

TÍMOVÝ PROJEKT TRACKS

Zápisnica

Dátum konania / Miesto konania	3.10.2016, 3.21
Zúčastnení	Ing. Martin Konôpka (MaKo) Ing. Karol Rástočný, Phd. (KaRa) Miriam Pomffyová (MiPo) Michal Slovák (MiSl) Peter Bobovský (PeBo) Peter Kučera (PeKu) Marek Mura (MaMu) Michal Kráľ (MiKr)
Neprítomní	Lukáš Račko (LuRa)
Zapísal	Miriam Pomffyová
Prílohy	-

1. Retrospektíva - prehľad o stave plnenia úloh
2. Pridelenie úloh na ďalší týždeň
3. Identifikácia základnej architektúry projektu
4. Pridelenie úloh na ďalší týždeň

P. č.	Názov úlohy	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín splnenia
1.	Doplniť reálne údaje do webu	Doplniť na web reálne texty o tíme + fotky členov, pridať číslo tímu, kontrast nápisu a pozadia, veľkým TRACKS, téma webu musí byť konzistentná s plagátom (BOTNET .NET)	MiKR	10.9.2016

2.	Teambuilding	Členovia tímu sa neformálne stretnú s vedúcim – dohodne sa termín	celý tím	10.9.2016
3.	Disk Google	Potrebné uploadnúť všetky súbory súvisiace s tímovým projektom na cloud Všetci potrebujú prístup na Disk Google	celý tím	10.9.2016
4.	Potreby nástroj na chat	Discord	celý tím	10.9.2016
5.	Konzolové príkazy pre GIT	Potrebné sa naučiť s GITom robiť cez konzolu (aspoň príkazy clone push pull merge a commit)	celý tím	10.9.2016
6.	Licencie na EA	Potrebné získať licencie na EA	celý tím	10.9.2016
7.	Fotky členov tímu	Zhotoviť fotky členov tímu a uploadnúť na web	MiPo	10.9.2016
8.	Rozbehovanie projektu	Všetci si musia rozbehnúť projekt podľa tutoriálu na Disku Google	celý tím	10.9.2016
9.	TP Cup	Áno / Nie ? .. Treba sa dohodnúť	celý tím	10.9.2016
10.	Stack Overflow datamining	Je možný cez nejaké verejné API ? Treba zistiť	celý tím	10.9.2016
11.	Nastudovanie klient – server komunikácie	Studovať Rest-API, komunikácia client-server,		

P. č.	Názov úlohy	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín splnenia
12.	Definovať API	Formálny popis API, cez ktoré bude komunikovať klient so serverom	Nepridelené	N/A

13.	Základná funkcionálnosť klienta	Za použitia knižnice WPF vytvoriť desktopového klienta a spraviť HelloWorld so serverom.	PeKu	10.9.2016
14.	Základná kostra / funkcionálnosť servera	Rozbehať „hello world“ medzi klientom a serverom vo webovej časti.	MiKr	10.9.2016
15.	Návrh štruktúry DLL	Navrhnuť DLL ktoré bude klient sťahovať	PeBo	10.9.2016
16.	Výber repozitárov	Výber repozitárov, ktoré je potrebné sťahovať	Nepridelené	N/A
17.	RDF trojice	Lokálne rozbehať apache-jena-fuseki RDF trojice	LuRa	10.9.2016
18.	Uploadnúť user stories, features, tasky do TFS	Prepísať údaje spísané na stretnutí do TFS	MiSI	10.9.2016
20.	Spojzdenie klient server komunikácie	http client + nastavy, webapi	Nepridelené	N/A
21.	Odosielanie dát z klienta	Odosielanie výsledkov, ktoré klient stiahne	Nepridelené	N/A
22.	Vytvorenie prototypu aplikácie	Vlastný prototyp	Nepridelené	N/A

NAVRHNUTÉ NÁSTROJE / KNIŽNICE

N-git knižnica pre .NET

Gerrit – code reviews

WPF – desktopový klient

Logovanie crashov – CrashReporter.NET

Volanie API – HTTPClient ,WebAPI Client

Knižnice pri pridávaní do projektu – NuGet packages

PRIPOMIENKY K PROJEKTU

Ideálna práca na projekte po dvojiciach

Bude potrebné rozumne vyriešiť update klienta

Update len pri spustení(nie počas sťahovania)

FEATURES

Feature:

1. Vytvoriť klienta a prepojenie so serverom
 - a. Možnosť upravovania nastavení
 - b. Možnosť nastavenia priority (filter)
 - c. Update (dokončenie úloh, a preinštalovanie)
 - d. Log o chybách, nedokončených ulohách, odoslať balancerovi pri každom spustení
 - e. Progress bar
 - f. Možnosť reportu
 - g. Zistenie stavu siete (kvalitu, rýchlosť), obmedzenie alebo nestťahovanie
 - h. Obmedzenie výkonu, pozastaviť sťahovanie, mimo aktívnych hodín
2. Získať job z balancera
3. Web rozhranie pre používateľa na vytvorenie úloh pre balancera
4. Reprezentácia dát (RDF)
5. Balancer klientovi (joby)
6. Udržiavanie dll
7. Vytvoriť balancer
- a. Kontrola ktorých dát je/nie je nutná
 2. Vytvorenie dll pre každý repozitár
 3. Vytvoriť databázu (tripleStore) jena
 4. Správa logov v balancerovi (crashreporter)
 5. Vidieť na serveri aktívnych klientov
 6. Správa user managementu

USER STORIES

1. Používateľ sa chce ozvať serveru
2. Server zistí koľko je voľných uzlov v sieti
3. Používateľ chce od balancera "link", ktorý má sťahovať a server mu odošle dll súbor pre odoslanie notifikácie a spustím ju

4. Admin ma možnosť dodávať najnovšie knižnice, ktoré sú dostupné pre klientov