

Zápis z prvého týždňa

Zápis zo stretnutia č. 1

Dátum a čas stretnutia:	27.09.2016, 15:00 - 17:00
Miesto stretnutia:	JOB SOVO softvérové štúdio (1.31a)
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 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 nápad, 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

Dátum a čas stretnutia:	29.09.2016, 18:00 - 21:00
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. 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 viacej 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.