

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

Používateľská príručka – Visual Studio Extension

Akademický rok: 2016/2017

Vedúci práce: Ing. Karol Rástočný, Phd.

Členovia tímu: Ondrej Čičkán, Šimon Dekrét, Dušan Javorník

Dušan Jom, Miroslav Laco, Anton Ján Vrban

1 Opis používania Visual Studio Extension

1.1 Predpoklady

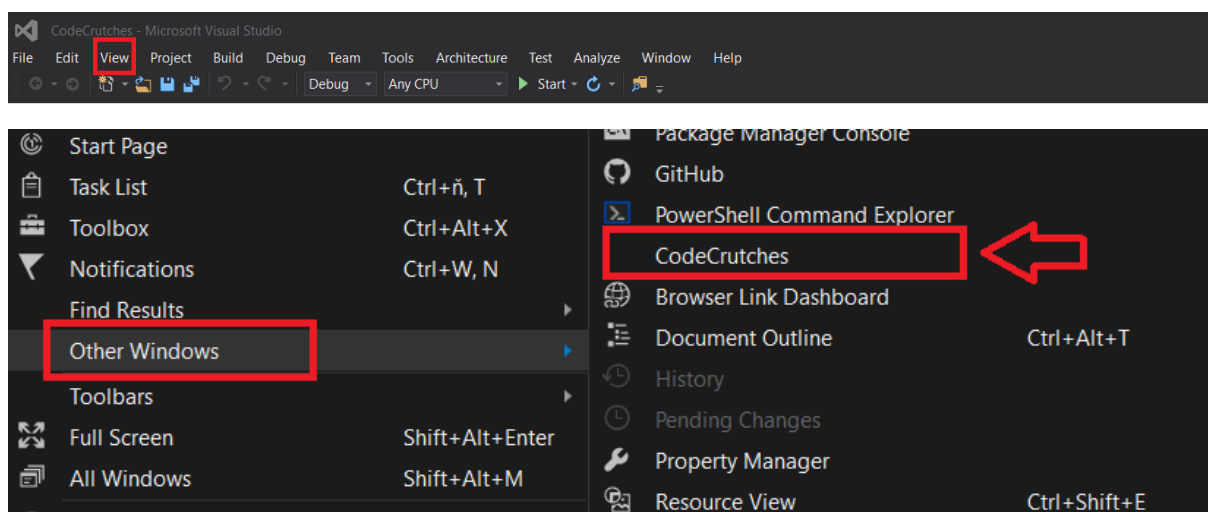
Pre plnohodnotné používania rozšírenia musíte vykonať nasledujúce kroky:

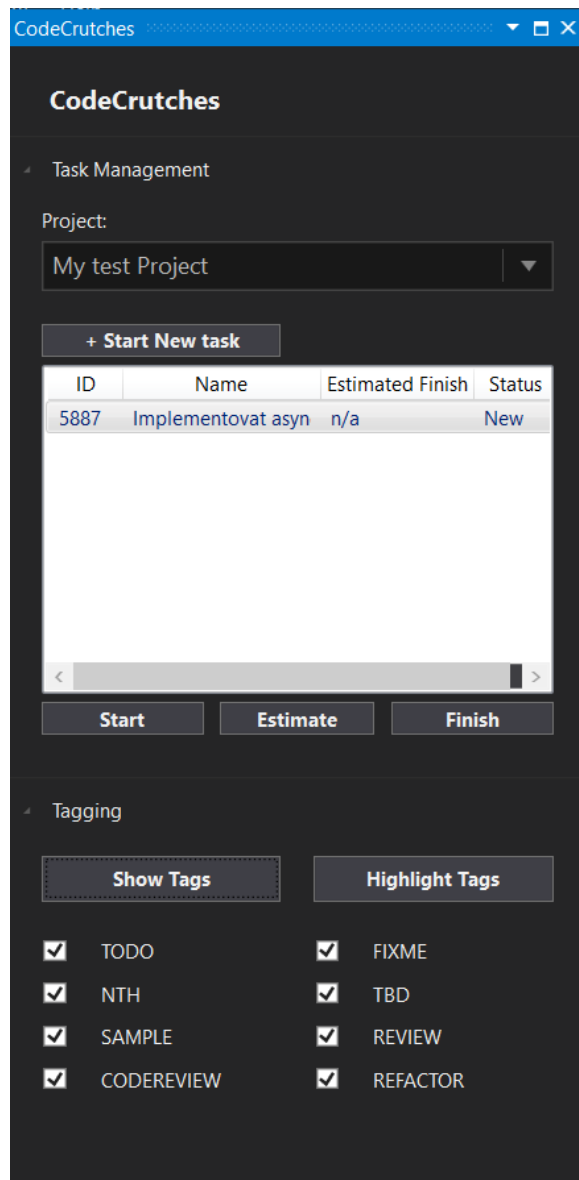
1. Nainštalovať program User Activity (nemusíte si inštalovať jeho plugin do Visual Studia alebo do chromu) – [stiahnuť TU](#)
2. Prihlásiť sa na stránku CodeCrutches <https://devacts.fiit.stuba.sk:8443/CodeCrutches/> Bude potrebné vytvoriť projekt a nastaviť prístupové údaje na pripojenie na TFS (pre viac informácií pozrite Používateľskú príručku pre WebManagement)
3. Nastaviť alias pre TFS na <https://devacts.fiit.stuba.sk:8443/DevACTs/Manage>. Ísť na sekciu **Aliases**. Vyplňte nasledujúce polia:
New URL: adresu tfs napr. (<https://tfs.fiit.stuba.sk>)
New Alias: alias vo vašom profile v tfs (napr. Jozef Mrkva)
Potom stlačte **Add**.



1.2 Opis používateľského rozhrania

Po nainštalovaní doplnku sa objaví v **View -> Other Windows** nová položka **CodeCrutches**. Po kliknutí na túto možnosť sa vám zobrazí panel CodeCrutches (Formulár 1), ktorý si môžete pripevniť kdekoľvek vo Visual Studiu.





Formulár 1 CodeCrutches panel nástrojov

Panel obsahuje dve hlavné časti:

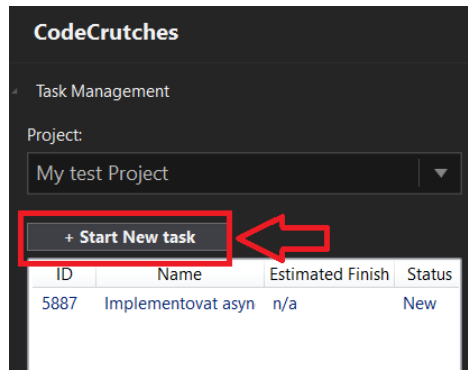
- **Task Management** - slúži na manažment úloh a na evidovanie odpracovaných hodín.
- **Tagging** – slúži na zapnutie/vypnutie meta-značiek a zvýraznenia textu. Ponúka dodatočné možnosti filtrovania typov meta-značiek.

2 Opis používateľských scenárov

2.1 Vytvorenie novej úlohy

Uistite sa, že aplikácia User Activity je korektné spustená a máte nainštalovaný plugin User Activity a CodeCrutches vo Visual Studio. Projekt, pre ktorý chcete vytvoriť úlohu musí byť cez CodeCrutches korektné napojený na Issue Tracker. V DevACTs nastaveniach musíte mať pre daný Issue Tracker nastavený správny Alias pre Vaše DevACTs meno. Pre zaevidovanie začiatku práce na novej úlohe vykonajte tieto kroky:

1. Vyberte v panely CodeCrutches možnosť „Start New task“:



2. Zobrazí sa formulár pre vytvorenie novej úlohy (Formulár 2).

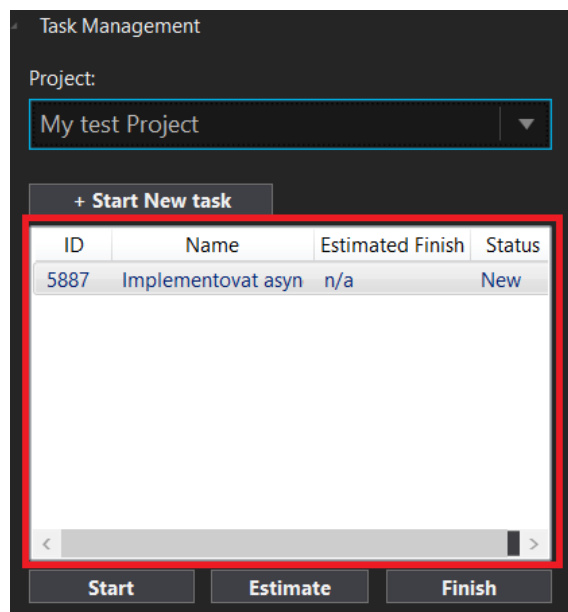
Formulár 2 Zaevidovanie novej úlohy

3. Vyplňte polia:

- a. **Task Name** – čo najvýstižnejší samo-opisný názov novej úlohy
 - b. **Project** – projekt, pod ktorý sa má novo vytvorená úloha zaradiť
 - c. **Estimated task finishu** – predpokladaný dátum ukončenia úlohy (predvolený je aktuálny dátum)
 - d. **Original time estimate** – predpokladaný počet hodín na dokončenie tejto úlohy. Poznámka- odhad predpokladaného ukončenia má iba informatívny charakter a je možné ho dodatočne meniť.
4. Kliknite na tlačidlo „**Submit**“. Pozor- nová úloha sa vytvorí v Issue Tracker-i napojenému k zvolenému projektu.
 5. Budete informovaný o výsledku zaevidovania začatia novej úlohy pomocou okna so správou o úspechu/neúspechu začatia novej úlohy

2.2 Zobrazenie a manažment Vašich úloh

Zoznam vašich a nepriradených úloh z TFS sú zobrazené v CodeCrutches panely v časti Task Management.



1. V zozname sú zobrazené úlohy pre projekt vybraný v poli Project, ktoré máte priradené. Môžete kliknúť na ľubovoľnú úlohu a previesť s ňou jednu z aktivít nižšie. Úlohy môžu mať nasledujúce stavy:
 - New – nezačatá úloha priradená Vám v Issue Tracker-i napojenom na zvolený projekt
 - Active – aktívna úloha na ktorej práve pracujete
 - Paused – prerušená úloha, ktorá už bola v minulosti v stave Active
 - Done – ukončená úloha (nezobrazuje sa v zozname)
2. Pre zobrazenie úloh k inému projektu vyberte tento projekt z poľa Project a počkajte na načítanie úloh.

2.2.1 Začatie úlohy v stave „New“

1. Po zvolení úlohy kliknite na tlačidlo „Start“ .
2. Zobrazí sa formulár (Formulár 2) pre vytvorenie novej úlohy s vyplneným názvom úlohy a projektom, pod ktorý úloha spadá.
3. Vyplňte polia „Estimated task finish“ a „Original time estimate (hours)“.
4. Kliknite na tlačidlo „Submit“.
5. Budete informovaný o výsledku operácie prostredníctvom dialógového okna. V prípade neúspechu skontrolujte nastavenia popísané na začiatku podkapitoly a pokus opakujte. V prípade úspechu bude aktuálne aktívna úloha pozastavená a začatá úloha bude v stave Active.

2.2.2 Pozastavenie úlohy v stave „Active“

1. Po zvolení úlohy kliknite na tlačidlo „Pause Task“.
2. Zobrazí sa formulár (Formulár 3) pre zadanie hodín spojených s úlohou s predvyplneným názvom úlohy, stráveným časom prebratým z Issue Tracker-a a s časom potrebným do ukončenia úlohy prebratým z Issue Tracker-a. Časy sú editovateľné.

Formulár 3 Okno na zmenu zostávajúceho a stráveného času na úlohe

3. Upravte časy podľa potreby.
4. Kliknite na tlačidlo „Submit“.
5. Budete informovaný o výsledku operácie prostredníctvom dialógového okna. V prípade neúspechu skontrolujte nastavenia popísané na začiatku podkapitoly a pokus opakujte. V prípade úspechu bude vybratá aktívna úloha pozastavená a budú upravené dotknuté hodiny.

2.2.3 Aktivovanie úlohy v stave „Paused“

1. Po zvolení úlohy kliknite na tlačidlo „Activate Task“.
2. Úloha sa aktivuje. Pozn. – naraz môžete mať aktívnu nanajvýš 1 úlohu, preto ak máte v tomto momente nejakú úlohu v stave „Active“, tak sa pozastaví.

2.2.4 Zmena odhadovaného dátumu ukončenia úlohy

1. Po zvolení úlohy kliknite na tlačidlo „Estimate“.
2. Zobrazí sa formulár (Formulár 4) s predvyplneným súčasným odhadovaným dátumom ukončenia zvolenej úlohy.

Formulár 4 Okno na zmenu predpokladaného dátumu ukončenia úlohy

3. Upravte odhadovaný dátum ukončenia podľa potreby.
4. Kliknite na tlačidlo „Submit“.
5. Budete informovaný o výsledku operácie prostredníctvom dialógového okna. V prípade neúspechu skontrolujte nastavenia popísané na začiatku podkapitoly a pokus opakujte. V prípade úspechu bude odhadovaný dátum ukončenia úlohy aktualizovaný

2.2.5 Ukončenie úlohy

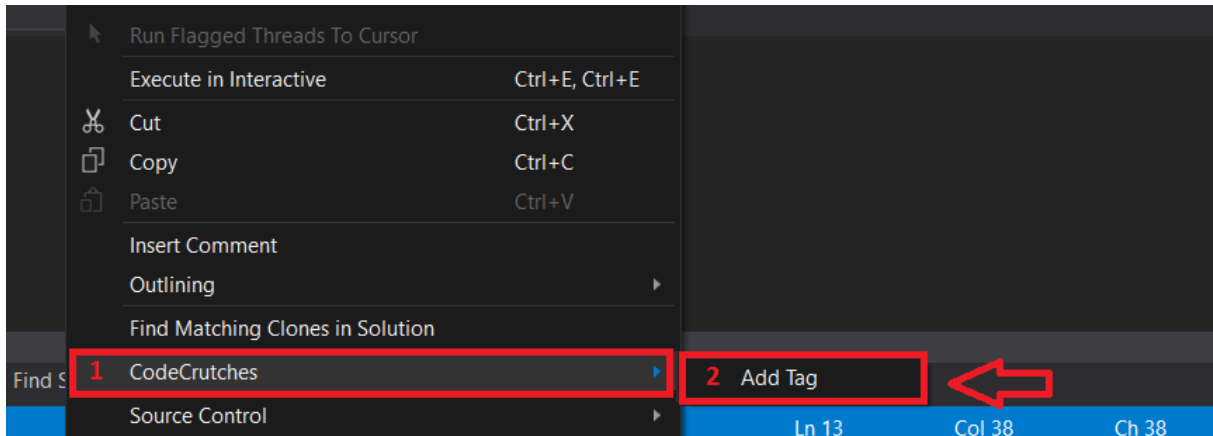
1. Po zvolení úlohy kliknite na tlačidlo „Finish Task“.
2. Zobrazí sa formulár (Formulár 3) pre zadanie hodín spojených s úlohou s vyplneným názvom úlohy, stráveným časom prebratým z Issue Tracker-a a s časom potrebným do ukončenia úlohy prebratým z Issue Tracker-a. Strávený čas na úlohe je editovateľný.
3. Upravte strávený čas podľa potreby.

4. Kliknite na tlačidlo „Submit“.
5. Budete informovaný o výsledku operácie prostredníctvom dialógového okna. V prípade neúspechu skontrolujte nastavenia popísané na začiatku podkapitoly a pokus opakujte. V prípade úspechu bude vybratá úloha ukončená a odobratá zo zoznamu.

2.3 Manažment meta-značiek k zdrojovému kódu

2.3.1 Vytvorenie meta značky

1. Označte požadovanú časť zdrojového kódu a stlačte pravé tlačidlo pravej myši
2. Otvorí sa kontextové menu s položkou CodeCrutches



3. Kliknite na položku CodeCrutches -> Add Tag
4. Zobrazí sa Formulár 5, na pridanie textu a typu meta značky. V časti Code je zobrazený označený zdrojový kód.

Code:

```
16 public const string TaskState = "TaskState";
```

Tag Type:

TODO

Text:

Cancel Submit

Formulár 5 Okno na vytvorenie novej meta značky

- Kliknutím na výberové okno pod Tag type, zvolíte typ značky. A do textového pola Text napíšete komentár ku značke.

Tag Type:

- TODO
- FIXME
- NTH
- TBD
- SAMPLE
- REVIEW
- CODEREVIEW
- REFACTOR
- All types

- V poli *Text* môžete zadať vlastný komentár k označenému zdrojovému kódu. Je implementovaný automatické dopĺňanie textu pri zadaní znaku „@“ pre dopnenie mena člena priradeného v danom projekte, alebo pri zadaní znaku „#“ na zadanie artefaktu ako napríklad *#Task(cislo_tasku)*.
- Stlačte tlačidlo Submit

2.4 Zobrazenie meta-značiek

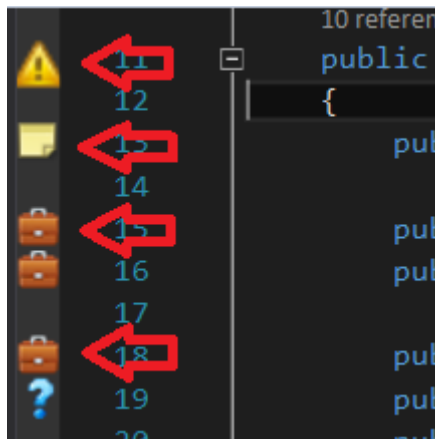
2.4.1 Vizuálna reprezentácia typov značiek

 *TODO*

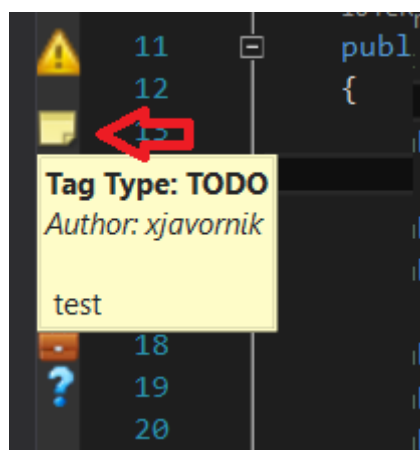
-  *FIXME*
-  *NTH (Nice to have)*
-  *TBD (To Be Done)*
-  *SAMPLE*
-  *REVIEW*
-  *CODEREVIEW*
-  *REFACTOR*
-  *TAG GROUP*


2.4.2 Zobrazenie obsahu viacerých meta-značiek na jednom riadku

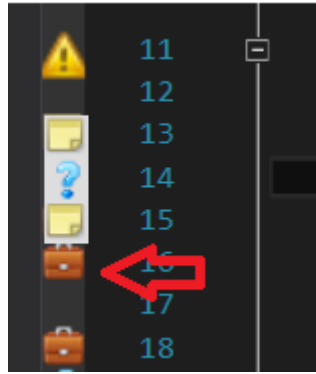
1. Súbory, ktoré obsahujú značky majú zobrazené ikony na ľavom okraji textového editora pre Visual Studio



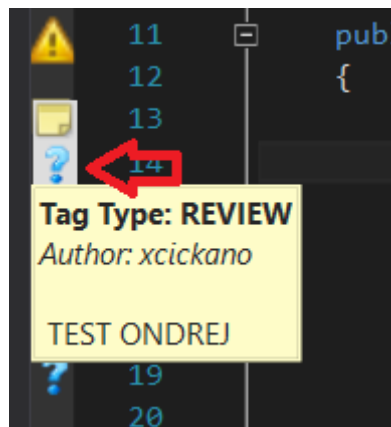
2. Kliknutím na ikonu značky sa zobrazí okno obsahujúce text meta-značky. Toto okno zmizne po druhom kliku, alebo po 5 sekundách.



3. Po kliknutí na typ značky TAG GROUP () sa zobrazí pri značke kontextové okno, ktoré obsahuje všetky značky vyskytujúce sa na danom riadku.

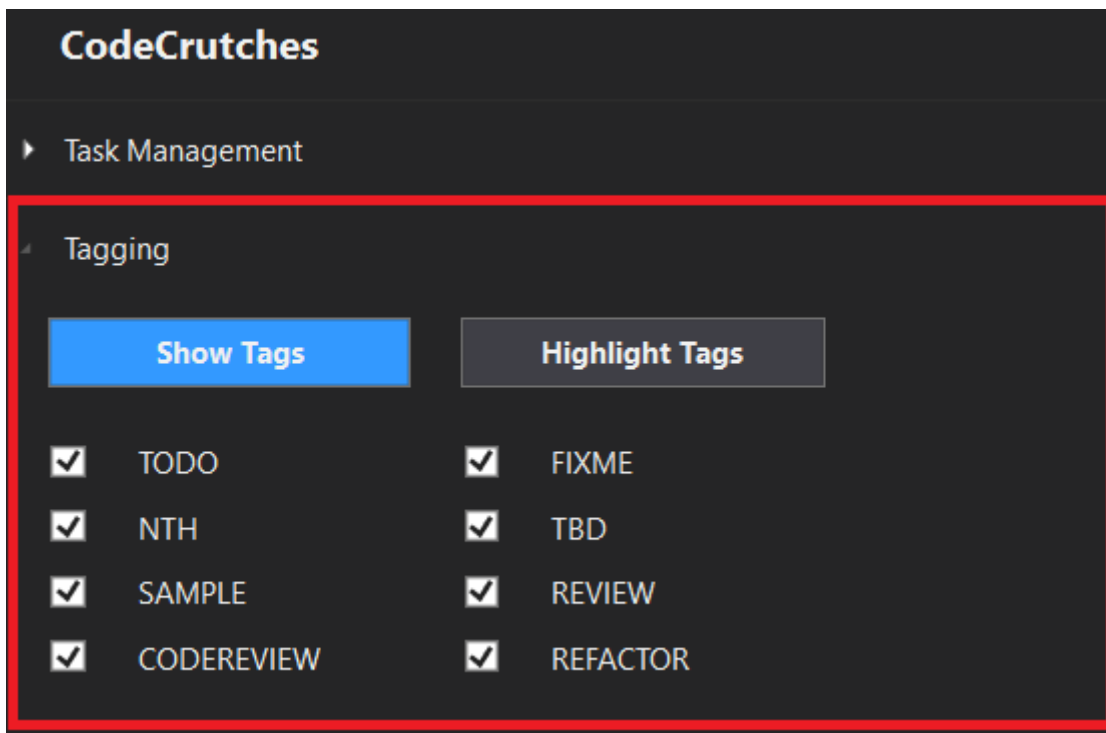


4. Po kliknutí na značku v kontextovom okne sa zobrazia informácie o meta-značke.



2.5 Nastavenie zobrazovania značiek

V CodeCrutches panely nástrojov v sekcii **Tagging** sú možnosti pre filtráciu a zobrazovanie značiek a zvýrazňovania textu.



2.5.1 Vypnutie/Zapnutie zobrazovania značiek

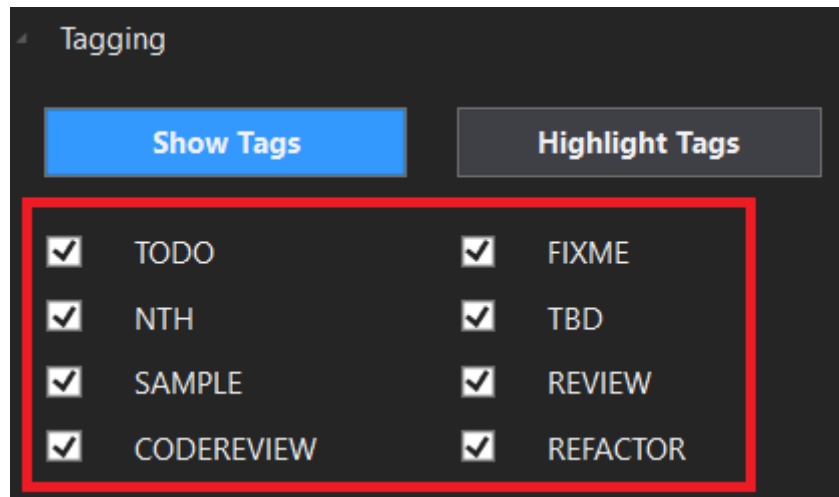
1. Stlačením tlačidla *Show Tags* vypnete alebo zapnete zobrazovanie ikoniek na okraji textového editora vo Visual Studiu.

2.5.2 Vypnutie/Zapnutie zvýrazňovania textu

1. Stlačením tlačidla *Highlight Tags* vypnete alebo zapnete zvýraznenie textu v textovom editore. Zvýraznený je kus textu ku ktorému je priradená daná meta-značka.

2.5.3 Filtrovanie značiek

1. V sekcii *Tagging* v panely CodeCrutches sú checkboxy obsahujúce podporované značky.



2. Kliknutím na check-box povolíte alebo zakážete daný typ značky.
3. Po kliknutí na akýkoľvek check-box sa automaticky zobrazia len povolené značky (platí pre ikony na okraji obrazovky ako aj pre zvýraznenie textu)