, čo sa doposiaľ niektorým členom tímu nepodarilo riešiť. Taktiež nás



motivuje možnosť spolupráce s Mgr. Alenou Kovárovou, ktorá nás v potrebných situáciách bezpochyby podporí.

V tíme sa budeme snažiť tlačiť predovšetkým na mobilné riešenia, ktoré sú v dnešnej dobe veľmi využívané a vidíme v nich potenciál aj v tomto projekte.

# Metodiky

---

## 1. Metodika verziovania

Na správu verzií používame systém pre správu verzií Git, pričom ako hlavný repozitár používame repozitár na GitHub-e. Každý člen tímu používa na pripojenie k systému klienta podľa vlastného výberu, konkrétne nástroj GitKraken.

V repozitári sú dve hlavné vetvy (branch): `master` a `develop`. V `master` je aktuálna produkčná verzia a v `develop` prebieha vývoj novej verzie aplikácie.

Každý člen tímu pre vykonanie zmien vytvorí novú vetvu (feature branch). Po naprogramovaní novej funkcionality urobí `push` na server. Vtedy sa vykoná automatická kontrola, či aplikácia ide skompilovať (pomocou služby Travis CI). Ďalej funkcionalitu musí otestovať minimálne jeden ďalší člen tímu. V prípade, že sa nájde chyba, je nutné ju v rovnakej vetve opraviť a znova vykonať testovanie. Ak je už všetko v poriadku, urobí sa `merge` do hlavnej vetvi (`develop`). Toto je nutné urobiť pomocou príkazového riadku, keďže nástroj GitKraken nepodporuje voľbu `No Fast Forward`.

```
git checkout develop
git merge --no-ff feature-xxx
```

Po vyriešení konfliktov je nutné vymazať lokálnu aj remote vetvu, v ktorej bol robený vývoj novej funkcionality.

```
git branch -d feature-xxx
git push --delete origin feature-xxx
```

## 2. Metodika pre správu riadenia projektu a požiadaviek

Pre správu riadenia projektu a požiadaviek používame nástroj JIRA.

Medzi základné pravidlá, ktoré pri jej používaní dodržiavame sú:

- všetky vytvorené používateľské príbehy musia byť v backlogu dopĺňať opis pre jednotlivé úlohy
- estimovať čas a priebežne si logovať čas
- po presunutí úlohy do ďalšieho stavu je potrebné ju preradiť na ďalšieho človeka zo stavu Dokumentácia do Done ju môžu preradiť len Veronika a Sandra

## 3. Metodika písania kódu pre Android v jazyku Java

### Základné formátovanie

Parametre v definícii funkcií atď. sú oddelené čiarkou a medzerou.

Správne:

```
int sum(int a, int b) {
```

```
    ...  
}
```

```
int c = sum(12, 34);
```

**Nesprávne:**

```
int sum(int a,int b) {  
    ...  
}
```

```
int c = sum(12,34);
```

Zátvorky začínajú na rovnakom riadku a končia na novom riadku. Po každom kľúčovom slove jazyka Java nasleduje medzera. Zátvorky je nutné použiť aj v prípade, že telo príkazu sa skladá len z jedného riadku.

**Správne:**

```
while (event == null)  
    { // Do something  
    ...  
}
```

**Nesprávne:**

```
while(event == null)  
{  
    // Do something  
    ...  
}
```

## Odsadenie

Jednotlivé príkazy sú odsadené pomocou 4 medzier na jednu úroveň.

**Správne:**

```
if (swatch != null) {  
    int appBarColor =  
    swatch.getRgb(); // Code  
}
```

**Nesprávne:**

```
if (swatch != null) {  
    int appBarColor =  
    swatch.getRgb(); // Code  
}
```

Riadky by nemali byť dlhšie ako 100 znakov. V prípade dlhých riadkov je nutné ich rozdeliť odsadením pomocou 8 medzier.

### Správne:

```
getFragmentManager().beginTransaction()  
    .replace(R.id.fragment_container, myEventsFragment)  
    .commit();
```

### Nesprávne:

```
getFragmentManager().beginTransaction()  
    .replace(R.id.fragment_container, myEventsFragment)  
    .commit();
```

## Komentáre

Jednoriadkové alebo viaciadkové komentáre, ktoré sa nachádzajú v metódach, začínajú znakmi `//` a medzerou na každom riadku. Komentáre nad metódami a triedami sú vo formáte Javadoc (<http://www.oracle.com/technetwork/articles/java/index-137868.html>).

### Správne:

```
void init() {  
    // Some comment  
    for (Event e : events) {  
        ...  
    }  
  
    // Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,  
    // sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna  
    // aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation  
    // ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.  
    ...  
}  
  
/**  
 * Return the square root of a  
 * double value. */  
static double sqrt(double n) {  
    ...  
}
```

### Nesprávne:

```
void init() {  
    /* Some comment */  
    for (Event e: events) {  
        ...  
    }  
  
    /**  
 * Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,  
 * sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna  
 * aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation  
 * ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.  
 */  
    ...  
}
```

```
// Return the square root of a double
value. static double sqrt(double n) {
    ...
}
```

## Programovanie voči rozhraniam

V prípade, že daná trieda implementuje rozhranie, je nutné toto rozhranie použiť v definícii premennej.

Správne:

```
List<String> mStrings = new ArrayList<>();
```

Nesprávne:

```
ArrayList<String> mStrings = new ArrayList<String>();
```

## Použitie anotácií

V prípade, že metóda v triede prepisuje metódu z nadtriedy, je nutné túto metódu označiť anotáciou `@Override`.

Správne:

```
@Override
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    ...
}
```

Nesprávne:

```
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    ...
}
```

Vo vhodných prípadoch použijeme anotácie z knižnice `androidannotations` (<https://github.com/androidannotations/androidannotations/wiki>).

## 4. Metodika písania kódu v jazyku Swift

Nasledujúce ukážky základných riadiacich konštrukcií v jazyku Swift slúžia ako predloha, podľa ktorej je formátovaný zdrojový kód celého projektu.

### Pomenovanie

Preferované:

```
private let maximumWidgetCount = 100
```

```

class WidgetContainer {
    var widgetButton: UIButton
    let widgetHeightPercentage = 0.85
}

```

### Nepreferované:

```

let MAX_WIDGET_COUNT = 100
class app_widgetContainer {
    var wBut: UIButton let
    wHeightPct = 0.85
}

```

## Rozsah

### Preferované:

```

if user.isHappy {
    // Do something
} else {
    // Do something else
}

```

### Nepreferované:

```

if user.isHappy
{
    // Do something
}
else
{
    // Do something else
}

```

## Protokol zhody

### Preferované:

```
class MyViewController: UIViewController {  
    // class stuff here  
}  
  
// MARK: - UITableViewDataSource  
extension MyViewController: UITableViewDataSource {  
    // table view data source methods  
}  
  
// MARK: - UIScrollViewDelegate  
extension MyViewController: UIScrollViewDelegate {  
    // scroll view delegate methods  
}
```

### Nepreferované:

```
class MyViewController: UIViewController,  
UITableViewDataSource, UIScrollViewDelegate {  
    // all methods  
}
```

## Rozstup

### Preferované:

```
class TestDatabase: Database {  
    var data: [String: CGFloat] = ["A": 1.2, "B": 3.2]  
}
```

### Nepreferované:

```
class TestDatabase : Database {  
    var data :[String:CGFloat] = ["A" : 1.2, "B":3.2]  
}
```

## Uzávery

### Preferované:

```
UIView.animateWithDuration(1.0) {  
    self.myView.alpha = 0  
}
```

```
UIView.animateWithDuration(1.0,  
    animations: {  
        self.myView.alpha = 0  
    },  
    completion: { finished in  
        self.myView.removeFromSuperview()  
    }  
)
```

### Nepreferované:

```
UIView.animateWithDuration(1.0,  
    animations: { self.myView.alpha = 0  
})
```

```
UIView.animateWithDuration(1.0,  
    animations: {  
        self.myView.alpha  
= 0 }) { f in  
        self.myView.removeFromSuperview()  
    }
```

## Konštanty

### Preferované:

```
enum Math {
```



```
static let e = 2.718281828459045235360287
static let pi = 3.141592653589793238462643
}
```

```
radius * Math.pi * 2 // circumference
```

### Nepreferované:

```
let e = 2.718281828459045235360287 // pollutes global
namespace let pi = 3.141592653589793238462643
```

```
radius * pi * 2 // is pi instance data or a global constant?
```

### Optionals

V prípade, že pri volaní optional hodnoty sa v ceste nachádza viacej optional hodnôt a toto volanie potrebujete uskutočniť iba jedenkrát, použite zreťazenie:

```
self.textContainer?.textLabel?.setNeedsDisplay()
```

V prípade že je s volanou hodnotou potrebujete uskutočniť viacej operácií, použite optional viazanie:

```
if let textContainer = self.textContainer {
    // do many things with textContainer
}
```

### Štruktúry a triedy

#### Preferované:

```
class Circle: Shape {
    var x: Int, y: Int var
    radius: Double var
    diameter: Double {
        get {
            return radius * 2
        }
    }
}
```

```

    }

    set {
        radius = newValue / 2
    }
}

init(x: Int, y: Int, radius:
    Double) { self.x = x
    self.y = y
    self.radius = radius
}

convenience init(x: Int, y: Int, diameter: Double) {
    self.init(x: x, y: y, radius: diameter / 2)
}

func describe() -> String {
    return "I am a circle at \(\centerString()) with an area
of \(\computeArea())"
}

override func computeArea() -> Double
{ return M_PI * radius * radius
}

private func centerString() ->
    String { return "\(\x),\(\y))"
}
}

```

## Inicializácia štruktúr

### Preferované:

```
let bounds = CGRect(x: 40, y: 20, width: 120,
height: 80) let centerPoint = CGPoint(x: 96, y: 42)
```

### Nepreferované:

```
let bounds = CGRectMake(40, 20, 120, 80)
let centerPoint = CGPointMake(96, 42)
```

## Typ rozhrania

Preferovaný je kompaktný zdrojový kód. Je odporúčané nechať voľbu vhodného typu na kompilátor.

### Preferované:

```
let message = "Click the button"
let currentBounds = computeViewBounds()
var names = ["Mic", "Sam", "Christine"]
let maximumWidth: CGFloat = 106.5
```

### Nepreferované:

```
let message: String = "Click the button"
let currentBounds: CGRect =
computeViewBounds() let names = [String]()
```

## Syntaktický cukor

Vždy je preferovaný kratší zápis.

### Preferované:

```
var deviceModels: [String]
var employees: [Int: String]
var faxNumber: Int?
```

Nepreferované:

```
var deviceModels: Array<String>
var employees: Dictionary<Int, String>
var faxNumber: Optional<Int>
```

## Funkcie a metódy

Vyhýbajte sa použitiu voľných funkcií, ktoré sú viazané na určitý typ alebo rozhranie.

Preferované:

```
let sorted = items.mergeSort() // easily discoverable
rocket.launch() // clearly acts on the model
```

Nepreferované:

```
let sorted = mergeSort(items) // hard to
discover launch(&rocket)
```

## Riadenie toku

Preferované:

```
for _ in 0..<3 { print("Hello
    three times")
}

for (index, person) in attendeeList.enumerate() {
    print("\(person) is at position #\(index)")
}

for index in 0.stride(to: items.count, by:
    2) { print(index)
}
```

```
for index in (0...3).reverse()
  { print(index)
}
```

### Nepreferované:

```
var i = 0
while i < 3 {
  print("Hello three
times") i += 1
}
```

```
var i = 0
while i < attendeeList.count {
  let person = attendeeList[i]
  print("\(person) is at
position #\(i)") i += 1
}
```

### Ukončenie riadku

#### Preferované:

```
let swift = "not a scripting language"
```

#### Nepreferované:

```
let swift = "not a scripting language";
```

### Zátvorky

#### Preferované:

```
if name == "Hello" {
```

```
    print("World")  
}
```

Nepreferované:

```
if (name == "Hello") {  
    print("World")  
}
```

## 5. Metodika dokumentovania

Všetky úlohy, ktoré rieši každý člen, tímu musia byť riadne zdokumentované a až vtedy je možné úlohu považovať za dokončenú. Zároveň, dokumentovanie funguje tak, že každý člen tímu svoju zdokumentovanú úlohu musí poslať do Slack kanálu documentation a následne Veronika a Sandra ju spracujú do celkovej dokumentácie.

# Export evidencie úloh

---

## Zápis z prvého týždňa

### Zápis zo stretnutia č. 1

<b>Dátum a čas stretnutia:</b>	27.09.2016, 15:00 - 17:00
<b>Miesto stretnutia:</b>	JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a)
<b>Vedúca tímu:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.
<b>Prítomní:</b>	Bc. Peter Augustín, Bc. Veronika Balážová, Bc. Marek Bruchatý, Bc. Juraj Flamík, Bc. Ondřej Kipila, Bc. Sandra Kostova, Bc. Andrej Žlnka
<b>Vedúci:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.
<b>Zapisovateľ:</b>	Bc. Marek Bruchatý
<b>Overovateľ:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.

---

### Priebeh stretnutia

Na prvom stretnutí boli prítomní všetci členovia tímu. Na začiatku stretnutia sa každý člen tímu predstavil, pričom povedal niečo o sebe a o svojej bakalárskej práci. Diskutovalo sa o možnostiach, ako by sa dala zmeniť aktuálne pridelená téma Virtual FIIT, aby sa výsledná aplikácia dala použiť aj pre širšiu skupinu ľudí.

Ďalšie preberané témy:

Členovia tímu povedali svoje nápady ohľadom novej témy tímového projektu, pričom Alenka poskytla svoj názor a pohľad pre každú z nich.

Popísali sme user stories pre niektoré nápady.

Vybrali sme si 2 nápady, ktoré by sme mohli zrealizovať.

Dostali sme za úlohu popísať ďalšie user stories, pričom na ďalšie stretnutie je potrebné mať vybranú tému.

Dohodli sme sa, že na formálnu komunikáciu budeme používať Slack (tím už mal vytvorený account a Alenka bola do neho pridaná). Na organizovanie taskov budeme používať Trello (s možnosťou, že ho časom vymeníme za Jiru).

Dohodli sme sa, že budeme používať Git a Google Drive.

Alenka nám vysvetlila fungovanie beaconov a ich použitie vo Virtual FIIT.

S Alenkou sme odkonzultovali plagát tímu.

## Prílohy

Plagát tímu





## Zápis zo stretnutia č. 2

<b>Dátum a čas stretnutia:</b>	29.09.2016, 18:00 - 21:00
<b>Miesto stretnutia:</b>	miestnosť 3.21
<b>Vedúca tímu:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.
<b>Prítomní:</b>	Bc. Peter Augustín, Bc. Veronika Balážová, Bc. Marek Bruchatý, Bc. Juraj Flamík, Bc. Ondřej Kipila, Bc. Sandra Kostova, Bc. Andrej Žlnka
<b>Vedúci:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.
<b>Zapisovateľ:</b>	Bc. Marek Bruchatý
<b>Overovateľ:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.

---

## Priebeh stretnutia

Na tomto stretnutí boli prítomní všetci členovia tímu. Najprv sme odprezentovali projekt, na ktorom by sme chceli robiť. Ďalej sme zadefinovali cieľ projektu, používateľov a ich vzťah k aplikácii. Dodefinovali sme user stories, požiadavky a iné podmienky potrebné na úspešnú realizáciu.

Cieľ projektu:

Vytvorenie aplikácie pre interaktívnu navigáciu používateľov v budove (na výstavách, eventoch, v obchodoch,...)

Multiplatformová aplikácia

- Klient-Server
- Mobilná aplikácia
- Administrátorský nástroj na správu dát (web)
- Problém s prenositeľnosťou kvôli mapám

Používatelia:

Administrátor (Admin tool)

Používateľ (Mobile app)

Používateľ:

Navigácia v budove

- Navigácia ku konkrétnemu miestu
- Sprievodca po jednotlivých stanoviskách

Zobrazenie informácií o exponáte

- Notifikácia pri vstupe do určitej zóny

- Sprístupnenie informácií na vyžiadanie
  - Notifikácia o plánovaných eventoch (optional)
  - Prihlásenie sa na event
- Nastavenia profilu

#### Administrátor:

- Vytváranie udalostí
- Mapa
  - Zoznam exponátov (+ dáta)
  - Rozmiestnenie exponátov

#### HW/SW Požiadavky:

##### Web

- Safari
- Google chrome
- Firefox

##### Mobilné zariadenia

- Android 4.4 +
- iOS 9 +
- Bluetooth 4.0

##### Server

#### Ďalšie preberané témy:

Všetci spoločne sme upresnili tému a víziu, kam sa chceme dostať do konca školského roka.

Dohodli sme sa, že budeme používať SCRUM metódu, pričom budeme mať 5 šprintov v zimnom semestri a 6 šprintov v letnom. To znamená, že každý šprint bude dvojtýždňový (niekedy šprint bude aj jednotýždňový podľa potreby).

Alenka nám vysvetlila pojmy finger-print.

Dohodli sme sa, že aplikácia bude dvojplatformová, pričom sme sa rozdelili, kto bude robiť na ktorých platformách:

- iOS team = Peter + Marek
- Android team = Veronika + Ondrej + Sandra

Pre server bude zodpovedný Juraj a pre webovú aplikáciu Andrej, ktorý sa zapojí aj do robenia androidovej aplikácie.

Alenka nám vysvetlila algoritmy pre výpočet polohy používateľa voči beaconom. Na konci sme sa rozhodli, že na výpočet polohy budeme používať trilateráciu.

# Prílohy

## Identifikované user stories

Kto?	Čo chce?	Prečo to chce?
Návštevník expozície	Chce si pozrieť konkrétny exponát	Nevie sa dostať priamo ku vybranému exponátu
Návštevník expozície	Chce si prezrieť iba zvolené exponáty	Nechce blúdiť po celej expozícii, ale vidieť iba to, čo chce
Návštevník expozície	Chce sa o každom exponáte niečo dozvedieť	Aby jednoducho získal informácie o exponáte
Návštevník expozície	Chce dostať avízo o dostupných informáciách	Aby nepremrhal šancu niečo sa naučiť
Návštevník expozície	Chce mať prehľad o nových podujatiach	Aby ušetril čas a nemusel hľadať podujatia manuálne
Návštevník expozície	Chce získať viac informácií o exponáte	Nechce čakať v rade návštevníkov

## Identifikované use cases



## Zápis zo stretnutia č. 3

**Dátum a čas stretnutia:** 30.09.2016, 12:00 - 13:00

**Miesto stretnutia:** miestnosť 3.21

**Vedúca tímu:** Mgr. Alena Kovárová, PhD.

**Prítomní:** Bc. Peter Augustín, Bc. Veronika Balážová,  
Bc. Marek Bruchatý, Bc. Juraj Flamík, Bc. Ondřej Kipila,  
Bc. Sandra Kostova, Bc. Andrej Žlnka

**Vedúci:** Mgr. Alena Kovárová, PhD.

**Zapisovateľ:** Bc. Marek Bruchatý

**Overovateľ:** Mgr. Alena Kovárová, PhD.

## Priebeh stretnutia

Na tomto stretnutí boli prítomní všetci členovia tímu. Zadefinovali sme si úlohy, ktoré máme splniť, aby sme dostali prvotnú verziu aplikácie. Tieto úlohy sme prioritizovali a tie, ktoré mali najväčšiu prioritu, sme rozdelili medzi sebou, t.j. sme si zadefinovali, kto je zodpovedný za ktorú úlohu.

1. Základná aplikácia
  - a. Implementácia základného menu (first screen) (iOS team, Android team)
  - b. Návrh obrazoviek (Peter, Marek)
  - c. Lokalizácia v priestore a zobrazenie na mape (iOS team, Android team)
  - d. Návrh dátových modelov (Juraj, Peter)
  - e. Inicializácia backendu (Juraj)
  - f. Administrátorský reg/login (Juraj)
  - g. Inicializácia dokumentácie (Veronika, Sandra) Navigácia
2. Navigácia
3. Zobrazenie informácií o exponátoch
4. Admin tool
  - a. Prihlásenie
  - b. Dashboard
  - c. Editácia exponátov

Android a iOS team mali za úlohu nainštalovať prostredie, v ktorom budú aplikáciu vyvíjať, a tiež preštudovať, ktoré knižnice je vhodné používať pre úspešnú prácu s beaconmi.

## Zápis z druhého týždňa

<b>Dátum a čas stretnutia:</b>	03.10.2016, 18:00 - 21:00
<b>Miesto stretnutia:</b>	JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a)
<b>Vedúca tímu:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.
<b>Prítomní:</b>	Bc. Peter Augustín, Bc. Veronika Balážová, Bc. Marek Bruchatý, Bc. Juraj Flamík, Bc. Ondřej Kipila, Bc. Sandra Kostova, Bc. Andrej Žlnka
<b>Vedúci:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.
<b>Zapisovateľ:</b>	Bc. Marek Bruchatý
<b>Overovateľ:</b>	Mgr. Alena Kovárová, PhD.

---

## Priebeh stretnutia

Na tomto stretnutí boli prítomní všetci členovia tímu, pričom vedúci tohto stretnutia bol Andrej. Diskusia začala tým, že sme povedali, ktoré knižnice sa dajú použiť pre prácu s beaconmi. Potom všetci spoločne sme diskutovali o návrhu obrazoviek aplikácie.

Iné témy, ktoré boli preberané boli:

Dohodli sme sa, že v prvých týždňoch budeme používať Trello a potom budeme používať Jiru.

Vytvorili sme Git repozitár.

Navrhovali sme low – fidelity obrazoviek.

Android a iOS team sa dohodli, že sa budú snažiť používať ustanovené konvencie pri programovaní s cieľom, aby obidva tímy pochopili kód medzi sebou. Peter odprezentoval pattern, ktorý je vhodné použiť pri programovaní.

Zadefinovali sme si úlohy na budúce stretnutie:

- Beacon manager implementation (implementácia knižníc pre použitie beaconov a porozumenie základných funkcií, ktoré táto knižnica ponúka): Android Team a Andrej
- Návrh dátového modelu: Juraj a Peter
- Rozbehanie serveru: Juraj
- Návrh na admin rozhranie: Peter a Marek
- Návrh UI a webframe aplikácie: Peter
- Prepojenie medzi Githubom a Jirou: Peter
- Dokumentácia a web stránka tímu: Veronika a Sandra

Na konci stretnutia na základe náročnosti sme priradili hodnoty každej úlohy, aby sme odhadli čas potrebný na ich vykonanie. Tieto úlohy sme potom pridali do Trella.

## Zápis z tretieho týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 10.10.2016, 18:00 - 21:00  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Marek, **Zapisovateľ:** Veronika, **Overovateľ:** Alena

## Priebeh stretnutia

Stanovili sme si na najbližšie obdobie hlavnú úlohu, ktorá je nasledovná:

*Vyhliadnuť si jedného človeka, ktorý pracuje v danom biznise a povedať mu o našom pláne. Opýtať sa ho, že či by mal záujem o našu aplikáciu (ukázať mu súčasný návrh), prípadne čo by od nej očakával.*

Vďaka tomuto získame reálnu spätnú väzbu na náš návrh aplikácie.

Prešli sme si vykonanie pridelených taskov spolu s pripomienkami od Alenky (ako product ownerom):

Rozbehanie servera

- so serverom bol problém kvôli nefunkčnosti DHCP (externý problém)
- problém bol dnes odstránený, takže teraz bude možné dokončiť

task Beacon manager implementation for Android

- akceptované
- nie je však splnený create API resource manager lebo nefunguje server

Jira + Github init

- ak bude server v piatok, tak v pondelok bude Jira + zaškolenie
- ak nebude v piatok, tak Jira bude neskôr

Návrh na admin rozhranie

- akceptované
- riešili sa aj iné šablóny (dodokumentovať, ktoré boli dobré a ktoré

nie) Návrh UI

- dorobiť home screen pre first visit – onboarding
- dorobiť Search pre exponáty v rámci eventu, kde si bude možné pozrieť aj detail
- dohodnúť sa na label Start the tour
- v detaile exponátu bude aj checkbox, kde si definujeme, či chceme zobrazit exponát na mape
- akceptované

Beacon manager implementation for iOS

- akceptované

Dokumentácia a web stránka

- doplniť slovo majáčik = beacon
- role - napísať hlavné role + budeme si ich aj meniť + kto bude strážiť deadlines
- po každom šprinte mať update v dokumentácii k dielu (Big picture) - Peťo urobí začiatok frontend a Juraj backend + doplniť tam aj prípady, ak príbude implementačná úloha
- akceptované

Dátový model

- akceptované

Retrospektíva – povieme si, akým chybám sa chceme vyhnúť, aby sme ich už neopakovali a zároveň sa môžeme aj pochváliť, čo bolo dobré:

Stop:

- nedokumentovanie
- vetchý popis taskov
- rovnaká priorita taskov
- žiadne review

Start:

- podrobnejšie tasky
- podrobnejšie prioritizovanie
- readme file
- review od kolegov (definovať pri tasku)
- veci riešiť skôr ako v nedeľu
- priebežné konzultovanie s product ownerom
- spamovať Alenku mailom
- Peťo musí oznamovať zmeny
- lepšie číslovať story

Continue:

- Trello / Jira
- Slack
- pivo
- Android stretnutia
- Version Control (Git)
- Google drive
- jasne definovaná architektúra - Peťo
- 

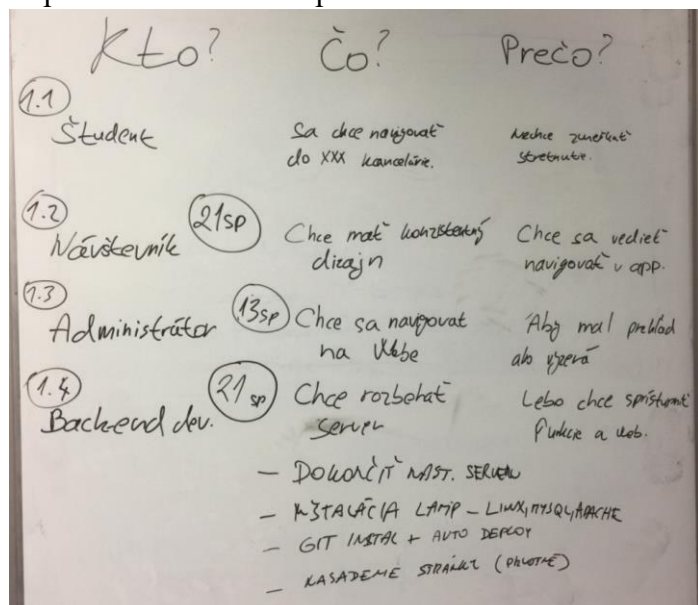
Nový šprint.

Dohodli sme sa, že tasky budeme hodnotiť podľa priority, pričom 2 tasky nemôžu mať rovnakú priority (začínáme s taskom s najväčšou priority na druhý deň a riešime podľa priority).

Zvoli sme novú hodnotu etalónu - 3 (obrazovka v Jave, kde doťahujem dáta).

Dohodli sme sa, že všetky implementácie a konfigurácie treba nejako jednoducho zdokumentovať, čo a ako sa použilo, čo nefungovalo, čo fungovalo (readme file na githube).

Naplánovali sme ďalší šprint:



## Zápis zo štvrtého týždňa



**Dátum a čas stretnutia:** 17.10.2016, 18:15 - 20:00  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia :** Peter      **Zapisovateľ:** Sandra      **Overovateľ:** Marek

---

Peter ukázal, ako funguje Jira a zároveň nám vysvetlil, ako ju prispôbil pre náš projekt. Od tohto stretnutia ju budeme používať na zadávanie úloh v tíme namiesto Trella. Alenka mala ohľadom Jiry jednu pripomienku a to, aby všetky user stories a aj úlohy od začiatku našej práce na projekte boli prekopírované z Trella do Jiry. Na základe pripomienok bola ustanovená nová úloha pre Petra:

Naplniť backlog a spraviť workflow Jiry

Ďalej nám Peter ukázal základne funkcie Jiry, ktoré budeme používať: zadávanie úloh, presúvanie úloh z jedného stavu do druhého stavu (To Do, In Progress, Done, ...), zadefinovanie ich priority atď.

Následne sme si prešli úlohy, ktoré boli v stave Done, pričom zodpovedný človek za túto úlohu sa vyjadril a dostal pripomienky od

Alenky. Dizajn aplikácie (high - fidelity)

- neboli zapracované všetky pripomienky od Alenky. Kvôli tomu povedala, aby úloha nebola neakceptovaná, pre akceptovanie sa musí najprv k obrazovkám pridať popis a potom sa dizajn nemusí meniť.

Dokumentácia k dielu

- aby boli zdokumentované postupne všetky šprinty a prípadne aj úlohy, tak sme sa dohodli, že si vytvoríme kanál v Slacku (documentation). V ňom si budeme posielat' popis riešenia k zadaným úlohám tak, aby sa to potom mohlo zdokumentovať v dokumentácii.

Rozšírenie a nasadenie webovej stránky

- akceptované

Vyššie uvedené boli úlohy, ktoré mali na tento týždeň byť splnené. Ostatné úlohy boli v stave To Do alebo In Progress, pretože šprint je do 24.10.2016. Prešli sme niektoré úlohy, ktoré boli v stave In Progress:

Implementácia obrazovky My profile na Androide: chýba pridanie záujmu používateľa

Implementácia web admin: rozoberal sa návrh rozhrania, pričom sa ustanovilo, že v menu majú byť položky Pridanie eventu a Pridanie exponátu

Implementácia obrazovky My Event na iOS

Na stretnutí sme sa tiež dohodli, že do zápisnice budeme pridávať exporty z Jiry. To znamená export zo zadaných userstories s odhadom ich story pointov a jednotlivých úloh na nasledujúci týždeň spolu so zodpovednou osobou za túto úlohu a odhadom času, ktorý si táto osoba odhadla. Pred skončením týždňa sa pridá do zápisnice ešte jeden export, v ktorom sa vidí konečný stav úlohy spolu s tým, koľko sa na nich robilo. Dohodli sme sa, že hneď po

zadaní úloh si každý člen má vybrať úlohu, na ktorej bude robiť a pripíše k nej svoj časový odhad.

Úloha pre všetkých členov v tíme je nalogovanie hodín za všetky úlohy, na ktorých sme doteraz robili.

### Prílohy – export z Jiry:

[BEAC-1] <a href="#">User Story 1.2.</a> Created: 14/Oct/16 Updated: 17/Oct/16	
<b>Status:</b>	In Progress
<b>Project:</b>	<a href="#">BeaCodeProject</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Story	<b>Priority:</b>	Medium
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Peter Augustin</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Alena Kovarova</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Σ Remaining Estimate:</b>	0 minutes	<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified
<b>Σ Time Spent:</b>	2 hours	<b>Time Spent:</b>	Not Specified
<b>Σ Original Estimate:</b>	Not Specified	<b>Original Estimate:</b>	Not Specified

Sub-Tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	<a href="#">BEAC-3</a>	<a href="#">Rozbehanie</a>	Sub-task	In Progress	Juraj Flamik

	<a href="#">servera</a>			
<a href="#">BEAC-4</a>	<a href="#">Implementácia UI</a>	Sub-task	In Progress	Ondrej Kipila
<a href="#">BEAC-14</a>	<a href="#">Obrazovka My Events</a>	Sub-task	In Progress	Sandra Kostova
<a href="#">BEAC-15</a>	<a href="#">Obrazovka Search Events</a>	Sub-task	To Do	Veronika Balazova
<a href="#">BEAC-13</a>	<a href="#">Obrazovka s detailmi eventu</a>	Sub-task	To Do	Ondrej Kipila
<a href="#">BEAC-10</a>	<a href="#">Code reviewing</a>	Sub-task	To Do	Peter Augustin
<a href="#">BEAC-5</a>	<a href="#">Implementácia UI</a>	Sub-task	In Progress	Marek Bruchaty
<a href="#">BEAC-8</a>	<a href="#">Implementácia web admin</a>	Sub-task	In Progress	Andrej Zlnka
<a href="#">BEAC-9</a>	<a href="#">Návrh architektúry softvéru</a>	Sub-task	In Progress	Peter Augustin
<a href="#">BEAC-12</a>	<a href="#">Obrazovka My Profile</a>	Sub-task	In Progress	Sandra Kostova
<a href="#">BEAC-2</a>	<a href="#">Dizajn aplikácie</a>	Sub-task	Done	Peter Augustin
<a href="#">BEAC-6</a>	<a href="#">Rozšírenie a nasadenie web stránky</a>	Sub-task	Done	Veronika Balazova
<a href="#">BEAC-7</a>	<a href="#">Dokumentácia</a>	Sub-task	Done	Sandra Kostova
<b>Sprint:</b>	BEAC Sprint #1			

### Description

Kto - Návštevník výstavy  
 Čo - Návštevník chce mať konzistentný dizajn  
 Prečo - Chce sa vedieť navigovať v aplikácii

## Zápis z piateho týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 24.10.2016, 17:30 - 20:00

**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)

**Vedúca tímu:** Alena

**Prítomní:** Peter, Ondrej, Sandra, Andrej, Veronika, Juraj, Marek

**Vedúci stretnutia:** Veronika      **Zapisovateľ:** Ondrej      **Overovateľ:** Marek

---

### **BEAC-5 implementacia UI**

problém s vycentrovaním (1.5h)

trvá dlhšie kvoli zdrženiam

nie je dokončené, pekne rozrobené, do ďalšieho šprintu dáme na Mareka

Určite treba poradiť

### **BEAC-10 Code reviewing**

ešte to nejak nedoriešili

Marek nechce pushovať lebo sa mu to zdá rozbité

### **BEAC-9 Návrh architektúry softvéru**

Čo sa týka serveru, to namodelované nie je - tam sa používa nejaký pattern? Ešte by tam mohol byť komponent diagram

Budeme musieť plánovať detailnejší návrh nie len architektúry, ale aj celého softvérového riešenia

### **BEAC-3 Rozbehovanie servera**

Odkazy na linky, Veronika to dala do dokumentácie

Nikto nepovedal že by podľa toho vedel

### **BEAC-4 Implementácia UI (Android)**

Upraviť search - aby sa nemuselo potvrdiť hľadanie

Obrazovky nie su este vsetky prepojene (to ešte ale ani nebolo plánované) Urobiť rovnaký vzhľad na android a ios (to čo sa dá)

Doriešiť detaily aby to bolo user friendly

Dohodnúť pravidlá pre písanie kódu a riadenie

Code review úlohy sa neprenašajú, lebo sú súčasťou stavu úlohy

Juraj: napísať návod na upload stránky na server

### **BEAC-2 Dizajn aplikácie**

Nie je zdokumentované

Do dokumentácie/zápisnice dať obrázky

### **BEAC-3 Rozbehanie servera**

Web je v priečinku /web, to by mohol byť problém?? Opýtať sa Lacka

### **BEAC-6 Rozšírenie a nasadenie web stránky**

ok

Kto bude písať prihlášku na TP Cup?? (do štvrtka) Nejaké podobné produkty existujú. Prečo je toto lepšie?

### **BEAC-8 Implementácia web admin**

Andrej si nespľnil svoju úlohu a dal to svojvoľne do done Admin bude môcť len odstrániť používateľov

Asi ani pridať

Nemá to ešte dosť dobre rozrobené Je toho veľa

Administrátorská vec nie je kľúčová, otázka sadnúť si na zadok a nakódiť Nie je to čo ideme teraz predávať

Predávať ideme klientskú časť Skôr sa orientovať na funkcionality

### **BEAC-16 Rozbehanie Symfony**

Juraj inicializoval hello world

Vytvoril základné entity

Urobil ďalší README

Andrej urobil code review + test

Tajná úloha pre Juraja: naučiť Ondreja ako spustiť 1 príkaz na deploy

Dneska neodídeme kým nebudeme mať backlog V backlogu sú len user stories

Zapisovateľ bude nahadzovať do Jiry

### **START:**

Vyhradiť si viac času a otravovať kolegov

Nemalo by byť ako samostatná úloha ale ako stav úlohy pre ktorú sa robí code review

Peťo začne pridávať úlohy na test

Logovať čas, time estimate si musíme dať ešte dnes, prvé čo urobíme, vlastný estimate - cieľom je naučiť sa odhadovať

Estimate svojich úloh

keď do nedele 22:00 nestihne, Veronika nahrá na google drive poslednú verziu a doplní si to tam sám (ten čo nestíhol). Každý napíše do channel #documentation že upravuje dokumentáciu (lock).

Sami si vytáhneme úlohy zo

šprintu Dokumentovať

Podrobnejšie definovať úlohy, README file

Veci riešiť skôr ako v nedeľu

Kto dokumentuje sám, baby musia skontrolovať Pet'o musí oznamovať zmeny

Spam pre Alenku

### STOP:

Prestat dlhodobo dumat nad vlastnym problémom Čakanie na spasenie

**Ked' zapisovateľ odíde, zázpisnica je hotová. Zázpisnica bude hotová na konci stretnutia**

### Končiaci šprint

Neakceptované:

Obrazovka s detailmi o exponáte: nebola prepojená s obrazovkou s detailmi eventu

BEAC-1 / Android code review	Ondrej Kipila	DONE	5 hours
BEAC-1 / Rozbehanie Symfony	Peter Augustin	DONE	1 day
BEAC-1 / Obrazovka Search Events	Veronika Balazova	DONE 0 minutes	5 hours
BEAC-1 / Obrazovka My Events	Sandra Kostova	DONE	1 day, 1 hour
BEAC-1 / Obrazovka s detailmi eventu	Ondrej Kipila	DONE	6 hours
BEAC-1 / Obrazovka My Profile	Sandra Kostova	DONE 0 minutes	2 days
BEAC-1 / Code reviewing	Peter Augustin	DONE	2 hours
BEAC-1 / Návrh architektúry softvéru	Peter Augustin	DONE 1 day, 2 hours	5 hours
BEAC-1 / Implementácia web admin	Andrej Zírka	DONE	1 week, 1 day
BEAC-1 / Dokumentácia	Sandra Kostova	DONE	2 hours
BEAC-1 / Rozšírenie a nasadenie web stránky	Veronika Balazova	DONE	3 hours
BEAC-1 / Implementácia UI	Marek Bruchaty	DONE	3 days, 4 hours
BEAC-1 / Implementácia UI	Ondrej Kipila	DONE	6 hours
BEAC-1 / Rozbehanie servera	Juraj Flanik	DONE	1 day, 2 hours
BEAC-1 / Dizajn aplikácie	Peter Augustin	DONE	

Peter	15h
Ondrej	16h
Juraj	10h
Marek	28h
Andrej	48h
Sandra	27h
Veronika	5h

### Aktuálny šprint

Summary	Assignee	Status	Original Estimate	Time Spent	Story Points
BEAC-22 Implementácia API pre komunikáciu so serverom	Ondrej Kipila	TO DO	1 day, 4 hours		
BEAC-22 Implementácia logiky na API & controllery	Peter Augustin	TO DO	1 day, 2 hours		
BEAC-25 Vytvorenie základneho API	Juraj Flamik	TO DO	5 hours		
BEAC-23 Vytvorenie základneho API	Juraj Flamik	TO DO	4 hours		
BEAC-22 Vytvorenie základneho API	Juraj Flamik	TO DO	4 hours		
BEAC-25 Pridávanie eventov a exponátov	Andrej Zlnka	TO DO	1 day		
BEAC-23 Implementácia API pre komunikáciu so serverom	Marek Bruchaty	TO DO	1 day, 4 hours		
BEAC-22 Implementácia API pre komunikáciu so serverom	Marek Bruchaty	TO DO	1 day		
BEAC-23 Implementácia API pre komunikáciu so serverom	Sandra Kostova	TO DO	2 days, 4 hours		
BEAC-23 Implementácia obrazovky s detailmi o exponáte	Veronika Balazova	TO DO	18 Hours		

Peter	10h
Ondrej	12h
Juraj	13h
Marek	20h
Andrej	8h
Sandra	20h
Veronika	18h

## Backlog

Summary	Assignee	Status	Original Estimate	Time Spent	Story Points
TP Cup prihláška	Unassigned	TO DO			5
Podrobnejší návrh app	Peter Augustin	TO DO	13 minutes		13
Návštevník sa chce prihlásiť	Unassigned	TO DO			
Návštevník si chce prezrieť zvolené exponáty	Unassigned	TO DO			
Návštevník si chce pozrieť konkrétny exponát	Unassigned	TO DO			
Návštevník chce dostať avízo o dostupných eventoch	Unassigned	TO DO			
Návštevník sa chce o každom exponáte niečo dozvedieť	Unassigned	TO DO			
Admin chce manažovať beacony	Unassigned	TO DO			
Admin chce pridať eventy a exponáty	Unassigned	TO DO			8
Návštevník chce interaktívny dizajn	Unassigned	TO DO			
Návštevník expozície chce získať viac informácií o exponáte	Unassigned	TO DO			8
Návštevník expozície chce mať prehľad o nových podujatiach	Unassigned	TO DO			8

## Zápis zo 6. týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 07.11.2016, 17:00 - 19:00  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena

**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Ondrej

**Zapisovateľ:** Marek

**Overovateľ:** Veronika

## Priebeh stretnutia

Stretnutie sme začali revíziou stavu pridelených úloh. Alenka na stretnutí zo zdravotných dôvodov nebola prítomná.

## Vyhodnotenie šprintu

Key	Summary	Status	Remaining Estimate	Time Spent	Assignee
BEAC-49	BEAC-33 / TP Cup prihláška	DONE	0 minutes	4 hours	Marek Bruchaty
BEAC-48	BEAC-33 / TP Cup prihláška	DONE	0 minutes	4 hours	Andrej Zlnka
BEAC-46	BEAC-23 / Implementácia obrazovky s detailmi o exponáte	DONE	1 day, 1 hour	1 day, 1 hour	Veronika Balazova
BEAC-45	BEAC-22 / Implementácia API pre komunikáciu so serverom	DONE	0 minutes	2 days, 3 minutes	Ondrej Kipila
BEAC-44	BEAC-22 / Implementácia logiky na API & controllery	DONE	1 day, 2 hours		Peter Augustin
BEAC-43	BEAC-25 / API pre pridanie eventu a exponátu vo web admin	DONE	0 minutes	1 day, 3 hours	Juraj Flamik
BEAC-42	BEAC-23 / API pre zobrazovanie informácií o exponáte	DONE	0 minutes	1 day, 3 hours	Juraj Flamik
BEAC-41	BEAC-22 / API pre zobrazenie existujúcich eventov	DONE	0 minutes	6 hours, 25 minutes	Juraj Flamik
BEAC-40	BEAC-25 / Pridávanie eventov a exponátov	DONE	0 minutes	2 days, 12 seconds	Andrej Zlnka
BEAC-39	BEAC-23 / Implementácia API pre komunikáciu so serverom	DONE	0 minutes	1 day, 4 hours	Marek Bruchaty
BEAC-38	BEAC-22 / Implementácia API pre komunikáciu so serverom	DONE	0 minutes	1 day, 4 hours	Marek Bruchaty
BEAC-36	BEAC-23 / Implementácia API pre komunikáciu so serverom	DONE	0 minutes	2 days	Sandra Kostova

### BEAC-36 Implementácia API pre komunikáciu so serverom

**Sandra:** Všetky údaje o eventoch a exponátoch, ktoré boli predtým pevne definované v aplikácií, sú načítavané zo servera, okrem obrázkov, ktoré nie sú vystavené z backendu.

čistočne akceptované product ownerom, pre úplné akceptovanie je potrebné doplniť obrázky na serveri

### BEAC-38 Implementácia API pre komunikáciu so serverom

**Marek:** Prebehol refactoring kódu a príprava na implementáciu API. Boli vytvorené základné volania. Dáta ešte nie sú používané na prezentačnej vrstve.

### BEAC-39 Implementácia API pre komunikáciu so serverom

**Marek:** Prebehol refactoring kódu a príprava na implementáciu API. Boli vytvorené základné volania. Dáta ešte nie sú používané na prezentačnej vrstve.

### BEAC-40 Pridávanie eventov a exponátov

**Andrej:** Vyskytol sa problém s CORS policy – požiadavky medzi frontendom a backendom nefungovali. Riešením bolo pridanie ošetrení na strane servera.

### BEAC-41 API pre zobrazenie existujúcich eventov

**Juraj:** API bolo vystavené a otestované volaním z mobilnej platformy.

### BEAC-42 API pre zobrazovanie informácií o exponáte

**Juraj:** API bolo vystavené a otestované volaním z mobilnej platformy.

### BEAC-43 API pre pridanie eventu a exponátu vo web admin

**Juraj:** API bolo vystavené a otestované volaním z mobilnej platformy.

### BEAC-44 Implementácia logiky na API & controllery



**Peter:** Bolo vytvorené API pre komunikáciu s backendom a potrebné controllery.

**BEAC-45 Implementácia API pre komunikáciu so serverom**

**Ondrej:** Bolo vytvorené API pre komunikáciu s backendom. Dáta sú do určitej miery prezentované aj na prezentačnej vrstve.

**BEAC-46 Implementácia obrazovky s detailmi o exponáte**

**Veronika:** Pri implementácií sa u Veroniky vyskytli problémy s verziami Androidu. Požiadala o pomoc Ondreja, ktorý úlohu dokončil.

akceptované

**BEAC-48 TP Cup prihláška**

**Andrej:** Spolu s Marekom vytvoril dokument podľa pokynov uvedených na stránke prof. Bielikovej spolu so zapracovaním zmien od Alenky.

akceptované

**BEAC-49 TP Cup prihláška**

**Marek:** Spolu s Andrejom vytvoril dokument podľa pokynov uvedených na stránke prof. Bielikovej spolu so zapracovaním zmien od Alenky.

akceptované

## **Retrospektíva**

### **Start:**

Dbat' na splnenie nadväzujúcich

úloh Dodržiavať architektúru

Dodržiavať workflow definovaný v Jire

### **Stop:**

Porušovanie dohodnutej architektúry

Nazývať dva rôzne tasky/subtasky rovnakým menom

### **Continue:**

Komunikácia počas riešenia úloh

Odhadovanie času potrebného na riešenie úloh

Zaznamenávanie času stráveného nad úlohami

## Nový šprint

Key	Summary	Status	Remaining Estimate	Time Spent	Assignee
BEAC-52	BEAC-51 / Zobrazenie všetkých eventov a ich exponátov	IN PROGRESS	1 day, 6 hours	2 hours	Andrej Zlnka
BEAC-54	BEAC-30 / Integrácia API eventov na klientovi	TO DO	7 hours		Peter Augustin
BEAC-55	BEAC-51 / API pre zobrazenie eventov a exponátov vo web admine	IN PROGRESS	5 hours	2 hours	Juraj Flamik
BEAC-56	BEAC-24 / Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie	TO DO	2 days		Marek Bruchaty
BEAC-58	BEAC-57 / Dokumentácia k dielu a dokumentácia k riadeniu	IN PROGRESS	1 day, 2 hours	2 hours	Veronika Balazova
BEAC-59	BEAC-24 / Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie	TO DO	3 days		Ondrej Kipila
BEAC-60	BEAC-30 / API pre zobrazenie exponátov	IN PROGRESS	5 hours	2 hours	Juraj Flamik
BEAC-61	BEAC-24 / API pre zobrazenie údajov	IN PROGRESS	5 hours	2 hours	Juraj Flamik
BEAC-63	BEAC-24 / Prerobenie My Profile obrazovky na API	TO DO	1 day		Sandra Kostova
BEAC-64	BEAC-24 / Prerobenie My Events obrazovky	TO DO	1 day		Sandra Kostova
BEAC-65	BEAC-24 / Prerobenie obrazovky Search event	TO DO	1 day		Veronika Balazova
BEAC-66	BEAC-29 / Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie	TO DO	1 day		Marek Bruchaty
BEAC-68	BEAC-57 / Zdrojový kód - konvencie	IN PROGRESS	0 minutes	3 hours	Ondrej Kipila
BEAC-69	BEAC-57 / Metodika verziovania zdrojového kódu	IN PROGRESS	2 hours		Ondrej Kipila

## Spätná väzba

### Sandra (Museum of the Macedonian Struggle) – 25.10.2016

Návrh sa potencionálnemu klientovi páčil, no obával sa o vhodnosť jeho použitia pri historickej výstave

### Veronika (ZOO Bratislava) – 29.10.2016

Klient potrebuje viac času na to, aby si vytvoril názor. Spätnú väzbu podá neskôr, prípadne si vyžiada ďalšie otázky

### Marek (PHILIPS Slovakia - Showroom) - 3.11.2016

Potencionálny klient ešte nedopovedal.

### Andrej (Múzeum dopravy Bratislava) – 24.10.2016, 3.11.2016

Potencionálny klient ešte nedopovedal.

### Juraj (Prírodovedné múzeum Bratislava) – 31.10.2016

Potencionálny klient ešte nedopovedal.

### Ondřej (Slovenská národná galéria) – 6.11.2016

Potencionálny klient ešte nedopovedal.

## Zápis z 8. týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 14.11.2016, 17:30 – 20:30  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Ondřej

**Zapisovateľ:** Juraj

**Overovateľ:** Veronika

## Priebeh stretnutia

Keďže Alenka na poslednom stretnutí nebola prítomná, museli sme odprezentovať staré tasky zo 4.šprintu.

### **BEAC-36 Implementácia API pre komunikáciu so serverom**

### **BEAC-45 Implementácia API pre komunikáciu so serverom**

### **BEAC-46 Implementácia obrazovky s detailmi o exponáte**

Android už staré tasky odprezentoval minulý týždeň v sobotu.

### **BEAC-40 Pridanie eventu a exponátu**

Prezentoval Andrej

Pripomienky

↘ Ohľadom zadávania dátumu do poľa a síce, že používateľ nemôže zadávať ľubovoľný string, ale treba tam dať DatePicker

↘ Vždy čo najkonkrétnejšie napísať popis úlohy - >do retrospektívy

Čiastočná akceptácia – treba dorobiť zobrazovanie

Peter hovoril o tom, že nám ukáže, ako testovať aplikácie cez Fabric.

### **BEAC-38 Implementácia API pre komunikáciu so serverom**

### **BEAC-39 Implementácia API pre komunikáciu so serverom**

### **BEAC-44 Implementácia logiky na API & controllery**

Prezentoval Marek

Pripomienky

↘ Nenapísaný popis

↘ Nespojené sbackendom  
Neakceptované

### **BEAC-41 API pre zobrazenie existujúcich eventov**

### **BEAC-42 API pre zobrazovanie informácií o exponáte**

### **BEAC-43 API pre pridanie eventu a exponátu vo web admin**

Prezentoval Juraj

Pripomienky

↘ Dať popis o vytváraní dokumentácie do dokumentácie

Akceptované

Vznikla debata o tom, či a ako používať správne Jiru. Snažili sme sa minimalizovať množstvo námahy pri písaní zápisnice. Riešili sme, či nie sú v zápisnici a v Jire duplicitné dáta, ktoré do zápisnice zbytočne ručne píšeme.

Jiru používame ďalej ale lepšie (píšeme popisy, ...).

Alenke treba všetko posielat' na mail, pretože čo nemá v Inboxe, to neexistuje.

### **BEAC-32 Podrobnejší návrh aplikácie**

Prezentoval Peter

Pripomienky

↘  
Task nebol spravený  
Neakceptované

Ďalej sme riešili tasky z aktuálneho 5.šprintu.

Key	Summary	Assignee	Original Estimate	Time Spent
BEAC-70	BEAC-30 / Vytvorenie a registrácia verziovo-testovacieho systému mobilnych aplikacii	Peter Augustin	4 hours	2 hours
BEAC-69	BEAC-57 / Metodika verziovania zdrojového kódu	Ondrej Kipila	2 hours	
BEAC-68	BEAC-57 / Zdrojový kód - konvencie	Ondrej Kipila	3 hours	3 hours
BEAC-66	BEAC-29 / Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie	Marek Bruchaty	1 day	
BEAC-65	BEAC-24 / Prerobenie obrazovky Search event	Veronika Balazova	1 day	
BEAC-64	BEAC-24 / Prerobenie My Events obrazovky	Sandra Kostova	1 day	2 hours
BEAC-63	BEAC-24 / Prerobenie My Profile obrazovky na API	Sandra Kostova	1 day	2 hours
BEAC-61	BEAC-24 / API pre zobrazovanie údajov	Juraj Flamik	6 hours	2 hours
BEAC-60	BEAC-30 / API pre zobrazovanie exponatov	Juraj Flamik	6 hours	2 hours
BEAC-59	BEAC-24 / Implementácia UI	Ondrej Kipila	3 days	
BEAC-58	BEAC-57 / Dokumentácia k dielu a dokumentácia k riadeniu	Veronika Balazova	1 day, 4 hours	4 hours
BEAC-57	Dokumentácia k dielu a dokumentácia k riadeniu	Unassigned		
BEAC-56	BEAC-24 / Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie	Marek Bruchaty	2 days	
BEAC-55	BEAC-51 / API pre zobrazovanie eventov a exponatov vo web admine	Juraj Flamik	6 hours	2 hours
BEAC-54	BEAC-30 / Integrácia API eventov na klientovi	Peter Augustin	7 hours	2 hours
BEAC-52	BEAC-51 / Zobrazovanie všetkých eventov a ich exponátov	Andrej Zlnka	2 days	7 hours
BEAC-51	Admin chce vidieť všetky eventy a ich exponáty	Andrej Zlnka		
BEAC-30	Návštevník si chce prezrieť zvolené exponáty	Unassigned		
BEAC-29	Návštevník si chce pozrieť konkrétny exponát	Unassigned		
BEAC-24	Návštevník chce interaktívny dizajn	Unassigned		

### **BEAC-51 Zobrazovanie všetkých eventov a ich exponátov**

Zobrazovanie eventov je hotové. Zobrazovanie exponátov bude dorobené.

### **BEAC-30 Integrácia API eventov na klientovi**

Implementovali a integrovali sme API - hotové. Mapovanie na objekty nie je hotové.

### **BEAC-51 API pre zobrazovanie eventov a exponatov vo web admine**

Základné API vytvorené. Čakanie na Peťa, aby definoval requesty a objekty.

### **BEAC-24 Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie**

### **BEAC-29 Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie**

Marek ide spraviť testovanie. Urobil detail exponátov, detail eventu (skrolovací panel s obrázkami), klikateľné exponáty s checkboxami, prekliknutie zo searchu do detailu eventu, v profile interaktívne tagy. Zvyšné nie sú hotové, bližšie definované v Jire.

### **BEAC-57 Dokumentácia k dielu a dokumentácia k riadeniu**

Ondrej poslal konvencie, čiže k Androidu sú metodiky spísané. Čaká sa na iOS a na diagramy k architektúre. Spísané metodiky k manažmentu.

### **BEAC-24 Implementácia UI - všetky zostávajúce detaily UI a interakcie**

Upravený kód na použitie API. Chcu upraviť UI, aby to bolo použiteľné.

### **BEAC-30 API pre zobrazovanie exponatov**

Základné API urobené. Treba dohodnúť a dorobiť detaily. Spravená revízia, pripravená práca s obrázkami.

### **BEAC-24 API pre zobrazovanie udajov**

Treba dohodnúť a dorobiť detaily. Stanoviť konkrétne objekty a requesty. Peťo pošle detaily a ak nie, tak to spravím podľa seba.

### **BEAC-24 Prerobenie My Profile obrazovky na API**

Urobené načítavanie údajov a záujmov o používateľovi. Treba spraviť načítanie fotky.

### **BEAC-24 Prerobenie My Events obrazovky**

Urobené funkčné listenery.

### **BEAC-24 Prerobenie obrazovky Search event**

Treba upraviť dizajn. Ešte nezačala robiť.

### **BEAC-57 Zdrojový kód - konvencie**

Napísané, čiže hotové. Ale treba to ešte odobriť.

### **BEAC-57 Metodika verziovania zdrojového kódu**

Začal, ale nie je to hotové. Zatiaľ je len založený dokument.

Dohodnutý človek na komunikáciu s Alenkou – Marek. Hlavná komunikácia je cez mail -> slack, pokiaľ Alenka dlho neodpovedá, treba zavolať.

## **Zápis z 9. týždňa**

<b>Dátum a čas stretnutia:</b>	28.11,2016, 17:40 - 19:35	
<b>Miesto stretnutia:</b>	JOBISOVO softvérové štúdio (1.31a)	
<b>Vedúca tímu:</b>	Alenka	
<b>Prítomní:</b>	Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej	
<b>Vedúci stretnutia:</b> Sandra	<b>Zapisovateľ:</b> Andrej	<b>Overovateľ:</b> Veronika

---

### **Priebeh stretnutia**

Stretnutie sa začalo prebratím stavu úloh v aktuálnom prebiehajúcom šprinte. Každý zhodnotil, čo už stihol urobiť a čo mu ešte chýba. Neskôr prešla diskusia k zajtrajšiemu

stretnutiu s mentormi. Ukázali sme si, v akom stave je prezentácia a upravili sme ju do finálnej podoby.

## Aktuálny šprint

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee
BEAC-83	BEAC-27 / Implementácia ostatných API v rámci aplikácie iOS	TO DO	1 day, 6 hours		Peter Augustin
BEAC-82	BEAC-27 / Zobrazenie informácií o exponáte pomocou beaconu	IN PROGRESS	3 days		Marek Bruchaty
BEAC-81	BEAC-27 / API vrátiť k exhibitom aj beacony	TO DO	1 hour		Juraj Flamik
BEAC-80	BEAC-27 / UI na spojenie beaconov s exhibitmi	TO DO	1 day		Andrej Zinka
BEAC-79	BEAC-27 / API na spojenie beaconov s exhibitmi	TO DO	4 hours		Juraj Flamik
BEAC-78	BEAC-27 / Získať existujúce beacony	TO DO	1 day		Juraj Flamik
BEAC-77	BEAC-72 / Nasadiť admin web na server	IN PROGRESS	1 day	1 day, 4 hours	Andrej Zinka
BEAC-76	BEAC-27 / Zobrazenie podrobnosti o exponáte	TO DO	5 hours		Veronika Balazova
BEAC-75	BEAC-27 / Vypísanie vzdialenosti od najbližšieho beaconu	IN PROGRESS	1 day, 2 hours		Veronika Balazova
BEAC-74	BEAC-27 / Spracovanie dát	READY FOR TEST (CO...	1 day, 4 hours	3 hours, 30 minutes	Sandra Kostova
BEAC-73	BEAC-27 / Získanie dát	READY FOR TEST (CO...	1 day, 2 hours	4 hours, 30 minutes	Sandra Kostova
BEAC-59	Implementácia UI	IN PROGRESS	3 days	2 days, 7 hours	Ondrej Kipila

BEAC-72 – Admin používateľ si chce pozrieť admin rozhranie cez svoj prehliadač – 13sp

BEAC-71 – Other issues – 8sp

BEAC-27 – Návštevník sa chce o každom exponáte niečo dozvedieť – 34sp

### BEAC 82 - [Zobrazenie informácií o exponáte pomocou beaconu](#)

Marek

Žiadna implementácia

Zatiaľ len štúdium

### BEAC 77 - Nasadiť admin web na server

Andrej, Juraj

Server pripravený

Je potrebné iba otestovať a napísať dokumentáciu

### BEAC 73,74 - Získanie dát, Spracovanie dát

Sandra

Úloha je hotová, je potrebné otestovať

### BEAC 80 - UI na spojenie beaconov s exhibitmi

Andrej

Zobraziť v dropdown zoznam všetkých beaconov, aby admin mohol priradiť beacon k exponátu

### BEAC 79 - API na spojenie beaconov s exhibitmi

Juraj sa pozrie na Gimbal manager

Stiahne všetky iBeacony z beacon configuration

V stredu budú údaje v DB

### BEAC 59 - [Implementácia UI](#)

Ondrej

Zmenil volanie API, aby to bolo v pozadí a neblokovalo aplikáciu  
Hotové zatiaľ iba volanie API a dve ďalšie veci rozrobené

Ku koncu stretnutia sme sa rozprávali o prezentácii a otázkach na stretnutie s mentorom. Vymysleli sme pár otázok a doplnili prezentáciu. Dohodli sme sa, že Andrej kúpi dezert a ovocie pre mentorov.

## Zápis z 10. týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 5.12.2016, 17:30 - 19:15  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alenka  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Ondrej      **Zapisovateľ:** Peter      **Overovateľ:** Andrej

### Priebeh stretnutia

Začali sme s objednaním jedla. Andrej si dal paradajkovo-šošovicový sendvič. Pokračujeme s vyhodnocovaním šprintu. Sandra ukázala graf nameraných dát z majáčikov. Náš najlepší člen tímu (Veronika) nám doniesla darčeky na Mikuláša.

### Vyhodnotenie šprintu

#### User stories spolu s pridelenými story pointami:

**BEAC-27** - Návštevník sa chce o každom exponáte niečo dozvedieť - 34sp

**BEAC-72** - Admin pouzivatel si chce pozriet admin rozhranie cez svoj prehliadac - 13sp

#### **BEAC-59 Implementácia UI**

- Ondrej implementoval UI a opravil chyby  
- akceptované

#### **BEAC-77 Nasadiť admin web na server**

**Dátum a čas stretnutia:** 5.12.2016, 17:30 - 19:15

**Miesto stretnutia:** Martinus, Cubicon

**Vedúca tímu:** Alena

**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Ondrej **Zapisovateľ:** Peter **Overovateľ:** Andrej

- Alenka skontrolovala Andrejovu úlohu  
- nasadené, akceptované

#### **BEAC-83 Implementacia ostatnych API v ramci aplikacie iOS**

- nedokončené  
- neakceptované

#### **BEAC-82 Zobrazenie informácií o exponáte pomocou beaconu**

- Marek odprezentoval task  
- akceptované  
- naštudovať CoreBluetooth

#### **BEAC-81 API vrátiť k exhibitom aj beacony**

- Juraj pridal do volania API beaconov s exhibitmi  
- akceptované

#### **BEAC-80 UI na spojenie beaconov s exhibitmi**

- Andrej navrhol rozhranie pre spojenie beaconov s exhibitmi
- Bol pridaný dropdown na výber beaconu
- Hotové až na malé bugy - Label, refreshing a zrušiť stĺpec zoznam beaconov a ukazať vybraný beacon v dropdown liste
- čiastočne akceptované

#### **BEAC-79 API na spojenie beaconov s exhibitmi**

- Juraj prevola Gimbal API. Uložil dáta v databáze. Vytvoril API pre Andreja
- Andrej ju prevola, vid' Andrejova úloha.
- akceptované

#### **BEAC-78 Ziskat existujúce beacony**

- Alenka si vypočula Jurajove riešenie
- akceptované

#### **BEAC-76 Zobrazenie podrobnosti o exponate**

- Veronika predstavila riešenie
- Riešenie bolo vyhodnotené správne
- akceptované

#### **BEAC-75 Vypisanie vzdialenosti od najbližšieho beaconu**

- Veronika predstavila riešenie Alenke.
- Riešenie bolo vyhodnotené správne
- akceptované

#### **BEAC-74 Spracovanie dat**

- všetko bolo OK
- Sandra dorobila aj veci navyše
- akceptované

#### **BEAC-73 Získanie dat**

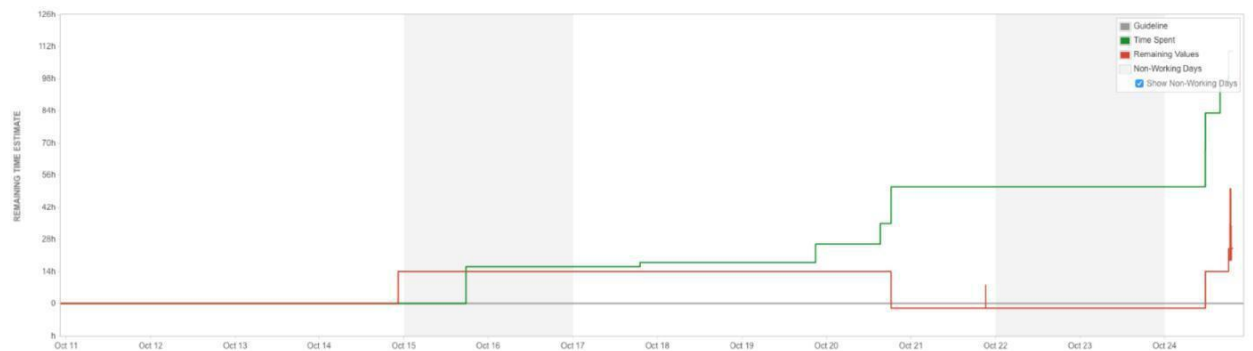
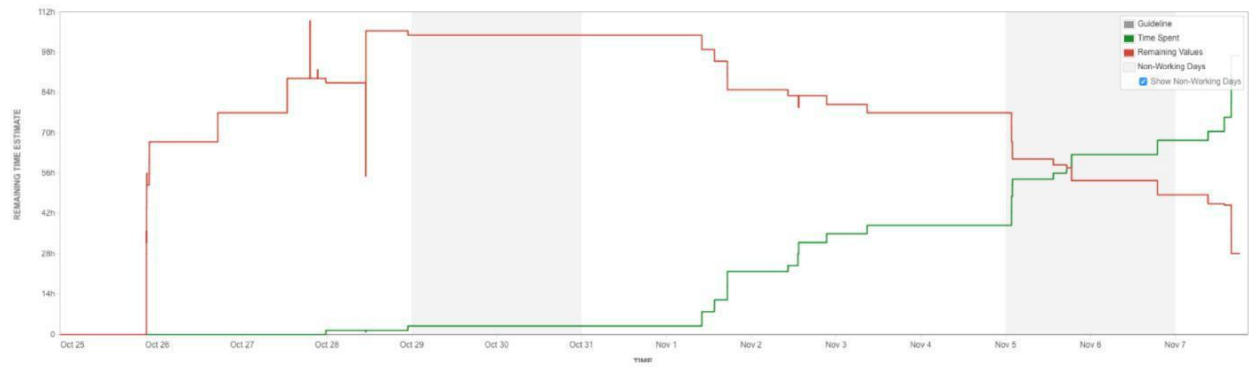
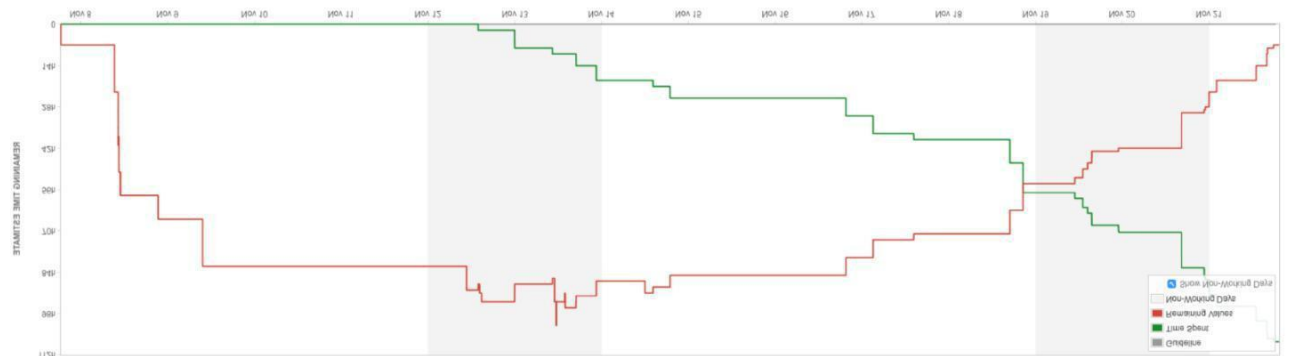
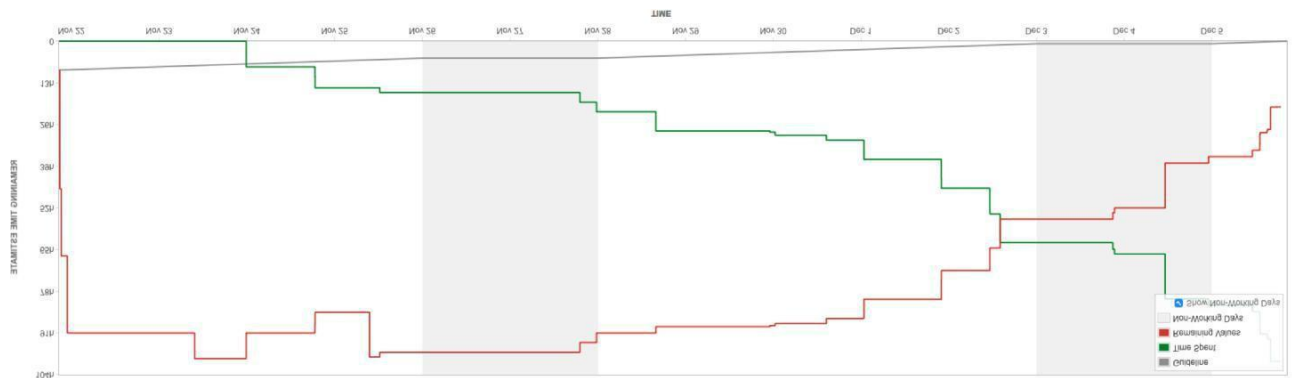
- Alenka preverila Sandrine riešenie, nie je graf pre vymerané hodnoty
- Bola navrhnutá kvalitná tabuľka s meranými hodnotami
- čiastočne akceptované

### **Poznámky**

Veronika pridá na tímacu stránku, odkaz na git, odkaz na admin rozhranie, odkaz na Jiru, aktuálne APK. Andrej si musí rozbehať iOS appku u seba v telefóne.



Prehľad jednotlivých Burndown chartov zo šprintov je nasledovný:





# Zápis z 1. týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 20.02.2017, 16:00 - 18:30  
**Miesto stretnutia:** 3.21  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Andrej    **Zapisovateľ:** Marek    **Overovateľ:** Veronika

---

## Priebeh stretnutia

Stretnutie sa začalo zhodnotením odovzdaného abstraktu pre TP Cup. Pokračovali sme sumarizáciou stavu projektu, v ktorom sme ho zanechali po poslednom šprinte v zimnom semestri.

Konferenciu IIT.SRC sme identifikovali ako vhodnú pre otestovanie nášho produktu v reálnych podmienkach. Na konferencii sa bude nachádzať asi 30 panelov, ktoré je potrebné zmapovať a pokryť majáčikmi. Keďže sa konferencia koná 27. apríla 2017, je potrebné do tohto dátumu produkt (všetky key features) dokončiť. Ďalej sme hovorili o spôsoboch, akými je možné rozmiestniť majáčiky. Potrebujeme prakticky overiť možnosti určenia polohy používateľa, overiť či je možné efektívne určiť smer, z ktorého sa používateľ približuje k reklamnému baneru na konferencii, ako aj spôsob, ako zistiť, či sa používateľ približuje alebo vzdáľuje od exponátu.

## Nové User Stories

- US1:** Návštevník sa chce zaregistrovať (3 SP)
- US2:** Návštevník si chce vybrať exponáty (8 SP)
- US3:** Návštevník si chce vybrať exponáty z oblastí (13 SP)
- US4:** Návštevník chce vidieť svoju aktuálnu polohu (55 SP)
- US5:** Návštevník chce vidieť polohu vybraných exponátov (13 SP)
- US6:** Návštevník chce dostať rozumnú notifikáciu o exponáte (13 - 21 SP)

## Naplánované šprinty

*Etalón: Implementácia jednej obrazovky v Jave – 3 SP*

### Šprint č. 1

- US1:** Návštevník sa chce zaregistrovať
- US2:** Návštevník si chce vybrať exponáty
- US3:** Návštevník si chce vybrať exponáty z oblastí

### Šprint č. 2

- US4 (1. polovica):** Návštevník chce vidieť svoju aktuálnu polohu

### Šprint č. 3

- US4 (2. polovica):** Návštevník chce vidieť svoju aktuálnu polohu
- US5:** Návštevník chce vidieť polohu vybraných exponátov

## Šprint č. 4

**US6:** Návštevník chce dostať rozumnú notifikáciu o exponáte

### Priority tímu pre najbližšie obdobie

Lokalizácia

Notifikácie

Navigácia

### Príklad scenára použitia našej aplikácie

Registrácia

Výber podujatia (IIT.SRC)

Výber oblasti (TP.CUP, FIITAPIXEL a pod.)  
Výber exponátov (Notifikácie)

Lokalizácia používateľa na mape  
Push notifikácie

- „Welcome“ notifikácia s informáciou o exponáte (Pri priblížení sa k exponátu - príchod)
- „Goodbye“ notifikácia (Pri vzdialení sa od exponátu - odchod)

### Zoznam úloh na zapracovanie

Nakonfigurovať zariadenia s iOS tak, aby ich bolo možné použiť porotcami na IIT.SRC konferenciách – nainštalovať BeaCode aplikáciu

Pridať časové notifikácie – Notifikácie o meniacich sa podmienkach podujatia, nových exponátoch

## Zápis č. 2 z 3. týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 27.02.2017, 16:15 - 17:00

**Miesto stretnutia:** 3.21

**Vedúca tímu:** Alena

**Prítomní:** Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Sandra      **Zapisovateľ:** Veronika      **Overovateľ:** Andrej

---

### Priebeh stretnutia

Na začiatku stretnutia sme si stanovili, čo všetko máme dávať do zápisnice a do Jiry.

#### Do description budeme zadávať:

presný popis, čo obsahuje daný task (napríklad po implementačnej stránke) kedy bude task považovaný za dokončený a akceptovaný  
ak sa robí párové programovanie, tak s kým, kto bude robiť code review, kto robí dokumentácie atď

#### Do komentárov budeme zadávať progres v riešení úlohy.

Následne sa vždy do zápisnice urobí export z Jiry aj so stĺpcami description a comments. V aktuálnom šprinte však ešte nie je do Jiry daný plugin na export komentárov, preto sa progres úlohy zapíše do description. Do ďalšieho šprintu Peter pridá plugin na export komentárov do Jiry.

Do nasledujúceho šprintu nám Juraj nahodí do databázy dáta z minuloročného IIT.SRC.

Systémové tasky budeme zapisovať tak, že v Jire vytvoríme systémovú user story, kde vložíme systémové tasky.

Každý request pre registráciu bude obsahovať custom hlavičku a device\_id.

### Aktuálny šprint

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description
BEAC-108	BEAC-86 / Tvorba volania API na registracu	IN PROGRESS	1 day, 2 hours	4 hours	Veronika Balazova	<ul style="list-style-type: none"> <li>posielanie ID zariadenia pre každý request na server</li> <li>Parove programovanie s Ondrejom</li> <li>Code review: Ondrej</li> <li>Testovanie: Sandra</li> <li>Dokumentácia: ja</li> </ul> <p>In progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>uprava manažerov jednotlivých requestov</li> </ul>
BEAC-106	BEAC-88 / Pridanie kategorizácie exponátov do oblastí v rámci podujatia	TO DO	1 day		Marek Bruchaty	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uprava existujúcich dátových entít</li> <li>Upravenie UI obrazovky</li> <li>Implementácia zobrazovania dát pre novú UI</li> </ul>
BEAC-105	BEAC-86 / Vytvorenie API pre registráciu používateľa (aplikácie)	TO DO	1 day		Marek Bruchaty	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vytvorenie volania pre späťovanie aplikácie s backendom pre identifikáciu používateľa.</li> </ul>
BEAC-104	BEAC-87 / Uprava existujúceho kódu pre zobrazenie eventov	IN PROGRESS	5 hours	5 hours	Sandra Kostova	<ul style="list-style-type: none"> <li>overenie správnosti ohľadom tomu či údaje o eventov sa tie čo sú na API</li> <li>refactoring kódu</li> <li>Kodí to Sandra s Ondrejom ako parove programovanie</li> <li>Code Review robí Sandra</li> <li>Testuje to Veronika</li> <li>Dokumenteje to Sandra</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zorientovanie v kódu a refactorovanie (uprava modelov)</li> <li>nacítanie eventov z API je overene</li> </ul>
BEAC-103	BEAC-88 / Uprava obrazovky s detailmi eventu (rozdelenie exponátov podľa oblastí)	IN PROGRESS	2 days	1 day, 6 hours	Sandra Kostova	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uprava model eventov tak aby event mal viac oblastí</li> <li>-Nacítanie z API oblastí vybraného eventu</li> <li>-Tvorba UI k zobrazenie oblastí</li> <li>-Nacítanie z API exponáty patriace oblastí</li> <li>-Tvorba UI k zobrazenie exponátov</li> <li>Kodí to Sandra s Ondrejom ako parove programovanie</li> <li>Code Review robí Ondrej</li> <li>Testuje to Veronika</li> <li>Dokumenteje to Sandra</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>model eventov upravený tak aby mal viac oblastí</li> <li>z API su nacítane oblastí patriace daného eventu</li> <li>z API su nacítane exponáty patriace oblastí</li> <li>tvorbá UI - zobrazenie oblastí</li> </ul>
BEAC-100	BEAC-88 / Rozdeľovanie eventu do oblastí	TO DO	1 day		Andrej Zinka	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pridať adminovi možnosť vytvoriť oblasť na evente</li> <li>prerobiť obrazovku eventy</li> <li>vytvoriť obrazovku s oblasťami eventu</li> </ul> <p>Code review: Juraj Testuje: Juraj</p>
BEAC-99	BEAC-88 / Rozdelenie tableView v rámci exponátov do oblastí	IN PROGRESS	1 hour, 5 minutes		Peter Augustin	<p>Rozdelenie tableView na kategorie ako oblastí. Nasledne opravenie modelu DTO z prichádzajúceho API volania.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>nezacate</li> </ul>
BEAC-98	BEAC-86 / Nasaďenie novej verzie admin na server	IN PROGRESS	1 hour	5 hours	Andrej Zinka	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>nasadil novú verziu admin tool z Git na server</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>nasadenie aktualnej verzie na začiatku sprintu</li> </ul> <p>Code review: Juraj Testuje: Juraj</p>
BEAC-97	BEAC-86 / Tvorba volania API na registracu	IN PROGRESS	4 hours	2 hours	Peter Augustin	<p>Vytvorenie jednoducheho volania pomocou network manažera na API s názvom registracia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>inicializovaná feature</li> <li>pridane rozhranie pre API na registracu</li> </ul>
BEAC-96	BEAC-88 / Pridávanie obrázku k exponátu	IN PROGRESS	6 hours	3 hours	Andrej Zinka	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pridávanie obrázku k exponátu v admin tool</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>instalácia potrebných vecí na nový notebook</li> <li>spoznavanie kódu</li> </ul> <p>Code review: Juraj Testuje: Juraj</p>
BEAC-95	BEAC-87 / Pridávanie obrázku k eventom	TO DO	6 hours		Andrej Zinka	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pridávanie obrázkov k eventom v admin tool</li> </ul> <p>Code review: Juraj Testuje: Juraj</p>
BEAC-94	BEAC-88 / API na pracu s exhibitmi	IN PROGRESS	7 hours	7 hours	Juraj Flamik	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>uprava db modelu (event_category)</li> <li>set a get informácií o exhibitoch (kontrola, obrázky, start, end)</li> </ul> <p>testing - vsetci code review - andrej</p> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>done</li> </ul>
BEAC-93	BEAC-87 / API na pracu s eventom	IN PROGRESS	7 hours	7 hours	Juraj Flamik	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>set a get informácií o eventoch (kontrola, doplniť obrázky)</li> </ul> <p>testing - vsetci code review - andrej</p> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>done</li> </ul>
BEAC-92	BEAC-86 / API na registracu	IN PROGRESS	4 hours	2 hours	Juraj Flamik	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>vytvorenie / registrovanie usera na ktoreho sa budu vliazat dalsie operacie (vybranie eventov, vybranie exhibitov, ...)</li> <li>rozpoznávanie ze danu operacu vykonal dany user</li> </ul> <p>testing - vsetci code review - andrej</p> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>navrhnuté</li> </ul>

## Zápis č. 3 z 4. týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 06.03.2017, 16:00 - 19:00  
**Miesto stretnutia:** 3.21  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Ondrej      **Zapisovateľ:** Juraj      **Overovateľ:** Marek

---

### Priebeh stretnutia

- Názov „Oblasť“ zmeníme na názov „Sekcia“
- V budúcnosti bude treba spraviť update na objekty (event, exhibit) na backende aj frontende
- Button „Vytvoriť“ pri exponátoch zmeniť na „Pridať“ (Andrej)
- Obrázok eventu sa bude pridávať na obrazovke sekcie
- Používateľovi by sa páčilo, keby vybrané exhibity ostávali začiarknuté, nie len po kliknutí, ale aj pri novom načítaní stránky (API existuje – `selected_exhibit_for_tour`, treba ho zavolať) – toto má nižšiu prioritu

Ďalej sme riešili ako budeme robiť lokalizáciu. Alenka nám povedala o rôznych algoritmoch. V podstate všetko sa bude riešiť na mobile. Na backende bude uložený obrázok mapy v svg formáte + sa z neho vyparsujú potrebné dáta. V admin webe sa bude svg obrázok mapy uploadovať.

Utorok o polnoci bude mať každý napísané tasky, estimate, popis.

### Vyhodnotenie šprintu

## BeaCode JIRA

: BeaCode Sprint #5

Sorted by: Key ascending

1–15 of 15 as at: 12/Mar/17 12:50 AM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description	Last Comment
BEAC-86	Návštevník sa chce registrovať	DONE			Unassigned		
BEAC-87	Návštevník si chce vybrať a zobraziť event	DONE			Unassigned		
BEAC-88	Návštevník chce vybrať exponáty z oblasti	DONE			Unassigned		
BEAC-92	BEAC-86 / API na registráciu	DONE	4 hours	1 day, 1 hour	Juraj Flamik	Description: • vytvorenie / registrovanie usera na ktorého sa budú viazať ďalšie operácie (vybranie eventov, vybranie exhibitov, ...) • rozpoznávanie že danú operáciu vykonal dary user  • testing - vsetci • code review - andrej Progress: • done	v hlavice každého requestu sa posielajú deviceid na identifikovanie používateľa / mobilu
BEAC-93	BEAC-87 / API na prácu s eventom	DONE	7 hours	1 day	Juraj Flamik	Description: • set a get informácií o eventoch (kontrola, doplniť obrázky)  • testing - vsetci • code review - andrej Progress: • done • otestované (Andrej)	
BEAC-94	BEAC-88 / API na prácu s exhibitmi	DONE	7 hours	1 day, 4 hours	Juraj Flamik	Description: • úprava db modelu (event_category) • set a get informácií o exhibitoch (kontrola, obrázky, start, end)  • testing - vsetci • code review - andrej Progress: • done • otestované (Andrej)	• exhibit start, end = nepovinné • event parentid, level = popis
BEAC-97	BEAC-86 / Tvorba volania API na registráciu	DONE	4 hours	1 day, 2 hours	Peter Augustin	Vytvorenie jednoduchého volania pomocou network manažera na API s názvom registracia.  • inicializovaná feature • pridané rozhranie pre API na registráciu	Testovanie - Marek Code Review - Marek
BEAC-98	BEAC-86 / Nasadenie novej verzie admin na server	DONE	1 hour	5 hours	Andrej Zlinka	Description: • nasadiť novú verziu admin tool z Git na server Progress: • nasadenie aktuálnej verzie na začiatku sprintu Code review: Juraj Testuje: Juraj	• nasadenie aktuálnej verzie na začiatku sprintu
BEAC-99	BEAC-88 / Rozdelenie tableview v rámci exponátov do oblastí	DONE	1 hour, 5 minutes	6 hours	Marek Bruchaty	Rozdelenie tableview na kategórie ako oblastí. Nasledne opravenie modelu DTO z prichádzajúceho API volania.  • nezacaté	
BEAC-100	BEAC-88 / Rozdeľovanie eventu do oblastí	DONE	1 day	2 days, 4 hours, 20 minutes	Andrej Zlinka	Description: • pridať adminovi možnosť vytvoriť oblasť na evente • prerobiť obrazovku eventy • vytvoriť obrazovku s oblasťami eventu Code review: Juraj Testuje: Juraj	
BEAC-103	BEAC-88 / Úprava obrazovky s detailmi eventu (rozdelenie exponátov podľa oblastí)	DONE	2 days	2 days, 5 hours, 30 minutes	Sandra Kostova	• Úprava modelu eventov tak aby event mal viac oblastí -Nacítanie z API oblastí vybraného eventu -Tvorba UI k zobrazeniu oblastí • Nacítanie z API exponáty patriace oblastí • Tvorba UI k zobrazeniu exponátov  • Kód to Sandra s Ondrejom ako parove programovanie • Code Review robí Ondrej • Testuje to Veronika • Dokumentuje to Sandra	
BEAC-104	BEAC-87 / Úprava existujúceho kodu pre zobrazenie eventov	DONE	5 hours	7 hours	Sandra Kostova	• overenie správnosti ohľadom tomu či údaje o eventov sú tie čo sú na API • refactoring kodu  • Kód to Sandra s Ondrejom ako parove programovanie • Code Review robí Sandra • Testuje to Veronika • Dokumentuje to Sandra	
BEAC-105	BEAC-86 / Vytvorenie API pre registráciu používateľa (aplikácie)	DONE	1 day	1 day, 4 hours	Peter Augustin	• Vytvorenie volania pre späťovanie aplikácie s backendom pre identifikáciu používateľa.	Testovanie - Marek Code Review - Marek
BEAC-106	BEAC-88 / Pridanie kategorizácie exponátov do oblastí v rámci podujatia	DONE	1 day	2 days, 1 hour	Marek Bruchaty	• Úprava existujúcich dátových entít • Úpravenie UI obrazovky • Implementácia zobrazovania dát pre nové UI	• Vyskúšaných niekoľko postupov, zatiaľ bez úspechu
BEAC-108	BEAC-86 / Tvorba volania API na registráciu	DONE	1 day, 2 hours	3 days, 6 hours	Veronika Balazova	• posielanie ID zariadenia pre každý request na server  • Parove programovanie s Ondrejom • Code review: Ondrej • Testovanie: Sandra • Dokumentácia: ja  In progress: • úprava manažerov jednotlivých requestov	



## Tabuľka odpracovaných hodín v šprinte na človeka

Meno	Počet hodín
Andrej	21
Marek	18
Ondrej	32
Peter	20
Juraj	18:20
Sandra	16
Veronika	17

## Retrospektíva

### Štart:

- Pri väčších zmenách dávať väčší estimate (Andrej)
- Šíriť informáciu o nestíhaní
- Dôležité veci analyzovať v predstihu
- Team building

### Stop:

- Zle odhadovať

### Continue:

- Párové programovanie
- Vynikajúci API manager
- Zmiešaný tím
- Exportovanie z Jiry
- Git
- Slack + telefón + osobné stretnutie

## Nový šprint



## BeaCode JIRA

: BeaCode Sprint #6

Sorted by: Key ascending

1-13 of 13 as at: 12/Mar/17 12:54 AM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description	Last Comment
BEAC-89	Návštevník chce vedieť svoju aktuálnu polohu	TO DO			Unassigned		
BEAC-95	BEAC-89 / Pridávanie obrázku k eventom	IN PROGRESS	6 hours		Andrej Zlnka	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>pridávanie obrázkov k eventom v admin tool</li> </ul> Progress: Code review: Juraj Testuje: Juraj	
BEAC-96	BEAC-89 / Pridávanie obrázku k exponátu	IN PROGRESS	6 hours	3 hours	Andrej Zlnka	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>pridávanie obrázku k exponátu v admin tool</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>instalácia potrebných vecí na nový notebook</li> <li>spoznavanie kodu</li> </ul> Code review: Juraj Testuje: Juraj	<ul style="list-style-type: none"> <li>instalácia potrebných vecí na nový notebook</li> <li>spoznavanie kodu</li> </ul>
BEAC-109	BEAC-89 / API na vracanie mapy a polohy beaconov	TO DO	2 days		Juraj Flamik	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>spracovanie mapy a posielanie na FE</li> <li>zoznam beaconov (poloha)</li> <li>koľko pixelov je jeden meter</li> <li>kde je [0, 0]</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>testing - vsetci</li> <li>code review - andrej</li> <li>documenting - juraj (veronika)</li> </ul> Progress:	
BEAC-110	BEAC-89 / Api na nactenie mapy a metadat	TO DO		1 minute	Peter Augustin	Vytvorenie api manažera na nactenie mapy a metadat	
BEAC-111	BEAC-89 / [Android] Obrazovka so správnou mapou	TO DO	2 days, 2 hours		Veronika Balazova	Vytvorenie obrazovky ktorá bude zobrazovať správnu mapu (správne poschodie). Mapa bude vhodne nazoovovaná a mala by sa dať približiť, oddialiť a posuvať vo všetkých smeroch.  Párové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja	
BEAC-112	BEAC-89 / [Android] Vytvorenie funkcie na nactenie vzdialenosti z beaconov	TO DO	2 days, 4 hours	5 hours	Sandra Kostova	Aplikácia rôznych funkcií na vypočítanie polohy používateľa (používanie troch beaconov na lokalizáciu používateľa).  Párové programovanie: Sandra a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: ja	
BEAC-113	BEAC-89 / [Android] Api na nactenie mapy a metadat	TO DO	5 hours		Sandra Kostova	Vytvorenie api manažera na nactenie mapy a metadat zo servera  Párové programovanie: Sandra a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: ja	
BEAC-114	BEAC-89 / [Android] Zobrazenie exponátov na mape	TO DO	1 day, 4 hours		Veronika Balazova	Zobrazit všetky správne exponáty, ktoré boli nactené zo servera na obrazovke so správnou mapou. Mapa bude vhodne nazoovovaná a mala by sa dať približiť, oddialiť a posuvať vo všetkých smeroch.  Párové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja	
BEAC-115	BEAC-89 / [Android] Zobrazenie aktuálnej polohy na mape	TO DO	1 day, 4 hours		Veronika Balazova	Zobrazit polohu používateľa, ktorá bola zistená z najbližších beaconov na obrazovke so správnou mapou  Párové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja	
BEAC-116	BEAC-89 / Upload mapy a metadat	TO DO	6 hours		Andrej Zlnka	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>Upload a zobrazenie SVG mapy a metadat na server</li> </ul> Progress: Testuje: Juraj Code review: Juraj	
BEAC-118	BEAC-89 / Vytvorenie obrazovky mapa	TO DO	2 days		Marek Bruchaty	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vytvorenie novej obrazovky pre mapy</li> <li>Zobrazenie interaktívnej SVG mapy jedného poschodia</li> <li>Pridanie funkcie približovania a rotácie mapy</li> <li>Prepínanie medzi poschodiami (Neskôr bude riešené automaticky podľa majáčikov)</li> </ul> Testovanie: Peter Code review: Peter	
BEAC-119	BEAC-89 / Naplnenie DB dátami z minuloročnej IIT.SRC	TO DO	1 day		Andrej Zlnka	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>zozbieranie dát z IIT.SRC 2016</li> <li>naplnenie DB cez admin FE</li> </ul> Progress: Testuje: vsetci Code review: Juraj	

# Zápis č. 4 z 5 týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 13.03.2017, 16:00 – 17:00

**Miesto stretnutia:** 3.21

**Vedúca tímu:** Alenka

**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Veronika      **Zapisovateľ:** Sandra      **Overovateľ:** Ondřej

---

## Priebeh stretnutia

Stretnutie sme začali tak, že sme začali prechádzať tasky, ktoré sú v stave In Progress. Dohodli sme sa, že každý do Jiry doplní popis do description o tom, v akom stave je jeho task. Zapisovanie do comment sa totiž nesprávne exportuje (keď je commentov viac, exportne len posledný)

Prebrali sme lokalizáciu a sme sa bavili o tom, ktoré algoritmy máme používať aby sme dosiahli najlepšie výsledky. Bolo dohodnuté, že vzorec na vzdialenosť  $D = A * (R/T)^B + C$  nebudeme používať a že máme na lokalizáciu skúsiť aj prípad, keď všetky beacony sú na jednej priamke.

Na otázku, či stíhame tento šprint, sme odpovedali, že áno a v prípade, keď budú nejaké chyby ako napríklad nepresnosti pri počítaní lokalizácie, tak to budeme riešiť budúci šprint.

Zvyšný čas sme trávili rozmiestňovaním majáčikov po chodbách na -1., 1., 2., a 3. poschodí. Podklady pre rozmiestnenie nám dodal Dalibor Turay a pekne naplnenú SVG mapu nám dodá Roman Pikna (na základe nameraných údajov – polôh majáčikov). Dalibor a Roman sú Alenkini diplomanti, ktorí tiež pracujú s majáčikmi. Do rozkladania sú zapojení aj ďalší Alenkini diplomanti a bakalári.

## Aktuálny šprint

BEAC-95	BEAC-89 / Prídavanie obrázku k eventom	IN PROGRESS	6 hours	Andrej Zinka	3 hours	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>prídavanie obrázkov k eventom v admin tool</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>prídavanie hotové</li> </ul> Code review: Juraj Testuje: Juraj
BEAC-96	BEAC-89 / Prídavanie obrázku k exponátu	IN PROGRESS	6 hours	Andrej Zinka	3 hours	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>prídavanie obrázku k exponátu v admin tool</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>instalácia potrebných vecí na nový notebook</li> <li>spoznávanie kodu</li> </ul> Code review: Juraj Testuje: Juraj
BEAC-109	BEAC-89 / API na vracanie mapy a polohy beaconov	IN PROGRESS	2 days	Juraj Flamik	1 day, 4 hours	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>vracat svg mapu</li> <li>vracat zoznam beaconov (poloha)</li> <li>umožniť nahrat mapu (to iste ako obrazok, iba get data objectType = "event-map")</li> <li>nahrat a nastaviť beacony (z excelu)</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>testing - vsetci</li> <li>code review - andrej</li> <li>documenting - juraj (veronika)</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>vracanie svg mapy k eventu</li> <li>vracanie beaconov k eventu</li> <li>nahrane a nastavenie beacony</li> </ul>
BEAC-110	BEAC-89 / Api na nactenie mapy a metadat	IN PROGRESS		Peter Augustin	6 hours, 1 minute	Vytvorenie api manažera na nactenie mapy a metadat IN progress - Priblizne na 80% hotové. Prídane modelove triedy, konvertery a DTO objekty.
BEAC-111	BEAC-89 / [Android] Obrazovka so správnou mapou	TO DO	2 days, 2 hours	Veronika Balazova		Vytvorenie obrazovky ktorá bude zobrazovať správnu mapu (správne poschodie). Mapa bude vhodne nazoomovaná a mala by sa dať približiť, oddialiť a posuvať vo všetkých smeroch.  Párové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja
BEAC-112	BEAC-89 / [Android] Vytvorenie funkcie na nactenie vzdialenosti z beaconov	IN PROGRESS	2 days, 4 hours	Sandra Kostova	3 days, 3 hours	Apikácia roznych funkcií na vypočítanie polohy používateľa (používanie troch beaconov na lokalizáciu používateľa).  In progress: -Na upresnenie vypočítania vzdialenosti sme skusali: Arma Filter aj RunningAverage Filter. Lepší z nich bol Running a tento používame. -Skusali sme vypočítať manuálne tu vzdialenosť: $D = Dd0 + 10(R-Rd0)^{(10-n)}$ , pričom R (signal na meter) sme dali -74 a nevypočítalo dobre (vzorec z DF). -Skusali sme vzorec na vzdialenosť $D = A + (R/T)^B + C$ , tj to normálne sa da vypočítať túto vzdialenosť použitím CurveFittedDistanceCalculator funkciu implementovanú v android-beacon library -Vypočítaná vzdialenosť je vsade podobná takže ju počítame na základe toho čo je v android - beacon library -Na lokalizáciu sme používali trilateráciu: Levenberg-Marquardt algorithm ktorý používa metódu nelineárnych najmenších štvorcov a nevypočítalo dobre. -Použili sme aj Petov kod a výsledky su lepsie. Keď sa zväčšuje vzdialenosť od beaconu tak sa mení aj poloha v správnom smere ale tie čísla nie su uplne presne.  Párové programovanie: Sandra a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: ja
BEAC-113	BEAC-89 / [Android] Api na nactenie mapy a metadat	TO DO	5 hours	Sandra Kostova		Vytvorenie api manažera na nactenie mapy a metadat zo servera  Párové programovanie: Sandra a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: ja
BEAC-114	BEAC-89 / [Android] Zobrazenie exponatov na mape	TO DO	1 day, 4 hours	Veronika Balazova		Zobrazí všetky správne exponáty, ktoré boli načítané zo servera na obrazovke so správnou mapou. Mapa bude vhodne nazoomovaná a mala by sa dať približiť, oddialiť a posuvať vo všetkých smeroch.  Párové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja
BEAC-115	BEAC-89 / [Android] Zobrazenie aktuálnej polohy na mape	TO DO	1 day, 4 hours	Veronika Balazova		Zobrazí polohu používateľa, ktorá bola zistená z najbližších beaconov na obrazovke so správnou mapou  Párové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja
BEAC-116	BEAC-89 / Upload mapy a metadat	IN PROGRESS	6 hours	Andrej Zinka		Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>Upload a zobrazenie SVG mapy na server</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>zistovanie možnosti upload svg</li> </ul> Poznámka: <ul style="list-style-type: none"> <li>url: apiUrl + "events/images/new" + "?objectType=event-map"</li> </ul> Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-118	BEAC-89 / Vytvorenie obrazovky mapa	IN PROGRESS	2 days	Marek Bruchaty	4 hours	To do: <ul style="list-style-type: none"> <li>Vytvorenie novej obrazovky pre mapu</li> <li>Zobrazenie interaktívnej SVG mapy jedného poschodia</li> <li>Pridanie funkcie približovania a rotácie mapy</li> <li>Prepínanie medzi poschodiami (Neskôr bude riešené automaticky podľa majáčikov)</li> </ul> Done: <ul style="list-style-type: none"> <li>Obrazovka pre mapu</li> <li>Zobrazenie interaktívnej mapy jedného poschodia</li> </ul> Testovanie: Peter Code review: Peter
BEAC-119	BEAC-89 / Naplnenie DB dátami z minutoročnej eT.SRC	IN PROGRESS	1 day	Andrej Zinka	6 hours	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>zobieranie dát z IIT SRC 2016</li> <li>naplnenie DB cez admin FE</li> </ul> Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>vytvorenie event IIT SRC</li> <li>vytvorená oblasť Web Science and Engineering Blok 1 a naplnené exponátmi</li> <li>oprava bugov pri pridávaní oblastí</li> </ul> Testuje: všetci Code review: Juraj

## Zápis č. 5 z 6. týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 20.03.2017, 16:00 - 19:30  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondrej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Juraj      **Zapisovateľ:** Ondrej      **Overovateľ:** Peter

---

### Priebeh stretnutia

Dohodli sme sa, že ku každému stavu úlohy sa napíše aj dátum.

### Pridávanie obrázku k eventom

- Nie je jasné že to je k eventu (pridať popis).
- Všetky oblasti zmeniť na sekcie, všetky kategórie zmeniť na sekcie.
- Zmeniť riadkovanie, aby bolo jasné ktoré tlačidlo patrí ku ktorému textfieldu.

### Pridávanie obrázku k exponátu

- Uploaduje sa na dva kroky, bolo by dobré aby to bolo na jeden.

### Upload mapy a metadat, Naplnenie DB dátami z minuloročnej IIT.SRC

- Andrej si tam opraví nejaké srandy (viď vyššie), ale funguje to.
- Andrej hodí ku každému exponátu jednu fotku. Tie fotky by mal dodať Marek.

### [Android] Vytvorenie funkcie na nacistanie vzdialenosti z beaconov

- Nefungovalo to, keď bola podmienka, že sú beacony na jednej čiare.
- Vypočítať vzdialenosť pomocou vzorca.
- Zatiaľ nebudeme riešiť prípad keď sú všetky 3 beacony na čiare.
- Od 15 m už tá vzdialenosť nie je použiteľná. A snažíme sa, aby v dosahu kruhu s polomerom 12 m boli vždy aspoň 4 beacony.

# Vyhodnotenie šprintu

[Back to previous view](#)

BeaCode JIRA

: BeaCode Sprint #7

Sorted by: Key ascending

1-13 of 13 as at: 21/Mar/17 11:20 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description	Last Comment
BEAC-89	Návštevník chce vedieť svoju aktuálnu polohu	TO DO			Unassigned		
BEAC-95	BEAC-89 / Pridávanie obrázku k eventom	DONE	6 hours	6 hours, 20 minutes	Andrej Zlinka	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pridávanie obrázkov k eventom a zobrazovanie v admin tool</li> <li>obrazky sa budu nachadzat na obrazovke so zoznamom oblasti</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pridavanie hotove</li> <li>DONE</li> </ul> <p>Code review: Juraj</p> <p>Testuje: Juraj</p>	
BEAC-96	BEAC-89 / Pridávanie obrázku k exponátu	DONE	6 hours	7 hours, 20 minutes	Andrej Zlinka	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pridávanie obrázku k exponátu v admin tool</li> <li>obrazky sa budu nachadzat na obrazovke detailu eventu</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>instalacia potrebných vecí na nový notebook</li> <li>spoznavanie kodu</li> <li>*DONE</li> </ul> <p>Code review: Juraj</p> <p>Testuje: Juraj</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>instalacia potrebných vecí na nový notebook</li> <li>spoznavanie kodu</li> </ul>
BEAC-109	BEAC-89 / API na vracanie mapy a polohy beaconov	DONE	2 days	2 days, 1 hour	Juraj Flamik	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>vracat svg mapu</li> <li>vracat zoznam beaconov (poloha)</li> <li>umoznit nahrat mapu (to iste ako obrazok, iba get data objectType = 'event-map')</li> <li>nahrat a nastavit beacony (z excelu)</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>testing - vsetci</li> <li>code review - andrej</li> <li>documenting - juraj (veronika)</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>vracanie svg mapy k eventu</li> <li>vracanie beaconov k eventu</li> <li>nahrane a nastavene beacony</li> <li>umoznene nahratie svg mapy pre event</li> </ul>	
BEAC-110	BEAC-89 / Api na nacitanie mapy a metadat	DONE		1 day, 1 minute	Peter Augustin	<p>Vytvorenie api manažera na nacitanie mapy a metadat</p> <p>IN progress - Priblizne na 80% hotove. Pridane modelove triedy, konvertery a DTO objekty.</p>	Done
BEAC-111	BEAC-89 / [Android] Obrazovka so správnou mapou	DONE	2 days, 2 hours	1 day, 4 hours	Veronika Balazova	<p>Vytvorenie obrazovky ktora bude zobrazovat správnou mapu (správne poschodie). Mapa bude vhodne nazooomovana a mala by sa dat priblizit, oddialit a posuvat vo všetkých smeroch.</p> <hr/> <p>Párové programovanie: Veronika a Ondrej</p> <p>Code review: Ondrej</p> <p>Testovanie: Sandra</p> <p>Dokumentácia: ja</p> <hr/> <p>In progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zobrazenie mapy s možnosťou približenia</li> </ul> <p>Done [20.3.2017]</p>	
BEAC-112	BEAC-89 / [Android] Vytvorenie funkcie na nacitanie vzdialenosti z beaconov	DONE	2 days, 4 hours	4 days, 1 hour	Sandra Kostova	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplikacia roznych funkcií na vypocitanie polohy pouzivatela (pouzivanie troch beaconov na lokalizáciu pouzivatela).</li> <li>Po kliknutí na tlačidlo Naviguj zobrazenie suradnic pouzivatela (prvotna verzia a dalej sa bude robit vylepsenie vypoctu)</li> <li>Suradnice najblizích beaconov sa nacitaju zo servera a z troch najblizích sa vypocitaju suradnice x a y pouzivatela</li> <li>Aplikacia vypocita aj lokalizáciu pouzivatela na zaklade beaconov ktorých major je 3, 5 a 6 a tie beacony nie su na serveri.</li> </ul> <hr/> <p>Párové programovanie: Sandra a Ondrej</p> <p>Code review: Ondrej</p> <p>Testovanie: Veronika</p> <p>Dokumentácia: ja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Na upresnenie vypocitania vzdialenosti sme skusali: Arma Filter aj RunningAverage Filter. Lepsi z nich bol Running a tento pouzivame.</li> <li>Skusali sme vypocitat manualne tu vzdialenost: <math>D = Dd0 * 10(R-Rd0)/(10*n)</math>, pricom R (signal na meter) sme dali -74 a n</li> </ul>

BEAC-113	BEAC-09 / [Android] Api na načítanie mapy a rotácia	DONE	3 hours	0 hours, 30 minutes	Zsófia Kozlós	<p>Vytvoríme api manažéra na rotáciu mapy a rotáciu cz service</p> <p>Prákové programovanie: Sandra a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: ja</p>
BEAC-114	BEAC-09 / [Android] Zobrazenie exponátov na mape	DONE	1 day, 4 hours	1 day, 1 hour	Veronika Šušková	<p>Zobraziť všetky spravené exponáty ktoré boli načítané zo serveru na obrazovku so spravenou mapou. Majú byť vzhľadom na zoznamovku a málo by sa dal priblížiť, odísť a posunúť vo všetkých smeroch.</p> <p>Prákové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja</p> <p>Done [20.3.2017]</p>
BEAC-115	BEAC-09 / [Android] Zobrazenie aktuálnej polohy na mape	DONE	1 day, 4 hours	1 day, 1 hour	Veronika Šušková	<p>Zobraziť polohu používateľa, ktorá bola získaná z rôznych deviceov na obrazovku so spravenou mapou</p> <p>Prákové programovanie: Veronika a Ondrej Code review: Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentácia: ja</p> <p>Done [20.3.2017]</p>
BEAC-116	BEAC-09 / Upraviť mapy a rotácia	DONE	6 hours	6 hours, 30 minutes	Andrej Zrínyi	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Upraviť a zobraziť SVG mapy na serveri</li> <li>+ mapy sa budú načítavať na obrazovke so zvoľnotením oblasti</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ zobrazenie možnosti upraviť svg</li> <li>+ DONE</li> </ul> <p>Prákové:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ uť: apiuť + ViewControlManager + ViewHolderViewMap</li> </ul> <p>Testuje: Juraj Code review: Juraj</p>
BEAC-118	BEAC-09 / Vytvorenie interaktívnej mapy	DONE	2 days	2 days, 30 minutes	Marek Šuškový	<p>To do:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Vytvorenie novej obrazovky pre mapy</li> <li>+ Zobrazenie interaktívnej SVG mapy jedného pruhada</li> <li>+ Pridanie funkcie približovania</li> <li>+ Prepájanie medzi poschodiami (kvalita bude riešené automaticky podľa mapových)</li> </ul> <p>In progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Niekedyto prerobka databázového modelu použitého v aplikácii, zosúladiť s API</li> </ul> <p>Done:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ vytvorenia novej obrazovky pre mapy</li> <li>+ zobrazenie interaktívnej SVG mapy jedného pruhada</li> <li>+ Pridanie funkcie približovania</li> </ul> <p>Testovanie: Všetci (teraz sa číru)</p> <p>Code review: Peter</p>
BEAC-119	BEAC-09 / naplnenie TB dátami z inštalátora] FT SRC	DONE	1 day	1 day, 30 minutes	Andrej Zrínyi	<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ zistenie dát z FT SRC 2016</li> <li>+ naplnenie DB cez admin FE</li> </ul> <p>Progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ vytvorenie server FT SRC</li> <li>+ vytvorenia oblasti Web Science and Engineering Blok 1 a naplnení exponátmi</li> <li>+ oprava bugov pri prehliadaní oblasti</li> <li>+ DONE</li> </ul> <p>Testuje: všetci Code review: Juraj</p>

## Retrospektíva

### Start:

- Pri prehadzovaní z Test na Documentation nezabudnúť prehodiť aj človeka!
- Dodržiavanie deadlinov
- Dávať do backlogu všetky deadline aby sme na ne nezabudli
- Otvárať šprint a písať popisy k úlohám a časové odhady na konci stretnutia
- Vytvoriť zápisnicu, dokončiť ju, poslať na mail Alenke a nahráť na web v deň stretnutia



- Stretávať sa 15 min. pred oficiálnym stretnutím za účelom testovania UI (Zistené chyby sa aktualizujú v popise)
- Andrej bude kontrolovať stav v Jiry
- Do piatku každý upraví dokumentáciu k starým úlohám a odošle Veronike
- Všetka dokumentácia bude posielaná do nedele Veronike. Dokumentácia bude k predpísanom formáte a bude odovzdaná na čas. Ak nebudú dodržané podmienky nebude úloha uznaná.

End:

-

# Nový šprint

[Back to previous view](#)

BeaCode JIRA

: BeaCode Sprint #8

Sorted by: Key ascending

1-11 of 11 as at: 21/Mar/17 11:22 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description	Last Comment
BEAC-120	Navstevnik chce vidiet svoju aktualnu polohu	TO DO			Unassigned		
BEAC-121	BEAC-120 / Vypocitat polohu pouzivately z beacon signalov	TO DO	1 day, 6 hours		Peter Augustin	vypocitat vzdialenost pouzivately od beaconu lokalizovat pouzivately (vypocitat suradnice x a y)	
BEAC-122	BEAC-120 / Vypocitat polohu pouzivately z beacon signalov	TO DO	4 days		Sandra Kostova	<ul style="list-style-type: none"><li>vypocitat vzdialenost pouzivately od beaconu (aplikacia kodu z DP z Liskovca)</li><li>lokalizovat pouzivately (vypocitat suradnice x a y)</li></ul>	
BEAC-123	Navstevnik chce zobrazit detail o exhibite (aj z mapy)	TO DO			Unassigned		
BEAC-124	BEAC-123 / Tahat data o exponatoch z backendu	TO DO	2 hours		Peter Augustin	<ul style="list-style-type: none"><li>Vytvorenie api na nactanie udajov o exponatoch z backendu</li></ul>	
BEAC-125	BEAC-123 / Zobrazit detail exhibitu aj po kliknuti nanho v mape	TO DO	1 day, 4 hours		Veronika Balazova	<ul style="list-style-type: none"><li>Na mape v ktorej su zobrazeny exponaty bude mozne po kliknuti na dany exponat zobrazit o nom detail</li></ul> <p>Parove programovanie: Veronika a Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentacia: Veronika</p>	
BEAC-126	BEAC-123 / Dorobit obrazok do obrazovky zoznam exhibitov	TO DO	1 day, 4 hours		Veronika Balazova	<ul style="list-style-type: none"><li>V zozname exhibitov sa zobrazi aj obrazok daneho exhibitu</li></ul> <p>Parove programovanie: Veronika a Ondrej Testovanie: Sandra Dokumentacia: Veronika</p>	
BEAC-128	BEAC-123 / Ziskat mapu beaconov a vyparsovat data z nej	TO DO	3 days, 6 hours		Juraj Flamik	Description: <ul style="list-style-type: none"><li>ziskat od Romana SVG mapy s beaconmi (ak nedoda, tak sami musime zistit polohy beaconov)</li><li>vyparsovat z nich data o beaconoch</li><li>ulozit data do DB</li><li>vracat data na frontend</li></ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>pair programming: andrej</li><li>code review: andrej</li><li>testing: andrej, vsetci</li></ul> Progress:	
BEAC-129	BEAC-123 / Zmena nazvov oblastí na sekcie	TO DO	3 hours		Andrej Zlnka	Description: <ul style="list-style-type: none"><li>zmena labelov oblastí na sekcie v celom admin webe</li><li>odsadenie tlačidla na pridanie obrazka eventu</li><li>pridat label ku tlačidlu pridat obrazok k eventu</li><li>premenovat tlačidlo "Ulozit obrazok" na "Ulozit obrazok podujatia"</li></ul> Progress: Testuje: Juraj Code review: Juraj	
BEAC-130	BEAC-123 / Vytvorenie IIT.SRC 2016	TO DO	5 hours		Andrej Zlnka	Description: <ul style="list-style-type: none"><li>vytvorenie podujatia IIT.SRC 2016 a pridanie vsetkych oblastí</li><li>naplnit aspon jednu oblast vsetkymi exponatmi</li><li>pridat rovnaky obrazok od Mareka (spravne rozmery) k exponatom</li></ul> Progress: Testuje: Vsetci (napojeni na BE) Code review: Juraj	
BEAC-131	BEAC-123 / Zobrazenie exponatov na mape podujatia	TO DO	1 day		Marek Bruchaty	<b>Todo</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Vykreslenie exponátu na mape podujatia</li><li>Na exponát je možné kliknúť, čo vyvolá obrazovku detail exponátu</li><li>Vykreslenie používateľa na mape (bez lokalizácie)</li></ul> <b>In Progress</b> <b>Done</b> <b>Testovanie:</b> Peter	

## Zápis č. 6 z 7. týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 27.03.2017, 16:00 – 18:00

**Miesto stretnutia:** 3.21

**Vedúca tímu:** Alenka

**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Marek      **Zapisovateľ:** Andrej      **Overovateľ:** Sandra

---

### Priebeh stretnutia

Na stretnutí sme dokončili zápisnicu nedokončenú z minulého stretnutia. Je potrebné zistiť, či súradnice v mape naozaj sedia. Roman zmení názvy beaconov v mape na „beacon“. Juraj vytvorí mapu 2. poschodia a z dodaného zoznamu beaconov ich do mapy aplikuje.

# Aktuálny šprint

Key	Summary	Status	Original Estimate	Assignee	Time Spent	Description
BEAC-131	BEAC-123 <a href="#">Zobrazenie exponatov na mape podujatia</a>	IN PROGRESS	1 day	Marek Bruchaty		<b>Description</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vykreslenie exponátu na mape podujatia</li><li>• Na exponát je možné kliknúť, čo vyvolá obrazovku detail exponátu</li><li>• Vykreslenie používateľa na mape (bez lokalizácie)</li></ul> <b>In Progress</b> <b>Done</b> <b>Testovanie:</b> Peter <b>Code review:</b> Peter
BEAC-130	BEAC-123 <a href="#">Vytvorenie IIT.SRC 2016</a>	IN PROGRESS	5 hours	Andrej Zlnka		<b>Description:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• vytvorenie podujatia IIT.SRC 2016 a pridanie vsetkych oblastí</li><li>• naplniť aspon jednu oblasť vsetkymi exponatmi</li><li>• pridať rovnaky obrazok od Mareka (spravne rozmery) k exponatom</li></ul> <b>Progress:</b> Testuje: Vsetci (napojeni na BE) Code review: Juraj
BEAC-129	BEAC-123 <a href="#">Zmena názvov oblastí na sekcii</a>	TO DO	3 hours	Andrej Zlnka		<b>Description:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• zmena labelov oblastí na sekcii v celom admin webe</li><li>• odsadenie tlačidla na pridanie obrazka eventu</li><li>• pridať label ku tlačidlu pridať obrazok k eventu</li><li>• premenovať tlačidlo "Uložiť obrazok" na "Uložiť obrazok podujatia"</li></ul> <b>Progress:</b> Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-128	BEAC-123 <a href="#">Získať mapu beaconov a vyparovať data z nej</a>	IN PROGRESS	3 days, 6 hours	Juraj Flamik	1 day, 2 hours	<b>Description:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• získať od Romana SVG mapy s beaconmi (ak nedoda, tak sami musíme zistiť polohy beaconov)</li><li>• vyparovať z nich data o beaconoch</li><li>• uložiť data do DB</li><li>• vráť data na frontend</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• pair programming: andrej</li><li>• code review: andrej</li><li>• testing: andrej, vsetci</li><li>• documenting: juraj (veronika)</li></ul> <b>Progress:</b>
BEAC-126	BEAC-123 <a href="#">Dorobiť obrazok do obrazovky zoznam exhibitov</a>	TO DO	1 day, 4 hours	Veronika Balazova		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ V zozname exhibitov sa zobrazí aj obrazok daného exhibitu</li></ul> <b>Parove programovanie:</b> Veronika a Ondrej <b>Testovanie:</b> Sandra <b>Dokumentacia:</b> Veronika <b>Code review:</b> Ondrej
BEAC-125	BEAC-123 <a href="#">Zobraziť detail exhibitu aj po kliknutí nanho v mape</a>	TO DO	1 day, 4 hours	Veronika Balazova		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Na mape v ktorej sú zobrazené exponáty bude možné po kliknutí na daný exponát zobraziť o nom detail</li></ul> <b>Parove programovanie:</b> Veronika a Ondrej <b>Testovanie:</b> Sandra

						Dokumentacia : Veronika Code review: Ondrej
BEAC-124	BEAC-123	Tahat data o exponatoch z backendu	TO DO	2 hours	Peter Augustin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vytvorenie api na nactanie udajov o exponatoch z backendu</li> </ul>
BEAC-122	BEAC-120	Vypocitat polohu pouzivately z beacon signalov	IN PROGRESS	4 days	Sandra Kostova	1 day, 5 hours <ul style="list-style-type: none"> <li>vypocitat vzdialenost pouzivately od beaconu (aplikacia kodu z DP z Liskovca)</li> <li>lokalizovat pouzivately (vypocitat suradnice x a y)</li> </ul> <hr/> In progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmus Peta bol otestovany tak ze hodnoty pre vzdialenost boli zadany na tvrdo a vysledky boli dobre</li> <li>Vzdialenost bola vypocitam pouzitim vzorca <math>D_{d0} * \text{Math.pow}(10, ((\text{rssI} - \text{RSSI}_{d0})/10 * N))</math> a bol pouzity RunningMaxRssiFilter ktorý je urobenny na zaklade RunningAverageRssiFilter =&gt; vysledky neboli lepsie (n = &lt;2,4&gt;; RSSI_do = &lt;-65,-75&gt;)</li> <li>Vzdialenost bola vypocitam pouzitim vzorca <math>D_{d0} * \text{Math.pow}(10, ((\text{RSSI}_{d0} - \text{tx\_power})/10 * N))</math> a bol pouzity RunningMaxRssiFilter ktorý je urobenny na zaklade RunningAverageFilter =&gt; vysledky neboli lepsie</li> <li>vzdialenost vypocitam tak ze RSSI nactam 10krat za sekundu(pouzitim updateScanPeriods funkcia) a potom sa pouzije getDistance funkcia z kniznici. Pouzivame RunningMaxRssiFilter(z DP)</li> <li>pouzivame algoritmus na vypocitanie polohy a z tohto si pamatame poslednych 20 hodnot a vypocitame priemer.</li> </ul> <hr/> Parove programovanie: Sandra a Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentacia : Sandra
BEAC-121	BEAC-120	Vypocitat polohu pouzivately z beacon signalov	IN PROGRESS	1 day, 6 hours	Peter Augustin	5 hours <ul style="list-style-type: none"> <li>vypocitat vzdialenost pouzivately od beaconu</li> <li>lokalizovat pouzivately (vypocitat suradnice x a y)</li> </ul> Parove programovanie, Testovanie, CodeReview: Marek

## Zápis č. 8 z 9. týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 10.04.2017, 16:00 - 18:15

**Miesto stretnutia:** 3.21

**Vedúci tímu:** Martin Konôpka

**Prítomní:** Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:**                   **Zapisovateľ:** Andrej                   **Overovateľ:** Marek

---

### Priebeh stretnutia

- Martinovi sme vysvetlili čo robíme
- Pozreli a zhodnotili sme stav taskov
- Martin povedal, že Ondřejov task na refaktoring kódu je potrebné rozdeliť na menšie a konkrétnejšie tasky
- Martin nám odporučil deliť tasky medzi sebou, teda nemá sa prideľovať jeden task na viacero ľudí
- Vytvárať tasky na code review a testovanie jednotlivých taskov (nelogovať to všetko do jedného tasku)
- Na IIT.SRC je dobré ukázať obe platformy
- Na IIT.SRC povedať, že táto aplikácia nie je úplne vhodná na konferencie, ale skôr na eventy typu autosalón
- Kontaktovať Kompana kvôli získaniu abstraktov TP Cup ostatných tímov a snažiť sa zohnať čo najviac posterov pred konferenciou

### Aktuálny sprint

## BeaCode JIRA

BeaCode Sprint #9

Sorted by: Key descending

1-45 of 45 as at: 13Apr17 7:16 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Assignee	Time Spent	Description
BEAC-177	BEAC-133 <a href="#">Oulazník</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-176	BEAC-133 <a href="#">robova.it</a>	To Do		Andrej Zinka		
BEAC-175	BEAC-133 <a href="#">Finálna dokumentácia</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-174	BEAC-133 <a href="#">Rôzne spracovanie pre exponáty ktoré sú vybrané používateľom</a>	To Do	30 minutes	Marek Bruchaty		<p>Používateľ si vie vybrať pre ktoré expo má záujem dostávať notifikácie. Tieto exponáty sa na mapu zobrazia zvýrazne</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-173	BEAC-133 <a href="#">Správne rozmiestrenie exponátov</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Rozmiestrenie exponátov tak aby sedel mapu pokrývala</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-172	BEAC-133 <a href="#">Zlepšenie interaktivity mapy</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Dolaženie funkcií zoom, transform, rotat</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-171	BEAC-142 <a href="#">Zobrazenie označených exponátov na mape</a>	To Do	2 days	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Možnosť označiť exponáty z rôznych kategórií</li> <li>Farbné odlišenie exponátov na map (označené exponáty)</li> <li>Označenie exponátov v zozname pod toho či sú označené aj v API</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-170	BEAC-142 <a href="#">Refactoring kódu</a>	To Do	3 days, 6 hours	Ondrej Kpila		<ul style="list-style-type: none"> <li>Úprava existujúceho kódu na zobraze mapy a lokalizáciu</li> <li>Úprava kódu na zobrazenie mapy aby umožňoval aj správne obočenie mapy obočeni zaradenia</li> </ul> <p>Refactoring: Ondrej, Sandra, Veronika Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika, Sandra Dokumentácia: Ondrej</p>
BEAC-169	BEAC-142 <a href="#">Vytvorenie API na prístup k označeným exponátom</a>	To Do	6 hours	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepojenie s API na serveri (Vytvorenie Vymazanie, Načítanie označených exponátov)</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-168	BEAC-140 <a href="#">API na prístup z selected exhibit</a>	IN PROGRESS	4 hours	Juraj Flanik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na 1</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>testing: Andrej</li> <li>code review: Andrej</li> <li>documenting: Juraj</li> </ul>
BEAC-167	BEAC-146 <a href="#">API na update exhibitu s push notifikáciou</a>	IN PROGRESS	6 hours	Juraj Flanik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na update exhibitu, konkrétne pri text push notifikácie</li> </ul>

## BeaCode JIRA

BeaCode Sprint #9

Sorted by: Key descending

1-45 of 45 as at: 13Apr17 7:16 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Assignee	Time Spent	Description
BEAC-177	BEAC-133 <a href="#">Oulazník</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-176	BEAC-133 <a href="#">notina.it</a>	To Do		Andrej Zinka		
BEAC-175	BEAC-133 <a href="#">Finálna dokumentácia</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-174	BEAC-133 <a href="#">Rôzne spracovanie pre exponáty ktoré sú vybrané používateľom</a>	To Do	30 minutes	Marek Bruchaty		<p>Používateľ si vie vybrať pre ktoré expo má záujem dostávať notifikácie. Tieto exponáty sa na mapu zobrazia zvýrazne</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-173	BEAC-133 <a href="#">Správne rozmiestrenie exponátov</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Rozmiestrenie exponátov tak aby sedel mapu pokrývala</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-172	BEAC-133 <a href="#">Zlepšenie interaktivity mapy</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Dolaženie funkcií zoom, transform, rotat</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-171	BEAC-142 <a href="#">Zobrazenie označených exponátov na mape</a>	To Do	2 days	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Možnosť označiť exponáty z rôznych kategórií</li> <li>Farbné odlišenie exponátov na map (označené exponáty)</li> <li>Označenie exponátov v zozname pod toho či sú označené aj v API</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-170	BEAC-142 <a href="#">Refactoring kódu</a>	To Do	3 days, 6 hours	Ondrej Kpila		<ul style="list-style-type: none"> <li>Úprava existujúceho kódu na zobraze mapy a lokalizáciu</li> <li>Úprava kódu na zobrazenie mapy aby umožňoval aj správne obočenie mapy obočeni zaradenia</li> </ul> <p>Refactoring: Ondrej, Sandra, Veronika Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika, Sandra Dokumentácia: Ondrej</p>
BEAC-169	BEAC-142 <a href="#">Vytvorenie API na prístup k označeným exponátom</a>	To Do	6 hours	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepojenie s API na serveri (Vytvorenie Vymazanie, Načítanie označených exponátov)</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-168	BEAC-140 <a href="#">API na prístup z selected exhibit</a>	IN PROGRESS	4 hours	Juraj Flanik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na 1</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>testing: Andrej</li> <li>code review: Andrej</li> <li>documenting: Juraj</li> </ul>
BEAC-167	BEAC-146 <a href="#">API na update exhibitu s push notifikáciou</a>	IN PROGRESS	6 hours	Juraj Flanik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na update exhibitu, konkrétne pri text push notifikácie</li> </ul>



## BeaCode JIRA

BeaCode Sprint #9

Sorted by: Key descending

1-45 of 45 as at: 13Apr17 7:16 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Assignee	Time Spent	Description
BEAC-177	BEAC-133 <a href="#">Oulazník</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-176	BEAC-133 <a href="#">rožime.it</a>	To Do		Andrej Zinka		
BEAC-175	BEAC-133 <a href="#">Finálna dokumentácia</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-174	BEAC-133 <a href="#">Rôzne spracovanie pre exponáty ktoré sú vybrané používateľom</a>	To Do	30 minutes	Marek Bruchaty		<p>Používateľ si vie vybrať pre ktoré expo má záujem dostávať notifikácie. Tieto exponáty sa na mapu zobrazia zvýrazne</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-173	BEAC-133 <a href="#">Správne rozmiestrenie exponátov</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Rozmiestrenie exponátov tak aby sedel mapu pokrývala</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-172	BEAC-133 <a href="#">Zlepšenie interaktivity mapy</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Dolaženie funkcií zoom, transform, rotat</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-171	BEAC-142 <a href="#">Zobrazenie označených exponátov na mape</a>	To Do	2 days	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Možnosť označiť exponáty z rôznych kategórií</li> <li>Farbné odlišenie exponátov na map (označené exponáty)</li> <li>Označenie exponátov v zozname pod toho či sú označené aj v API</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-170	BEAC-142 <a href="#">Refactoring kódu</a>	To Do	3 days, 6 hours	Ondrej Kpila		<ul style="list-style-type: none"> <li>Úprava existujúceho kódu na zobraze mapy a lokalizáciu</li> <li>Úprava kódu na zobrazenie mapy aby umožňoval aj správne obočenie mapy obočeni zaradenia</li> </ul> <p>Refactoring: Ondrej, Sandra, Veronika Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika, Sandra Dokumentácia: Ondrej</p>
BEAC-169	BEAC-142 <a href="#">Vytvorenie API na prístup k označeným exponátom</a>	To Do	6 hours	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepojenie s API na serveri (Vytvorenie Vymazanie, Načítanie označených exponátov)</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-168	BEAC-140 <a href="#">API na prístup z selected exhibit</a>	IN PROGRESS	4 hours	Juraj Flanik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na 1</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>testing: Andrej</li> <li>code review: Andrej</li> <li>documenting: Juraj</li> </ul>
BEAC-167	BEAC-146 <a href="#">API na update exhibitu s push notifikáciou</a>	IN PROGRESS	6 hours	Juraj Flanik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na update exhibitu, konkrétne pri text push notifikácie</li> </ul>

## BeaCode JIRA

BeaCode Sprint #9

Sorted by: Key descending

1-45 of 45 as at: 13Apr17 7:16 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Assignee	Time Spent	Description
BEAC-177	BEAC-133 <a href="#">Oulazná</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-176	BEAC-133 <a href="#">notina.it</a>	To Do		Andrej Zinka		
BEAC-175	BEAC-133 <a href="#">Finálna dokumentácia</a>	To Do		Unassigned		
BEAC-174	BEAC-133 <a href="#">Rôzne spracovanie pre exponáty ktoré sú vybrané používateľom</a>	To Do	30 minutes	Marek Bruchaty		<p>Používateľ si vie vybrať pre ktoré expo má záujem dostávať notifikácie. Tieto exponáty sa na mapu zobrazia zvýrazne</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-173	BEAC-133 <a href="#">Správne rozmiestrenie exponátov</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Rozmiestrenie exponátov tak aby sedel mapu pokrývala</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-172	BEAC-133 <a href="#">Zlepšenie interaktivity mapy</a>	To Do	6 hours	Marek Bruchaty		<p>Dolaženie funkcií zoom, transform, rotat</p> <p><b>Done</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
BEAC-171	BEAC-142 <a href="#">Zobrazenie označených exponátov na mape</a>	To Do	2 days	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Možnosť označiť exponáty z rôznych kategórií</li> <li>Farbné odlišenie exponátov na map (označené exponáty)</li> <li>Označenie exponátov v zozname pod toho či sú označené aj v API</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-170	BEAC-142 <a href="#">Refactoring kódu</a>	To Do	3 days, 6 hours	Ondrej Kpila		<ul style="list-style-type: none"> <li>Úprava existujúceho kódu na zobraze mapy a lokalizáciu</li> <li>Úprava kódu na zobrazenie mapy aby umožňoval aj správne obočenie mapy obočeni zaradenia</li> </ul> <p>Refactoring: Ondrej, Sandra, Veronika Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika, Sandra Dokumentácia: Ondrej</p>
BEAC-169	BEAC-142 <a href="#">Vytvorenie API na prístup k označeným exponátom</a>	To Do	6 hours	Sandra Kostova		<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepojenie s API na serveri (Vytvorenie Vymazanie, Načítanie označených exponátov)</li> </ul> <p>Párve programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra</p>
BEAC-168	BEAC-140 <a href="#">API na prístup z selected exhibit</a>	In Progress	4 hours	Juraj Flarik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na 1</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>testing: Andrej</li> <li>code review: Andrej</li> <li>documenting: Juraj</li> </ul>
BEAC-167	BEAC-146 <a href="#">API na update exhibitu s push notifikáciou</a>	In Progress	6 hours	Juraj Flarik		<p>Description:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>API na update exhibitu, konkrétne pri text push notifikácie</li> </ul>

## Zápis č. 9 z 10. týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 24.04.2017, 17:00 - 19:00  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Juraj      **Zapisovateľ:** Ondrej      **Overovateľ:** Peter

---

Na stretnutí sme sa dohodli že rozdelíme aplikácie do dvoch častí. Android časť bude robiť osobitne časť pripojenú online na server a zároveň hotový finálny produkt, ktorý sa bude odovzdávať na konci semestra ako funkčný prototyp. V rámci iOS sa Marek s Peťom pustia do namockovania a offline funkčnej verzie aplikácie na udalosť IIT.SRC, kde budú fungovať všetky procesy korektne a na prezentovateľnej úrovni. Doladia sa časti lokalizácie. Vytvoria sa finálne buildy otestovanej aplikácie a budú aplikácie pripravené na prezentáciu. V rámci user stories sme ich rozdelili na čo najmenšie časti a granularitu nastavili veľmi podrobne a dali kním popisy.

### Retrospektíva

#### Start

- tracking času do excelu

#### Stop

- zápisnice sa ďalej robiť nebudú

#### Change

- User story vytvárať pre každú platformu osobitne
- Description k US
- Robiť menšie US

BeaCode JIRA

: BeaCode Sprint #8

Sorted by: Key descending

1-11 of 11 as at: 04/Apr/17 2:01 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee
<a href="#">BEAC-132</a>	BEAC-120 / Rozkladanie a konfiguracia beaconov	DONE		2 days, 4 hours	Unassigned
BEAC-131	BEAC-123 / Zobrazenie exponatov na mape podujatia	DONE	1 day	1 day, 4 hours	Marek Bruchaty
BEAC-130	BEAC-123 / Vytvorenie IIT.SRC 2016	DONE	5 hours	5 hours, 20 minutes	Andrej Zinka
BEAC-129	BEAC-123 / Zmena názvov oblastí na sekcie	DONE	3 hours	4 hours, 20 minutes	Andrej Zinka
BEAC-128	BEAC-123 / Získat mapu beaconov a vyparsovat data z nej	DONE	3 days, 6 hours	3 days, 30 minutes	Juraj Flamik
BEAC-126	BEAC-123 / Dorobit obrazok do obrazovky zoznam exhibitov	DONE	1 day, 4 hours	7 hours	Veronika Balazova
BEAC-125	BEAC-123 / Zobrazit detail exhibitu aj po kliknutí nanho v mape	DONE	1 day, 4 hours	1 day, 1 hour	Veronika Balazova
BEAC-123	Navstevnik chce zobrazit detail o exhibite (aj z mapy)	DONE			Unassigned
BEAC-122	BEAC-120 / Vypocitat polohu pouzivatelya z beacon signalov	DONE	4 days	2 days, 5 hours	Sandra Kostova
BEAC-121	BEAC-120 / Vypocitat polohu pouzivatelya z beacon signalov	DONE	1 day, 6 hours	2 days	Peter Augustin
BEAC-120	Navstevnik chce vidiet svoju aktualnu polohu	DONE			Unassigned

BeaCode JIRA  
: BeaCode Sprint #9  
Sorted by: Key ascending  
1-44 of 44 as at: 24/Apr/17 6:17 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description
BEAC-133	Systemove tasky	TO DO			Unassigned	Návštevník si chce zobrazit detail podujatia.
BEAC-134	Návštevník chce zobrazit detail udalosti IIT.SRC	READY FOR TEST (CO...	3 hours	4 hours	Marek Bruchaty	Úprava UI obrazovky "detail podujatia" <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Úpravy veľkosti fotografií a rozmiestnenia</li> <li>• Pridanie skrývania pre sekcie exponátov</li> <li>• Pridanie animácie pri skrývaní</li> <li>• Pridanie ikony - indikátora stavu sekcie (zobrazení/skrýť)</li> <li>• Pridanie ikony ktorá signalizuje že je po kliknutí je možné prejsť na detail exponátu</li> </ul>
BEAC-135	Návštevník chce zobrazit mapu udalosti IIT.SRC	TO DO			Unassigned	Používateľ si chce zobrazit mapu podujatia. Na mape si chce prehliadať polohu exponátov a vidieť, ktoré exponáty si zvolil pre notifikáciu.
BEAC-136	Návštevník chce zobrazit polohu používateľa na udalosti IIT.SRC	TO DO			Unassigned	Používateľ chce vidieť svoju aktuálnu polohu na mape podujatia.
BEAC-137	Návštevník chce zobrazit detaily exponátov z mapy IIT.SRC	TO DO			Unassigned	Návštevník podujatia chce byť schopný zobrazit si detail exponátu priamo z mapy podujatia.
BEAC-138	Návštevník chce získať notifikácie z udalosti IIT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-139	Vytvorenie TP CUP posteru	DONE	5 hours	1 day	Veronika Balazova	
BEAC-140	Návštevník chce vidieť na mape obľúbené exponáty z IIT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-141	Návštevník chce získať push notifikácie	TO DO			Unassigned	Ak sa návštevník priblíži k exponátu na vzdialenosť menšiu ako 1m, tak sa mu na mobile zobrazí push notifikácia s údajmi o danom exponáte.
BEAC-142	Návštevník chce zobrazit označené exponáty na mape	TO DO			Unassigned	Keď návštevník si v obrazovke pre výber exponátov zvolí exponáty, o ktoré má záujem (zaklikne ich pomocou checkboxov), tak sa tieto označené exponáty farebne odlišia na mape od neoznačených. Zároveň, ak návštevník si zaklikne dané exponáty a z tejto obrazovky odíde, tak zakliknuté exponáty ostanú uložené a po návrate do tejto obrazovky ich stále uvidí ako označené.
BEAC-143	Admin chce vedieť odstrániť udalosti	TO DO			Unassigned	<i>emphasized text</i>
BEAC-144	Admin chce vedieť odstrániť sekcie z udalostí	TO DO			Unassigned	
BEAC-145	Admin chce vedieť odstrániť exponáty zo sekcií	TO DO			Unassigned	
BEAC-146	Admin chce vedieť pridať push notifikáciu k exponátom	TO DO			Unassigned	Admin chce mať možnosť pridať notifikáciu k exponátu. Pridávať je možné text a teda aj link na rozne webové lokality.
BEAC-147	BEAC-137 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	30 minutes		Marek Bruchaty	Príprava dát a pridanie dát do aplikácie <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-148	BEAC-137 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour	1 hour	Peter Augustin	Prispôbenie UI, úprava vizuálnych prvkov a interakcie <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-149	BEAC-145 / Možnosť odstránenia exponátov v admin web	DONE	5 hours	3 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *pridať ku každému exponátu možnosť odstrániť Progress: DONE Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-150	BEAC-136 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	4 hours		Marek Bruchaty	Príprava dát <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-151	BEAC-144 / Možnosť odstránenia sekcie z podujatí v admin web	DONE	5 hours	4 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *pridať ku každej sekcií možnosť odstrániť Progress: DONE Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-152	BEAC-136 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour		Marek Bruchaty	<b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-153	BEAC-143 / Možnosť odstránenia udalostí v admin web	DONE	5 hours	5 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *pridať ku každej udalosti možnosť odstrániť Progress: DONE Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-154	BEAC-136 / Optimalizácia lokalizácie používateľa pomocou algoritmu trilaterácie	DONE	4 hours	4 hours	Peter Augustin	
BEAC-156	BEAC-146 / Pridanie push notifikácií ku každému exponátu	DONE	1 day	5 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *vytvorenie novej obrazovky na pridávanie push notifikácií ku každému exponátu Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>• príprava infraštruktúry</li> <li>• DONE</li> </ul> Testuje: všetci Code review: Juraj
BEAC-157	BEAC-138 / Implementácia lokálnych notifikácií v časti IOS	TESTING	1 hour		Peter Augustin	
BEAC-158	BEAC-144 / API na odstránenie sekcie	DONE	5 hours	5 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>• API na odstránenie vybranej sekcie</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• testing: Andrej</li> <li>• code review: Andrej</li> <li>• documenting: Juraj</li> </ul>

BEAC ID	BEAC ID / Description	Status	Estimate	Actual	Assignee	Notes
	BEAC-141 / Vypočítanie vzdialenosti od beaconu	DONE	3 hours	1 day	Sandra Kostova	-Vypočítajú sa vzdialenosti ku všetkým beaconom a vyberie sa najbližší z tých, ktoré majú vzdialenosť < 1m • vytvorenie notifikácie pre všetkých exponátov vo vzdialenosti < 1m  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-161	BEAC-143 / API na odstránenie eventu	DONE	5 hours	6 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: • API na odstránenie vybraného eventu  • testing: Andrej • code review: Andrej • documenting: Juraj
BEAC-162	BEAC-140 / Úprava UI časti iOS	DOCUMENTATION	1 hour		Marek Bruchaty	Done •
BEAC-163	BEAC-140 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	IN PROGRESS	30 minutes		Marek Bruchaty	Done •
BEAC-164	BEAC-140 / Úprava mapy udalostí IIT.SRC	IN PROGRESS			Unassigned	
BEAC-165	BEAC-145 / API na odstránenie exhibitu	DONE	5 hours	5 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: • API na odstránenie vybraného exhibitu  • testing: Andrej • code review: Andrej • documenting: Juraj
BEAC-166	BEAC-141 / Zobrazenie Push notifikácie	DONE	2 days	2 days, 3 hours	Sandra Kostova	• Načítanie informácií o najbližšom vybranom exponáte z API • Poslanie Push notifikácie po kliknutí Naviguj • jedna notifikácia pre jeden exponát  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-167	BEAC-146 / API na update exhibitu o push notifikáciu	DONE	6 hours	6 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: • API na update exhibitu, konkrétne pridať text push notifikácie  • testing: Andrej • code review: Andrej • documenting: Juraj
BEAC-168	BEAC-140 / API na prácu z selected exhibit	DONE	4 hours	4 hours	Juraj Flamik	Description: • API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na tour  • testing: Ondrej • code review: Ondrej • documenting: Juraj
BEAC-169	BEAC-142 / Vytvorenie API na prácu s označenými exponátmi	DONE	6 hours	1 day, 1 hour	Sandra Kostova	• Prepojenie s API na serveri (Vytvorenie, Vymazanie, Načítanie označených exponátov)  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-171	BEAC-142 / Zobrazenie označených exponátov na mape	DONE	2 days	2 days, 5 hours	Sandra Kostova	• Možnosť označiť exponáty z rôznych kategórií • Farebné odlišenie exponátov na mape (označené exponáty) • Označenie všetkých exponátov na mape v prípade že ziadny není označený • Označenie exponátov v zozname podľa toho či sú označené aj v API  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-172	BEAC-135 / Zlepšenie interaktivity mapy	DONE	6 hours	6 hours	Peter Augustin	Dolaženie funkcií zoom, transform, rotate Done •
BEAC-173	BEAC-135 / Správne rozmiestnenie exponátov	DONE	6 hours		Marek Bruchaty	Rozmiestnenie exponátov tak aby sedeli na mapu podujatia Done •
BEAC-174	BEAC-135 / Rôzne sfarbenie pre exponáty ktoré sú vybrané používateľom	DONE	30 minutes		Marek Bruchaty	Používateľ si vie vykliknúť pre ktoré exponáty má záujem dostávať notifikácie. Tieto exponáty sa na mape zobrazia zvýraznene. Done •
BEAC-175	BEAC-133 / Finalna dokumentacia	TO DO			Unassigned	
BEAC-176	BEAC-133 / robime.it	DONE		1 day	Andrej Zilka	
BEAC-177	BEAC-133 / Dotaznik	TO DO			Unassigned	
BEAC-178	BEAC-133 / excel na pozicovanie nastrojov	TO DO			Unassigned	

## Zápis č. 9 z 10. týždňa

**Dátum a čas stretnutia:** 24.04.2017, 17:00 - 19:00  
**Miesto stretnutia:** JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)  
**Vedúca tímu:** Alena  
**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej  
**Vedúci stretnutia:** Juraj      **Zapisovateľ:** Ondrej      **Overovateľ:** Peter

---

- Peťo opraví plagát a zajtra ho vytlačí
- Na IITSRC v stredu sa stretneme aby sme otestovali lokalizáciu a Push notifikácie
- Budeme zobrazovať iba niektoré exponáty z TPCUP sekcie
- Ideme testovať na stretnutí
- Do stredy potrebujeme namokovať dáta

Peter	Veronika	Marek	Juraj	Ondrej	Sandra	Andrej
40h	24h	25h	25h	24h	25h	24h

### Nedokončené tasky

- User Story 136 nie je hotová kvôli taskom 154, 152
- User Story 137 nie je hotová kvôli tasku 147
- User Story 138 nie je hotová kvôli taskom 159, 157
- User Story 140 nie je hotová

BeaCode JIRA  
: BeaCode Sprint #9  
Sorted by: Key ascending  
1-44 of 44 as at: 24/Apr/17 6:17 PM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description
BEAC-133	Systemove tasky	TO DO			Unassigned	Návštevník si chce zobrazit detail podujatia.
BEAC-134	Návštevník chce zobrazit detail udalosti IIT.SRC	READY FOR TEST (CO...	3 hours	4 hours	Marek Bruchaty	Úprava UI obrazovky "detail podujatia" <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Úpravy veľkosti fotografií a rozmiestnenia</li> <li>• Pridanie skrývania pre sekcie exponátov</li> <li>• Pridanie animácie pri skrývaní</li> <li>• Pridanie ikony - indikátora stavu sekcie (zobrazení/skrýť)</li> <li>• Pridanie ikony ktorá signalizuje že je po kliknutí je možné prejsť na detail exponátu</li> </ul>
BEAC-135	Návštevník chce zobrazit mapu udalosti IIT.SRC	TO DO			Unassigned	Používateľ si chce zobrazit mapu podujatia. Na mape si chce prehliadať polohu exponátov a vidieť, ktoré exponáty si zvolil pre notifikáciu.
BEAC-136	Návštevník chce zobrazit polohu používateľa na udalosti IIT.SRC	TO DO			Unassigned	Používateľ chce vidieť svoju aktuálnu polohu na mape podujatia.
BEAC-137	Návštevník chce zobrazit detaily exponátov z mapy IIT.SRC	TO DO			Unassigned	Návštevník podujatia chce byť schopný zobrazit si detail exponátu priamo z mapy podujatia.
BEAC-138	Návštevník chce získať notifikácie z udalosti IIT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-139	Vytvorenie TP CUP posteru	DONE	5 hours	1 day	Veronika Balazova	
BEAC-140	Návštevník chce vidieť na mape obľúbené exponáty z IIT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-141	Návštevník chce získať push notifikácie	TO DO			Unassigned	Ak sa návštevník priblíži k exponátu na vzdialenosť menšiu ako 1m, tak sa mu na mobile zobrazí push notifikácia s údajmi o danom exponáte.
BEAC-142	Návštevník chce zobrazit označené exponáty na mape	TO DO			Unassigned	Keď návštevník si v obrazovke pre výber exponátov zvolí exponáty, o ktoré má záujem (zaklikne ich pomocou checkboxov), tak sa tieto označené exponáty farebne odlišia na mape od neoznačených. Zároveň, ak návštevník si zaklikne dané exponáty a z tejto obrazovky odíde, tak zakliknuté exponáty ostanú uložené a po návrate do tejto obrazovky ich stále uvidí ako označené.
BEAC-143	Admin chce vedieť odstrániť udalosti	TO DO			Unassigned	<i>emphasized text</i>
BEAC-144	Admin chce vedieť odstrániť sekcie z udalostí	TO DO			Unassigned	
BEAC-145	Admin chce vedieť odstrániť exponáty zo sekcií	TO DO			Unassigned	
BEAC-146	Admin chce vedieť pridať push notifikáciu k exponátom	TO DO			Unassigned	Admin chce mať možnosť pridať notifikáciu k exponátu. Pridávať je možné text a teda aj link na rozne webové lokality.
BEAC-147	BEAC-137 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	30 minutes		Marek Bruchaty	Príprava dát a pridanie dát do aplikácie <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-148	BEAC-137 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour	1 hour	Peter Augustin	Prispôbenie UI, úprava vizuálnych prvkov a interakcie <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-149	BEAC-145 / Možnosť odstránenia exponátov v admin web	DONE	5 hours	3 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *pridať ku každému exponátu možnosť odstrániť Progress: DONE Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-150	BEAC-136 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	4 hours		Marek Bruchaty	Príprava dát <b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-151	BEAC-144 / Možnosť odstránenia sekcie z podujatí v admin web	DONE	5 hours	4 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *pridať ku každej sekcií možnosť odstrániť Progress: DONE Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-152	BEAC-136 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour		Marek Bruchaty	<b>Done</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
BEAC-153	BEAC-143 / Možnosť odstránenia udalostí v admin web	DONE	5 hours	5 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *pridať ku každej udalosti možnosť odstrániť Progress: DONE Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-154	BEAC-136 / Optimalizácia lokalizácie používateľa pomocou algoritmu trilaterácie	DONE	4 hours	4 hours	Peter Augustin	
BEAC-156	BEAC-146 / Pridanie push notifikácií ku každému exponátu	DONE	1 day	5 hours, 20 minutes	Andrej Zinka	Description: *vytvorenie novej obrazovky na pridávanie push notifikácií ku každému exponátu Progress: <ul style="list-style-type: none"> <li>• príprava infraštruktúry</li> <li>• DONE</li> </ul> Testuje: všetci Code review: Juraj
BEAC-157	BEAC-138 / Implementácia lokálnych notifikácií v časti IOS	TESTING	1 hour		Peter Augustin	
BEAC-158	BEAC-144 / API na odstránenie sekcie	DONE	5 hours	5 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: <ul style="list-style-type: none"> <li>• API na odstránenie vybranej sekcie</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• testing: Andrej</li> <li>• code review: Andrej</li> <li>• documenting: Juraj</li> </ul>



BEAC ID	BEAC ID / Description	Status	Estimate	Actual	Assignee	Notes
	BEAC-141 / Vypočítanie vzdialenosti od beaconu	DONE	3 hours	1 day	Sandra Kostova	-Vypočítajú sa vzdialenosti ku všetkým beaconom a vyberie sa najbližší z tých, ktoré majú vzdialenosť < 1m • vytvorenie notifikácia pre všetkých exponátov vo vzdialenosti < 1m  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-161	BEAC-143 / API na odstránenie eventu	DONE	5 hours	6 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: • API na odstránenie vybraného eventu  • testing: Andrej • code review: Andrej • documenting: Juraj
BEAC-162	BEAC-140 / Úprava UI časti iOS	DOCUMENTATION	1 hour		Marek Bruchaty	Done •
BEAC-163	BEAC-140 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	IN PROGRESS	30 minutes		Marek Bruchaty	Done •
BEAC-164	BEAC-140 / Úprava mapy udalostí IIT.SRC	IN PROGRESS			Unassigned	
BEAC-165	BEAC-145 / API na odstránenie exhibitu	DONE	5 hours	5 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: • API na odstránenie vybraného exhibitu  • testing: Andrej • code review: Andrej • documenting: Juraj
BEAC-166	BEAC-141 / Zobrazenie Push notifikácie	DONE	2 days	2 days, 3 hours	Sandra Kostova	• Načítanie informácií o najbližšom vybranom exponáte z API • Poslanie Push notifikácie po kliknutí Naviguj • jedna notifikácia pre jeden exponat  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-167	BEAC-146 / API na update exhibitu o push notifikáciu	DONE	6 hours	6 hours, 30 minutes	Juraj Flamik	Description: • API na update exhibitu, konkrétne pridať text push notifikácie  • testing: Andrej • code review: Andrej • documenting: Juraj
BEAC-168	BEAC-140 / API na prácu z selected exhibit	DONE	4 hours	4 hours	Juraj Flamik	Description: • API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na tour  • testing: Ondrej • code review: Ondrej • documenting: Juraj
BEAC-169	BEAC-142 / Vytvorenie API na prácu s označenými exponátmi	DONE	6 hours	1 day, 1 hour	Sandra Kostova	• Prepojenie s API na serveri (Vytvorenie, Vymazanie, Načítanie označených exponátov)  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-171	BEAC-142 / Zobrazenie označených exponátov na mape	DONE	2 days	2 days, 5 hours	Sandra Kostova	• Možnosť označiť exponáty z rôznych kategórií • Farebné odlišenie exponátov na mape (označené exponáty) • Označenie všetkých exponátov na mape v prípade že ziadny není označený • Označenie exponátov v zozname podľa toho či sú označené aj v API  Párové programovanie: Ondrej, Sandra Code Review: Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-172	BEAC-135 / Zlepšenie interaktivity mapy	DONE	6 hours	6 hours	Peter Augustin	Dolaženie funkcií zoom, transform, rotate Done •
BEAC-173	BEAC-135 / Správne rozmiestnenie exponátov	DONE	6 hours		Marek Bruchaty	Rozmiestnenie exponátov tak aby sedeli na mapu podujatia Done •
BEAC-174	BEAC-135 / Rôzne sfarbenie pre exponáty ktoré sú vybrané používateľom	DONE	30 minutes		Marek Bruchaty	Používateľ si vie vykliknúť pre ktoré exponáty má záujem dostávať notifikácie. Tieto exponáty sa na mape zobrazia zvýraznene. Done •
BEAC-175	BEAC-133 / Finalna dokumentacia	TO DO			Unassigned	
BEAC-176	BEAC-133 / robime.it	DONE		1 day	Andrej Zilka	
BEAC-177	BEAC-133 / Dotaznik	TO DO			Unassigned	
BEAC-178	BEAC-133 / excel na pozicovanie nastrojov	TO DO			Unassigned	

# Zápis č. 10 z 12. týždňa LS

**Dátum a čas stretnutia:** 03.05.2017, 17:00 - 19:00

**Miesto stretnutia:** 3.28

**Zástupca vedúcej tímu:** Martin

**Prítomní:** Peter, Veronika, Marek, Juraj, Ondřej, Sandra, Andrej

**Vedúci stretnutia:** Andrej

**Zapisovateľ:** Juraj

**Overovateľ:** Marek

---

## Priebeh stretnutia

zhodnotili sme IIT.SRC

- bol pozitívny ohlas
  - zapísali sme si pripomienky
    - tagy v profile používať na výber exhibitov
    - feedback dostupný po konci eventu
    - zamerať sa viac na prácu s beaconmi nez odporúčanie
    - kontaktovať letisko
  - Exponea chcela aby sme sa im ozvali, chcú robiť niečo podobné dohodli sme sa ako bude prebiehať testovanie
  - iOS bude testovať na mape IIT.SRC
  - Android bude testovať na 2. poschodí
  - dohodli sme si tvar test-caseov
  - admin web sa tiež bude testovať
    - vytvorenie / vymazanie eventu
    - vytvorenie / vymazanie sekcie
    - vytvorenie / vymazanie exhibitu
    - nahranie obrázkov / mapy
  - pošleme Martinovi zoznam test-caseov
- vytvorili sme user story Finálna dokumentácia
- budeme tam pridávať tasky podľa potreby formát zápisníc
  - všetky zápisnice musia mať rovnaký formát



## BeaCode JIRA

: BeaCode Sprint #10

Sorted by: Key ascending

1-36 of 36 as at: 07/May/17 1:22 AM

Key	Summary	Status	Original Estimate	Time Spent	Assignee	Description
BEAC-136	Návštevník chce zobraziť polohu používateľa na udalosti IT.SRC	TO DO			Unassigned	Používateľ chce vidieť svoju aktuálnu polohu na mape podujatia.
BEAC-137	Návštevník chce zobraziť detaily exponátov z mapy IT.SRC	TO DO			Unassigned	Návštevník podujatia chce byť schopný zobraziť si detail exponátu priamo z mapy podujatia.
BEAC-138	Návštevník chce získať notifikácie z udalostí IT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-140	Návštevník chce vidieť na mape obľúbené exponáty z IT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-147	BEAC-137 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	30 minutes	30 minutes	Marek Bruchaty	Príprava dát a pridanie dát do aplikácie <b>Done</b>
BEAC-148	BEAC-137 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour	1 hour	Peter Augustín	Prispôbenie UI, úprava vizuálnych prvkov a interakcie <b>Done</b>
BEAC-150	BEAC-136 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	4 hours	30 minutes	Marek Bruchaty	Príprava dát <b>Done</b>
BEAC-152	BEAC-136 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour	3 hours	Marek Bruchaty	<b>Done</b>
BEAC-154	BEAC-136 / Optimalizácia lokalizácie používateľa pomocou algoritmu trilaterácie	DONE	4 hours	2 days	Peter Augustín	
BEAC-157	BEAC-138 / Implementácia lokálnych notifikácií v časti IOS	DONE	1 hour	3 hours	Peter Augustín	
BEAC-159	BEAC-138 / Zobrazenie notifikácií pri zatvorenej aplikácii v rámci IOS	DONE	1 hour	2 hours	Peter Augustín	
BEAC-162	BEAC-140 / Úprava UI časti IOS	DONE	1 hour	3 hours	Marek Bruchaty	<b>Done</b>
BEAC-163	BEAC-140 / Namockovanie dát v mobilnej aplikácii	DONE	30 minutes	30 minutes	Marek Bruchaty	<b>Done</b>
BEAC-164	BEAC-140 / Úprava mapy udalostí IT.SRC	IN PROGRESS			Unassigned	
BEAC-168	BEAC-140 / API na prácu z selected exhibit	DONE	4 hours	4 hours	Juraj Flárik	Description: • API na vytvorenie, vymazanie a získanie informácií o vybraných exhibitoch na tour  • testing: Ondrej • code review: Ondrej • documenting: Juraj
BEAC-179	IT.SRC	TO DO			Unassigned	
BEAC-180	BEAC-179 / Rozmiestniť beacony	TO DO		1 day, 2 hours	Unassigned	• rozmiestniť beacony • odmerať rozmiestnenie beaconov
BEAC-181	BEAC-179 / Vytvoriť IT.SRC 2017	DONE		5 hours	Andrej Zrika	Description: • vytvorenie exponátov na IT.SRC pre Android • nahodiť všetko cez admin web Testuje: Juraj Code review: Juraj
BEAC-182	BEAC-179 / Vytvoriť IT.SRC 2017	DONE		2 hours	Marek Bruchaty	
BEAC-183	BEAC-179 / Zapsať rozmiestnenie beaconov do jsonu	DONE	1 day	1 day	Juraj Flárik	Description: • v DB majú byť len beacony ktoré sú na -1 • majú mať zapísané namerané suradnice  • testing: všetci
BEAC-184	BEAC-179 / Upraviť poster	DONE			Peter Augustín	
BEAC-185	BEAC-179 / Zozbierať data pre IT.SRC	TO DO	1 minute	1 hour	Veronika Balazova	Description: • zozbierať texty pre exponáty, ktoré sú v nasom bloku na TP Cup • zozbierať obrázky a upraviť ich všetky na jednotnú veľkosť • napísať názov každého exponátu • napísať push notifikáciu pre každý exponát • zozbierať data o všetkých posteroch, ktoré sa konajú v BLOK I (vtedy keď sme my) • poslať tieto data Andrejovi Testuje: všetci
BEAC-186	Vytvorenie finálnej dokumentácie	TO DO			Unassigned	
BEAC-187	BEAC-186 / Dodanie architektúry pre IOS platformu	TO DO			Peter Augustín	Dodanie Veronike diagram pre IOS architektúru.
BEAC-188	BEAC-186 / Vytvorenie dokumentácie na testovanie tretej strany	IN PROGRESS	1 day	6 hours	Sandra Kostova	+ samotne testovanie
BEAC-189	BEAC-138 / Vytvorenie notifikácie na feedback	IN PROGRESS	1 day, 2 hours	7 hours, 30 minutes	Sandra Kostova	• Pri odchode (po vzdialenosti > 2.5m) od vybraného exponátu sa používateľovi zobrazí notifikácia - feedback, s možnosťou urobiť rate s hviezdikami  Programovanie: Sandra a Ondrej Testovanie: Veronika Dokumentácia: Sandra
BEAC-190	BEAC-186 / Úprava zapisnice	TO DO			Peter Augustín	
BEAC-191	Testovanie produktu	TO DO			Unassigned	
BEAC-192	BEAC-191 / Testovanie IOS	TO DO			Peter Augustín	
BEAC-193	BEAC-186 / Dodanie potrebných vecí za backend	TO DO	1 day		Juraj Flárik	Description: • dodanie vecí do finálnej dokumentácie  • testing: Veronika
BEAC-194	BEAC-186 / Dodanie potrebných vecí za Android	TO DO	1 day		Ondrej Kipila	• class diagram (upravený) s popisom • popisovanie doplnenie funkcionality
BEAC-195	BEAC-191 / Testovanie IOS	TO DO	1 day		Marek Bruchaty	
BEAC-196	BEAC-186 / Poskytnúť materiál k dokumentácii IOS	TO DO	1 day		Marek Bruchaty	
BEAC-197	BEAC-191 / Testovanie admin webu	TO DO	1 day		Andrej Zrika	• vytvoriť dokumentáciu testovaniu • otestovať admin web s dvoma ľuďmi podľa test časov v dokumentácii • spísať ktoré test cases boli vykonané správne a ktoré nie
BEAC-198	BEAC-186 / Dodanie potrebných vecí za admin web	TO DO			Andrej Zrika	• potrebné diagramy • opisy úloh • dokumentácia k testovaniu admin web
BEAC-199	BEAC-179 / Dolaďovanie chyby na admin web pre ucelý prezentácie IT.SRC	DONE		4 hours	Andrej Zrika	• chyby pri nahrávaní obrázkov • zarovnanie textov • bug fix pri pridávaní exponátov • pomoc s rokladaním beaconov a testovaním