

Digitálne mapy

Dokumentácia k riadeniu projektu

Tím číslo: 2
Vedúci tímu: Ing. Peter Bartalos
Odbor: Softvérové inžinierstvo
Šk. rok: 2009/2010

Bc. Abelovský Peter
Bc. Bartal Kamil
Bc. Basár Peter
Bc. Hraško Marián
Bc. Torda Dušan
Bc. Zdechovan Ján

1 Úvod

Dokument je výstupom riešenia projektu Digitálne mapy tímom Pandúr osmička v zimnom semestri. Dokument je zameraný na procesy riadenia projektu, ktoré sú opísané v jednotlivých kapitolách.

Kapitola 2 obsahuje ponuku v pôvodnom stave, ktorú vypracoval náš tím v záujme získať preferované zadanie. Preferované zadanie bolo tímu, na základe tejto ponuky, pridelené.

Kapitola 3 popisuje plán projektu na zimný semester.

Kapitola 4 sa venuje komunikácii v tíme, krátkodobým a dlhodobým úlohám a rolám jednotlivých členov tímu.

Kapitola 5 definuje dodržiavané štandardy a kultúru kódovania.

Kapitola 6 obsahuje metodiky, podľa ktorých sme v daných procesoch postupovali a riadili sa nimi.

Kapitola 7 je zhrnutím všetkých zápisov zo stretnutí.

1.1 Použité skratky

V texte sa uvádzajú iniciály autorov:

PA	Peter Abelovský
KB	Kamil Bartal
PB	Peter Basár
MH	Marián Hraško
DT	Dušan Torda
JZ	Ján Zdechovan

Tab. 1: Iniciály autorov

2 Ponuka

Tím

Bc. Peter Abelovský

Bakalárske štúdium ukončil na FIIT v študijnom programe Informatika obhájením bakalárskej práce zaoberajúcej sa symbolickou umelou inteligenciou. Počas štúdia získal skúsenosti s jazykmi JAVA, C# a C/C++ + či technológiami XML, XSLT a XPath. Samozrejmosťou sú znalosti a skúsenosti z oblasti databázových systémov a relačných databáz - My SQL, Oracle, samotného jazyka SQL, objektovo-orientovaného návrhu softvéru a jazyka UML. Prácou na mimoškolských projektoch nadobudol skúsenosti s webovými technológiami XHTML/HTML, CSS, ASP .NET, Adobe Flash a JavaScript.

Bc. Kamil Bartal

Absolvent bakalárskeho študijného programu Informatika, počas ktorého získal skúsenosti s programovacími jazykmi C/C++, C# a Java, relačnými databázami Oracle, skriptovacím jazykom JavaScript, značkovacími jazykmi XHTML a XML a modelovacím jazykom UML. Vo svojej bakalárskej práci sa zaoberal architektúrou REST. Aktívnym pôsobením vo viacerých školských i mimoškolských projektoch nadobudol bohaté skúsenosti s prácou v tíme. Profesionálne sa venuje technológii Siebel CRM.

Bc. Peter Basár

Bakalárske štúdium absolvoval na FIIT v študijnom programe Informatika. Témou jeho bakalárskej práce bol fokusovaný preliezač webu. V rámci štúdia si osvojil prácu s jazykmi JAVA, C# a C/C++ a s webovými technológiami XHTML/HTML, CSS, ASP, PHP, JavaScript. Prácou na projektoch získal znalosti a skúsenosti z oblasti databázových systémov a relačných databáz – MySQL, MS SQL, Oracle a jazyka SQL. Popri štúdiu nadobudol rozsiahle skúsenosti s prácou v tíme aj v praxi, kde pracoval na rôznych projektoch v oblasti získavania znalostí a informácií z webu, pri ktorých využíval okrem už spomenutých jazykov a technológií aj jazyk MS Visual Basic.

Bc. Marián Hraško

Úspešne absolvoval bakalárske štúdium na Univerzite Konštantína Filozofa v Nitre, odbor aplikovaná informatika. Vo svojej bakalárskej práci sa venoval CMS systému Moodle. Nadobudol skúsenosti s jazykmi JAVA a C#. Má skúsenosti s návrhom relačných databáz a s databázovými systémami Oracle a MySQL. Pracoval na menších projektoch, kde používal technológie HTML, CSS, JSP a JavaScript. Profesionálne pracuje s technológiou Siebel CRM.

Bc. Dušan Torda

Absolvent bakalárskeho stupňa štúdia na FIIT v odbore informatika, kde sa som sa naučil pracovať s programovacím jazykom C a jazykom JAVA. V práci na reálnych projektoch som využíval technológie XML, XHTML, CSS, MySQL, ASP.net. Mám taktiež skúsenosti s tvorbou grafických návrhov a s tvorbou interaktívnych Flash prezentácií a animácií.

Motivácia

Digitálne mapy, ich spracovanie a poskytnutie používateľom je v súčasnosti veľmi obľúbená, ale zároveň aj progresívna oblasť, pretože zatiaľ neboli využité všetky možnosti, ktoré digitálne mapy ponúkajú. Digitálne mapy majú čoraz širšie využitie a to v rôznych oblastiach. Prostredníctvom mobilných zariadení k nim máme prístup prakticky kdekoľvek, a preto by nám mali poskytovať čo najviac informácií o danej oblasti a objektoch. Existujúce riešenia sú však často obmedzené len na to, čo im poskytuje používané Google API a neponúkajú žiadnu pridanú hodnotu. Taktiež v nich absentuje dostatočná personalizácia digitálnej mapy pre jednotlivých užívateľov. Mapa sa javí pre všetkých užívateľov rovnaká, neprispôbuje sa vlastnostiam a charakteristike užívateľa. Užívateľ nemá možnosť využiť celý potenciál digitálnych máp, ktorý je podľa nás veľmi veľký.

Cieľom našej práce je priniesť do tejto oblasti nové nápady, ktoré sme získali pri používaní digitálnych máp pre vlastné účely a máme pocit, že väčšina z nich by priniesla používateľom nové možnosti využitia digitálnych máp a pomohla by im cítiť sa pri práci s nimi komfortnejšie. Priniesť nové myšlienky a nápady do problémovej oblasti digitálnych máp považujeme za veľkú výzvu, rovnako ako vylepšenie existujúcich riešení. Členovia nášho tímu disponujú všetkými znalosťami potrebnými na realizáciu všetkých fáz projektu podľa požiadaviek zadávateľa a dokážu poskytnúť vlastné zaujímavé nápady.

Koncepcia riešenia

Ako už bolo uvedené v zadaní témy, jednou z hlavných požiadaviek je vytvorenie pútavého, ale zároveň užívateľsky priateľského grafického rozhrania, ktoré bude pozostávať z dvoch hlavných častí, z mapy samotnej a z ovládacieho panela. Pri vývoji používateľského rozhrania plánujeme využiť niektoré z technológií ako MS Silverlight, Adobe Flash pomocou ktorých je možné vytvoriť atraktívne rozhranie pre prácu s digitálnou mapou.

Ako zdrojovú digitálnu mapu sme sa rozhodli použiť voľne dostupné Google Maps. Samozrejmosťou je plnohodnotné využitie funkcionality Google API ako napríklad pohyb po mape, zoom, vyhľadávanie objektov, geokódovanie a spätné geokódovanie, vyhľadanie trasy a ďalšie. Nechceme však zostať len pri tom, čo nám táto mapa ponúka a ktoré objekty obsahuje. Naším cieľom je používanú mapu rozšíriť zozbieraním, čo najväčšieho počtu objektov z existujúci máp. Medzi tieto objekty patria napríklad ubytovacie zariadenia, kultúrne pamiatky, reštaurácie a iné. K vybraným objektom by sme doplnili aj multimediálny obsah ako fotografie, videá, prípadne existujúce webkamery. Nezameriavame sa však len na statické objekty, digitálne mapy nám umožňujú ukladať aj rôzne trasy. Mapu by sme rozšírili tiež o existujúce vyznačené trasy voľne dostupné na webe (napr. cyklistické a iné trasy dostupné na www.gpsies.com , <http://www.gps-tour.info>).

Rozšírenie mapy z našej strany však nie je postačujúce riešenie. Z tohto dôvodu plánujeme umožniť vedenie používateľských účtov. Pomocou používateľského rozhrania by používateľ mohol pridávať spomínané objekty do mapy, čím by sa zabezpečil dynamický rozvoj obsahu mapy. Ku každému objektu by bolo možné zadať potrebné informácie, prípadne pridať fotografie. Veľmi dôležitou vecou je zaradenie objektu do kategórie. Vďaka tomu by sme mohli dať užívateľom možnosť filtrovať objekty podľa ich požiadaviek. Taktiež by bolo možné definovať a budovať vzťahy medzi jednotlivými kategóriami. Vďaka existencii používateľských účtov by bolo možné mapu aj ovládacie prvky personalizovať podľa činnosti užívateľa, čím by sa pre neho práca s mapou stala príjemnejšou.

Zaujímavou funkcionalitou, ktorá má v existujúcich riešeniach nedostatky, je systém tvorby fotogalérií s podporou geografického umiestnenia fotografovaných objektov a tiež s informáciou z akého miesta bola fotografia vytvorená. Kategorizácia, vyhľadávanie a pútavá prezentácia by pridali na atraktivite.

Úplne odlišnou funkcionalitou, ktorú vieme poskytnúť, je plánovanie a hodnotenie trás. V systéme by bolo možné naplánovať si trasu z miesta A do miesta B, čo nie je nič zvláštne, pretože na takéto funkcie sú určené aj bežné navigácie. Používatelia by mohli však tieto trasy hodnotiť, podľa toho koľko im trasa skutočne trvala a v ktorej fáze dna ju absolvovali. Premyslený systém hodnotenia a spájania trás by umožňoval efektívne plánovanie trasy aj so skutočným časovým odhadom (vrátane novej dopravnej zápchy, rekonštrukcie danej komunikácie prípadne iných dopravných obmedzení). Ušetrený čas výberom správnej trasy je silným motívom používania tejto funkcionality v praxi. Ďalšou výzvou by pre nás bolo integrovať našu aplikáciu s populárnou existujúcou aplikáciou, akou je napríklad Facebook, čím by sa výrazne zvýšili šance reálneho využitia našej aplikácie.

Čo sa týka technickej stránky, na Google Maps sa plánujeme dotazovať pomocou Google API, v ktorom je využitý Javascript. Do vlastnej databázy (pravdepodobne MySQL) by užívateľ pristupoval cez užívateľské rozhranie, pričom by bolo zabezpečené automatické

dotazovanie na mapu aj databázu, závislé od interakcie používateľa a jeho požiadaviek na základe práve zobrazenej oblasti na mape.

3 Plán projektu

V tabuľke Tab. 2 je uvedený plán, ktorý bol zostavený na zimný semester. Plán bol upravovaný podľa vykonaného progresu priebežne každý týždeň. V tabuľke uvedené úlohy sú podrobnejšie rozčlenené na čiastkové úlohy v kapitole Úlohy členov tímu.

Týždeň	Dátum	Popis úloh
1.	22.9. – 29.9.	Vytvorenie a zostavenie tímu Vytvorenie ponuky
2.	29.9. – 6.10.	Naštudovanie problematiky
3.	6.10. – 13.10.	Prvé stretnutie Špecifikácia problematiky, analýza minuloročného riešenia
4.	13.10. – 20.10.	Analýza možností technológií a ich výber Prehľad existujúcich riešení a dostupných dát Základná špecifikácia požiadaviek a stanovenie cieľov
5.	20.10. – 27.10.	Získanie dát geo-objektov. Návrh GUI a základnej štruktúry klienta Podrobná analýza Rozbehanie SVN, Redmine
6.	27.10. – 3.11.	Podrobný návrh Dokumentácia (špecifikácia, analýza) Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia Prototypovanie v rámci analýzy
7.	3.11. – 10.11.	Konceptuálny graf - API DB vrstva – API Konceptuálny graf - overenie Inštalácia a konfigurácia servera
8.	10.11. – 17.11.	Konceptuálny graf - vizualizácia Prototypovanie pre overenie možností návrhu
9.	17.11. – 24.11.	Základné vyhľadávanie a zobrazovanie objektov na mape Integrácia grafu a prototypu
10.	24.11. – 1.12.	Pokročilé vyhľadávanie a zobrazovanie objektov na mape Dokumentácia – zmeny, úprava nedostatkov
11.	1.12. – 8.12.	Základné pridávanie a správa objektov na mape Pokročilé vyhľadávanie a zobrazovanie objektov na mape Finalizácia prototyp Dokumentácia – prototyp Odovzdanie dokumentácie za zimný semester a predvedenie prototypu
12.	8.12 – 15.12.	Riešenie nedostatkov
13.	15.12.	Prezentácia prototypu

Tab. 2: Plán na zimný semester

4 Úlohy členov tímu

Táto kapitola definuje zodpovednosti členov v tíme z pohľadu riadenia projektu a špecifické úlohy pre jednotlivých členov tímu. Úlohy sú rozdelené na krátkodobé a dlhodobé.

4.1 Zodpovednosti jednotlivých členov

Meno	Rola
Kamil Bartal	Manažér tímu
Peter Abelovský	Manažér vývoja
Dušan Torda	Manažér kvality
Peter Basár	Manažér plánovania
Marian Hraško	Manažér rizík
Ján Zdechovan	Manažér zdrojov a podporných činností

Tab. 3: Rozdelenie zodpovedností

4.2 Komunikácia v tíme

4.2.1 Stretnutia na týždennej báze

Sú to pravidelné oficiálne stretnutia s pedagogickým vedúcim, ktoré sa konajú v zásade každý utorok o 9:30 v softvérovom štúdiu. Priebeh stretnutia:

1. Kontrola splnenia úloh definovaných na predchádzajúcom stretnutí
2. Diskusia o problémoch a návrhoch
3. Definovanie a pridelenie nových úloh, prehodnotenie termínov nesplnených úloh
4. Voľná diskusia – riešenie problémov, overenie riešení

Výstupom stretnutí sú oficiálne zápisnice. Účasť na týchto stretnutiach je povinná. Trvanie je zvyčajne 1,5 až 3 hodiny.

4.2.2 Nepravidelné stretnutia

Predstavujú nepravidelné neformálne stretnutia, ktorých sa nemusia zúčastniť všetci členovia tímu. Trvanie je zvyčajne do 1 hodiny.

4.2.3 E-mail

Tím používa Skupinu Google tp_2009_2010_02 so skupinovým emailom tp_2009_2010_02@googlegroups.com. Tento komunikačný kanál je preferovaný spôsob komunikácie so všetkými členmi tímu. Každý člen má aj vlastný email pre prípad, že informácia nie je potrebná pre všetkých členov.

4.2.4 Mobilné telefóny

Využívanie tohto kanálu je minimalizované na nevyhnutné okamžité kontaktovanie člena.

4.2.5 Instant messaging (okamžité správy)

Tím využíva nástroje Google Talk a Jabber. Tento kanál je preferovaný pre potreby okamžitého kontaktovania iného člena tímu, ak je dostupný.

4.3 Dlhodobé úlohy

Tab. 2 zobrazuje rozdelenie dlhodobých úloh. V prípade, že sa na úlohe podieľa viacero členov, tak je percentuálne vyjadrená časť, na ktorej sa člen podieľa.

Typ úlohy	Abelovský Peter	Bartal Kamil	Basár Peter	Hraško Marián	Torda Dušan	Zdechovan Ján
Aktualizácia web stránky	-	-	20%	-	80%	-
Dokumentácia riadenia	10%	20%	30%	20%	20%	-

Tab. 4: Rozdelenie dlhodobých úloh

4.4 Krátkodobé úlohy

Tab. 3 zobrazuje rozdelenie krátkodobých úloh. V prípade, že sa na úlohe podieľa viacero členov, tak je percentuálne vyjadrená časť, na ktorej sa člen podieľa. Ak nie je percentuálne vyjadrený podiel, tak úloha bola pridelená všetkým a na úlohe sa podielali členovia rovnomerne.

Úloha	Abelovský Peter	Bartal Kamil	Basár Peter	Hraško Marián	Torda Dušan	Zdechovan Ján
Priniesť nápady	-	-	-	-	-	-
Porovnanie minuloročného riešenia a použitých technológií.	100%	-	-	-	-	-
Naštudovať Google API a zdroje dostupných geodajov.	-	50%	50%	-	-	-
Tvorba konceptuálnej mapy – naštudovať minuloročné riešenie – Jena	-	-	-	-	-	100%
Výber použitej databázy a výhody jednotlivých DB riešení.	-	-	-	100%	-	-
Grafy z hľadiska náročností použitých technológií na prehliadače – analýza.	-	-	-	-	100%	-
Vytvoriť web	-	-	50%	-	50%	-
Vytvoriť UC diagramy	-	34%	-	-	33	33
Overiť .NET a Postgre	-	-	-	100%	-	-

Technológie – návrh a overenie	100%	-	-	-	-	-
Získať dáta a naplniť DB	-	-	100%	-	-	-
Analýza dát a operácií nad DB	-	-	-	100%	-	-
Pohľad z používateľského hľadiska	-	-	-	-	-	-
Server inštalácia - Postgre, SVN	-	-	-	-	-	100%
Overenie jGraph	-	-	-	-	100%	-
Navrhnuť funkcie systému	-	34%	-	-	33%	33%
Word net a fulltext – analýza	-	-	100%	-	-	-
Sekvenčné diagramy	-	34%	-	-	33%	33%
.Net rozhranie, skelet klienta	50%	-	-	-	-	50%
Graf – test rozhrania	-	-	-	-	100%	-
Analýza Google maps rozhrania	-	100%	-	-	-	-
Redmine	-	-	-	-	-	100%
Kompletizácia špecifikácie	-	-	-	-	-	-
Premenovanie vzťahov konceptov	-	-	-	100%	-	-
Vyhľadávanie, zobrazovanie objektov	-	-	100%	-	-	-
GUI	100%	-	-	-	-	-
Úprava konc. Grafu	-	-	-	-	100%	-
Google maps – vykresľovanie – analýza	-	100%	-	-	-	-
Manažment objektov	-	-	-	-	-	100%
Úprava architektúry	-	-	-	-	-	100%
Zátťažový test	-	-	100%	-	-	-
DB interface	-	-	-	100%	-	-
Implementácia pre potreby	-	-	-	-	-	-

záťažového testu						
Integrácia s Facebook	-	-	-	100%	-	-
Clustering	50%	-	50%	-	-	-
Vykresľovanie na mape	-	100%	-	-	-	-
Nasadenie prototypu	50%	-	50%	-	-	-
Test prototypu	-	-	-	-	-	-
Finalizácia tech. dokumentácie	-	-	-	-	-	-
Zabezpečenie obojstrannej klient-server komunikácie	50%	-	50%	-	-	-
Integrácia čiastkových úloh do prototypu	-	-	100%	-	-	-
Zabezpečenie fungovania prototypu	50%	-	50%	-	-	-
Analýza Reimers pre poskytnutie pož. funk.	100%	-	-	-	-	-

Tab. 5: Rozdelenie krátkodobých úloh

4.5 Autori jednotlivých častí dokumentácie

Tab. 4 zobrazuje rozdelenie autorov jednotlivých častí dokumentácie. V prípade, že sa na úlohe podieľa viacero členov, tak je percentuálne vyjadrená časť, na ktorej sa člen podieľa. Ak nie je percentuálne vyjadrená časť, tak úloha bola pridelená všetkým a na úlohe sa podieľali členovia rovnomerne.

Názov	Kap.	Abelovský Peter	Bartal Kamil	Basár Peter	Hraško Marián	Torda Dušan	Zdechovan Ján
Analýza	1.1	-	-	-	-	-	-
Prínos riešenia	1.2	-	-	-	-	-	-
Prehľad procesov	2.1.1	50%	-	50%	-	-	-
Používateľské účty	2.1.2	-	-	-	70%	-	30%
Navigácia po mape	2.1.3	-	100%	-	-	-	-
Manažment geografických objektov	2.1.4	-	-	-	-	-	100%
Personalizácia	2.1.5	-	-	-	-	100%	-
Vyhľadávanie	2.1.6	100%	-	-	-	-	-

ie							
Navigácia po koncept. mape	2.1.7	-	-	-	-	100%	-
Manažment geo.objektov cez koncepty	2.1.8	-	100%	-	-	-	-
Manažment trás	2.1.9	-	100%	-	-	-	-
Manažment fotogalérií	2.1.10	-	20%	-	-	-	80%
Architektúra	3.1	10%	-	10%	-	-	80%
Server	3.1.1	80%	-	20%	-	-	-
Úložisko údajov	3.1.1.1	80%	-	20%	-	-	-
Webová služba	3.1.1.2	80%	-	20%	-	-	-
Klient	3.1.2	80%	-	20%	-	-	-
Google Maps	3.1.3	80%	-	20%	-	-	-
Komunikácia a klient-server	3.1.4	50%	-	50%	-	-	-
Dátový model	3.2	-	-	10%	90%	-	-
Ciele prototypovania	4.1	100%	-	-	-	-	-
Množina prototypovanej funkcionality	4.2	100%	-	-	-	-	-
Prezentačná vrstva	4.3	100%	-	-	-	-	-
Logická vrstva	4.4	-	-	100%	-	-	-
Dátová vrstva	4.5	100%	-	-	-	-	-
Dosiahnuté výsledky	4.6	-	-	100%	-	-	-
Overenie prototypu	4.7	-	-	-	-	-	-
Používateľská príručka	5	-	-	-	-	100%	-

Tab. 4: Autori dokumentácie k inžinierskemu dielu

5 Štandardy kódovania - štábna kultúra

Táto časť popisuje dohody a štandardy, ktoré si náš tím stanovil, pre dosiahnutie jednotnosti, konzistentnosti a prehľadnosti jednotlivých štandardizovaných štruktúr.

5.1 Dokumenty

Dokumentácia sa vytvára pomocou MS Office vo formáte *.doc*. Okraje sú nastavené rovnomerné na každej strane na 2,5 cm. Tabulátory sú prednastavené na veľkosť 0,75 cm. Text je štruktúrovaný pomocou nadpisov troch úrovní s nasledujúcim typom písma.

Nadpis 1 – Cambria, 16, bold, číslovaný, začínajúci na novej strane, zdola orámovaný

Nadpis 2 – Cambria, 14, bold, italic, vnorené číslovaný

Nadpis 3 – Cambria, 13, bold, vnorené číslovaný

Normálny text je typu Calibri, veľkosti 12. Je zarovnávaný na ľavý a pravý okraj. Riadkovanie je nastavené na 1,15 bodu. V texte sa používa zvýraznenie pomocou kurzívy a sprehľadnenie pomocou číslovaných zoznamov alebo odrážok.

Popisy obrázkov sa nachádzajú pod nimi a sú vycentrovane. Na hlavnú časť popisu je použité písmo Calibri, 9, bold. Doplnujúca časť je bez použitia štýlu bold.

Tabuľky sú popísané textom, ktorý sa nachádza nad tabuľkou. Ostatné pravidlá pre popis platia rovnako ako pri popise obrázkov (viď. vyššie).

5.2 Zápisy

Zápisnice so stretnutia musia obsahovať hlavičku s:

- poradovým číslom stretnutia
- dátumom stretnutia
- zúčastnenými členmi
- vyhotoviteľom zápisu

Zápisnica ma tri časti:

- zhodnotenie úloh z minulého stretnutia
- opis priebehu stretnutia
- úlohy do ďalšieho stretnutia

Zápisnice treba pravidelne aktualizovať na web stránke tímu.

5.3 Zdrojový kód

5.3.1 Zátvorkovanie

Točené zátvorky {}, ktoré ohraničujú blok kódu sú umiestnené na začiatku riadku. Na začiatku každého riadku v ohraničenom bloku je tabulátor, čo zvýši prehľadnosť.

Príklad:

```
if (someExpression)
{
    DoSomething();
}
else
{
```

```
        DoSomethingElse();
    }
```

“case” príkaz je v príkaze “switch” použitý nasledujúcim spôsobom:

```
switch (someExpression)
{
    case 0:
        DoSomething();
        break;

    case 1:
        DoSomethingElse();
        break;

    case 2:
    {
        int n = 1;
        DoAnotherThing(n);
    }
    break;
}

DoSomething(i);
}
```

5.3.2 Bloky kódu obsahujúce jeden riadok

Bloky kódu, ktoré obsahujú jeden riadok majú začiatkové a koncové zátvorky na tom istom riadku.

Príklad:

```
public class Foo
{
    int bar;

    public int Bar
    {
        get { return bar; }
        set { bar = value; }
    }
}
```

5.3.3 Komentáre

Komentáre sú používané na opis zámeru a pokroku programátora, funkcionality, logického toku určitej časti algoritmu.

5.3.4 Štýl komentáru

Každý riadok komentáru začína `//` (dvomi opačnými lomítkami) ak sa komentár nachádza pred blokom kódu.

Príklad:

```
// This is required for WebClient to work through the proxy
// Create object to access Internet resources
GlobalProxySelection.Select = new WebProxy("http://itgproxy");
WebClient myClient = new WebClient();
```

Komentáre opisujúce presný riadok kódu sa nachádzajú za príslušným riadkom kódu oddelené jedným tabulátorom.

Príklad:

```
public class SomethingUseful
{
    private int itemHash; // instance member
    private static bool hasDoneSomething; // static member
}
```

5.3.5 Umiestnenie komentárov

Komentáre sa nachádzajú nad deklaráciou každej:

1. funkcie, kde sú v komentári popísané vstupné a výstupné parametre a stručný opis funkcionality
2. premennej, kde je v komentári popísaný stručný opis použitia premennej
3. triedy, kde je v komentári popísaný stručný opis triedy
4. na začiatku zdrojového súboru, kde je v komentári popísaný, autor nasledujúceho kódu stručný opis kódu v zdrojovom súbore a dátum vytvorenia

5.3.6 Medzery

Medzery sú určené na zlepšenie prehľadnosti. Pravidlá pre ich používanie sú nasledovné:

- Nepoužívať medzery medzi zátvorkou a funkčným argumentom:
Správne t: CreateFoo(myChar, 0, 1)
Nesprávne: CreateFoo(myChar, 0, 1)
- Nepoužívať medzery medzi menom funkcie a zátvorkou:
Správne: CreateFoo()
Nesprávne: CreateFoo ()

- Nepoužívať medzery v zátvorkách:
Správne: `x = dataArray[index];`
Nesprávne: `x = dataArray[index];`
- Používať samotnú medzeru pred kontrolnými príkazmi:
Správne: `while (x == y)`
Nesprávne: `while(x==y)`
- Používať samotnú medzeru pred a za porovnávacím operátorom:
Správne: `if (x == y)`
Nesprávne: `if (x==y)`

5.3.7 Pomenovávanie

Pri pomenovávaní je potrebné dodržiavať nasledujúce body :

- Názvy prvkov budú písané v anglickom jazyku.
- Ak sa názov prvku skladá z viacerých slov tak všetky slová okrem prvého začínajú veľkým písmenom. Príklad: `nodeCount`
- Názov daného prvku stručne vystihuje jeho funkcionality a jeho prípad použitia.
- Názov triedy je podstatné meno a začína veľkým písmenom. Príklad: `Node`
- Názov funkcie je sloveso a začína malým písmenom. Príklad: `search()`
- Názov premennej je podstatné meno a začína malým písmenom. Príklad: `nodeCount`
- Názov rozhrania začína písmenom I, za ktorým nasleduje podstatné meno, ktoré začína veľkým písmenom. Príklad: `IWidget`
- Názov konštanty pozostáva z veľkých písmen a ak sa skladá z viacerých slov, tak sú oddelené podtržníkom. Príklad: `NODE_COUNT`

5.3.8 Organizácia zdrojových súborov

Zdrojové súbory sú pomenované ako `public` trieda v danom súbore. Názvy adresárov obsahujú názvoslovie pre triedy. Napríklad cesta k súboru s triedou `public class "System.Windows.Forms.Control"` je `System\Windows\Forms\Control.cs`.

6 Metodiky potrebné pri vývoji

6.1 Manažovanie verzií pomocou AnkhSVN

Vypracoval: MH

Pri práci na tímovom projekte v značnej miere využívame systém SubVersion na verziovanie dokumentov a programových kódov. Pri práci so systémom Subversion budeme používať klient určený pre Visual Studio 2008 – AnkhSVN. V nasledujúcej časti budú opísané procesy metodiky na vyššej vrstve, a jeden detailne rozpísaný proces. Táto metodika určuje spôsob práce členov tímu s týmto systémom.

6.1.1 Používané pojmy

Subversion – systém na podporu riadenia a uchovávanía verzií súborov od spoločnosti CollabNet Inc. Medzi jeho najväčšie pozitíva patrí podpora a rozšírenie v komunite, jednoduchá použiteľnosť a dobrá integrácia s populárnymi vývojovými nástrojmi.

AnkhSVN – rozhranie pre prácu so systémom Subversion implementované ako rozšírenie Microsoft Visual Studio.

Visual Studio – vývojové prostredie Microsoft Visual Studio.

Solution Explorer – pohľad vo Visual Studiu, slúžiaci na hierarchické zobrazenie projektov a ich súborov.

Commit - zabezpečuje uloženie zmien v súbore do SVN.

Update – zabezpečuje získanie aktuálnej verzie z SVN.

Lock - uzamknutie súboru na modifikáciu používateľom. Ostatní používatelia by nemôžu modifikovať tento súbor pokiaľ nebude vykonaný príkaz *Unlock*.

Unlock – odomknutie súboru pre ostatných používateľov. Ostatní používatelia môžu modifikovať daný súbor.

Repozitár – jednotné označenie miesta a spôsobu uchovávanía súborov.

6.1.2 Používané skratky

SVN – Subversion

VS – Visual Studio

6.1.3 Roly účastníkov

Vedúci vývoja - Rozhoduje o vhodnosti vytvárania nových repozitárov a pridelení práv programátorom.

SVN administrátor - Stará sa o založenie, správu a funkčnosť repozitárov.

Programátor - Pracuje na vývoji prideleného projektu, pričom svojimi postupmi zabezpečuje, aby repozitár vždy obsahoval aktuálnu verziu zdrojových kódov projektu.

6.1.4 Identifikované high-level procesy metodiky

Proces inštalácie Subversion

Vstupy - počítač s operačným systémom Windows

Výstupy - počítač s nainštalovaným systémom Subversion

Prvým krokom zavedenia používania SVN je inštalácia SVN systému na počítač SVN Administrátora. Pomocou tejto aplikácie sa vykonávajú všetky administratívne aktivity spojené s SVN.

Rola	Krok
1. Vedúci vývoja	Poverí zamestnanca rolou SVN administrátor.
2. SVN administrátor	Vykoná inštaláciu na svoj počítač podľa pokynov.

Proces inštalácie klienta AnkhSVN

Vstupy - počítač s nainštalovaným systémom SVN

Výstupy - počítač s nainštalovaným klientom AnkhSVN

Každý, kto bude pri svojej práci s VS používať SVN, bude mať na svojom pracovnom PC nainštalovanú aktuálnu verziu AnkhSVN.

Rola	Krok
1. Všetci	Vykoná inštaláciu na svoj počítač podľa pokynov.

Proces vytvorenia nového SVN repozitára

Vstupy - požiadavka na vytvorenie repozitára, server s nainštalovaným systémom SVN, na ktorom bude repozitár vytvorený

Výstupy - repozitár vytvorený na serveri a sprístupnený oprávneným používateľom

Každá skupina projektov by mala mať vlastný repozitár. Je to z dôvodu prehľadnosti a jednoduchšej údržby repozitárov.

Rola	Krok
1. Vedúci vývoja	Poverí administrátora vytvorením nového repozitára.
2. SVN administrátor	Podľa pokynov vytvorí nový repozitár.
3. SVN administrátor	Sprístupní repozitár ostatným používateľom.

Proces vytvorenia projektu vo VS a jeho naviazanie na SVN

Vstupy - požiadavka na vytvorenie nového projektu s naviazaním na SVN

Výstupy - vytvorený projekt vo VS pripravený na prácu s SVN

Pred začatím práce na implementácii projektu je nutné aby poverený programátor podľa metodiky o práci s SVN v prostredí VS vytvoril projekt a ten naviazal na repozitár, čím ho sprístupní aj ostatným kolegom.

Rola	Krok
1. Vedúci vývoja	Poverí programátora vytvorením nového VS projektu.
2. Programátor	Podľa pokynov vytvorí nový VS projekt.
3. Programátor	Naviaže VS projekt na zvolené miesto v SVN.

Proces aktualizácie projektu z SVN

Vstupy – programátor pripravený na implementáciu

Výstupy – aktualizovaný projekt z SVN pripravený na prácu s VS

Vždy pred začatím implementácie projektu je nutné aby si programátor aktualizoval súbory programových kódov zo systému SVN a predišiel tak prípadnému implementovaniu do zastaralých súborov.

Rola	Krok
1. Programátor	Aktualizuje projekt z SVN

Proces práce s projektom naviazaným na svn

Vstupy - projekt inicializovaný v počítači a pripravený na programátorskú činnosť

Výstupy - zmenený súbor pridaný do zoznamu zmien

Proces popisuje zásady a pravidlá práce s projektom. Postupy pri vykonávaná zmien v súboroch ako napr. uzamknutie a pridanie súboru do zoznamu zmien. Tento proces je detailne opísaný v kapitole 3.1.5

Rola	Krok
1. Programátor	Update súboru
2. Programátor	Uzamkne súbor
3. Programátor	Vykonanie zmien
4. Programátor	Pridanie súboru do zoznamu zmien

Proces uloženia zmien do svn

Vstupy - naplnený zoznam zmien pripravený na *commit*

Výstupy - *commit*-nuté súbory zo zoznamu zmien do repozitára

Proces popisuje zásady a pravidlá práce s projektom. Postupy pri vykonávaná zmien v súboroch ako napr. uzamknutie a pridanie súboru do zoznamu zmien.

Rola	Krok
1. Vedúci vývoja	Vydá pokyn na nasadenie zmien určitej oblasti
2. Programátor	Vykoná <i>commit</i> daného zoznamu zmien

6.1.5 Proces práce s projektom naviazaným na SVN

Krok 1: *Update* súboru

1. Používateľ označí daný súbor v *Solution Explorer*-i.
2. Pomocou kontextového menu zvolí „Update to Latest Version“.
3. Zobrazí sa dialóg s progresom aktualizácie súboru
4. Po aktualizácii sa dialóg automaticky zatvorí.

Krok 2: Uzamknutie (angl. Lock) súboru

1. Používateľ označí daný súbor v *Solution Explorer* a pomocou kontextového menu zvolí „Subversion“ a následne „Lock“.
2. Zobrazí sa dialóg, do ktorého používateľ zapíše dôvod uzamknutia súboru. Ak existuje záznam pre daný problém v Redmine, tak dôvod bude obsahovať id záznamu a krátky popis práce, ktorá sa na súbore vykoná.
3. Stlačením tlačidla „OK“ sa súbor uzamkne pre daného používateľa.

Krok 3: Vykonanie zmien

1. Programátor vykoná zmeny v súbore.

Krok 4: Pridanie súboru do zoznamu zmien (angl. Change List)

1. Používateľ označí daný súbor v *Solution Explorer*-i.
2. V kontextovom menu zvolí „Subversion“, následne „Move to Change List“ a vyberie zoznam zmien, ktorého oblasť najviac odpovedá vykonaným zmenám. Ak nebol takýto zoznam zmien vytvorený, používateľ zoznam vytvorí a pridá mu vhodný názov. V kontextovom menu z predchádzajúceho bodu 2 nezvolí odpovedajúci zoznam, ale položku „<Change List>“ a v zobrazenom dialógu zadá vhodný názov. Názov bude jednoznačne definovať problém, ktorý má zoznam riešiť.

6.2 Proces revízie dokumentov

Vypracoval: JZ

Táto metodika popisuje proces vytvárania revízie dokumentu v dokumentácii. Revízia môže zahŕňať zmenu v texte technickej dokumentácie, opravu chýb v texte, zapracovanie zmien do diagramov alebo opravy obrázkov. Revízia je realizovaná za účelom skvalitniť daný dokument alebo zapracovať do neho nové poznatky, ktoré v predchádzajúcej verzii neboli zahrnuté.

6.2.1 Zodpovednosti

Rola	Zodpovednosť
Vedúci tímu	Oboznámiť sa s týmto dokumentom Zabezpečiť potrebné dokumenty v požadovanej forme Komunikovať zo zákazníkom, projektovým manažérom a účastníkmi
Členovia tímu	Oboznámiť sa s týmto dokumentom Zabezpečiť potrebné dokumenty od zákazníka v požadovanej forme Oboznámiť zákaznícku stranu o procese riadenia a posudzovania zmien
Manažér dokumentácie	Oboznámiť sa s týmto a súvisiacimi dokumentmi Riadiť sa pri procese riadenia zmien týmto a súvisiacimi dokumentmi
Manažér kvality	Oboznámiť sa s týmto a súvisiacimi dokumentmi Riadiť sa pri procese riadenia zmien týmto a súvisiacimi dokumentmi

Opis procesu

1. inicializácia
2. Vypracovanie dokumentu
3. Schválenie
4. Ukončenie procesu

1. Inicializácia

Po vzniku potreby realizovať revíziu niektorého z dokumentov proces začína. Proces inicializuje manažér dokumentácie. Manažér dokumentácie vypracuje dokument sám, alebo poverí iného člena alebo členov tímu, ktorí túto skutočnosť potvrdia svojím súhlasom. Iný člen tímu inicializuje proces po oznámení tejto skutočnosti manažérovi dokumentácie. Táto osoba je potom poverená vypracovaním dokumentu revízie.

2. Vypracovanie dokumentu

Osoba poverená vypracovaním dokumentu revízie identifikuje časti dokumentácie, ktoré budú revidované. Časťou dokumentácie sa myslí konkrétny dokument a číslo kapitoly, obrázka. Táto osoba realizuje ďalej potrebné zmeny v dokumente a po ich realizovaní pripojí na do časti zmeny a revízie spravidla na poslednú stranu dokumentu do tabuľky riadok v nasledovnom formáte:

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
<datum>	<meno>	<popis>	<nevypisuje>	<nevypisuje>

<datum> - predstavuje aktuálny dátum realizovania revízie.

<meno> - meno a priezvisko alebo skratka mena každého, kto na zmene pracoval

<popis> - stručný popis zmeny a identifikácia časti

<nevypisuje> - toto pole zostáva prázdne

Pokiaľ sa jedná o opravu neschválenej zmeny, osoba edituje riadok svojej neschválenej zmeny a nepridáva nový riadok do tabuľky.

Po ukončení vypracovania poverená osoba oznámi túto skutočnosť oznámi manažérovi dokumentácie, ktorý realizuje schválenie.

Poznámka: Časť zmeny a revízie slúži pre interné potreby tímu a nestáva sa súčasťou dokumentácie, ktorá sa odovzdáva.

3. Schválenie

Manažér dokumentácie si prezrie dokument a všetky realizované zmeny. Pokiaľ sú zmeny akceptovateľné, dokument schváli, pokiaľ nie, oznámi túto skutočnosť zodpovednej osobe, ktorej uvedie aj dôvod a časti, ktoré je potreba opraviť. Pokiaľ sa jedná o triviálnu zmenu, ktorú dokáže opraviť manažér dokumentácie, môže tak urobiť. Jedná sa najmä o jednoduché štylistické a gramatické chyby, prípadne upravenie nekonzistencie danej časti dokumentácie s dokumentom ako celkom.

V prípade schválenia doplní manažér dokumentácie na posledný riadok do stĺpca schválil svoje meno a priezvisko a aktuálny dátum ako dátum schválenia.

4. Ukončenie procesu

Proces skončí schválením revízie. Takýto dokument sa stáva platným aktuálnym dokumentom. Po dobu schvaľovania je aktuálnym dokumentom jeho predchádzajúca verzia bez zapracovanej zmeny. V tomto kroku proces končí.

6.3 Proces manažmentu zmeny v projekte

Vypracoval: JZ

Táto metodika popisuje proces riadenia zmeny v rámci projektu. Definuje zodpovednosti a uvádza jednotlivé kroky pri riadení zmien.

6.3.1 Zodpovednosti

Rola	Zodpovednosť
Projektový manažér	<ul style="list-style-type: none">• Oboznámiť sa s týmto dokumentom• Zabezpečiť potrebné dokumenty v požadovanej forme• Komunikovať so zákazníkom, projektovým manažérom a účastníkmi
Vedúci tímu	<ul style="list-style-type: none">• Oboznámiť sa s týmto dokumentom• Zabezpečiť potrebné dokumenty od zákazníka v požadovanej forme• Oboznámiť zákaznícku stranu o procese riadenia a posudzovania zmien
Manažér dokumentácie	<ul style="list-style-type: none">• Oboznámiť sa s týmto a súvisiacimi dokumentmi• Riadiť sa pri procese riadenia zmien týmto a súvisiacimi dokumentmi
Vedúci vývoja	<ul style="list-style-type: none">• Oboznámiť sa s týmto a súvisiacimi dokumentmi• Riadiť sa pri procese riadenia zmien týmto a súvisiacimi dokumentmi
Analytik	<ul style="list-style-type: none">• Oboznámiť sa s týmto a súvisiacimi dokumentmi• Riadiť sa pri procese riadenia zmien týmto a súvisiacimi dokumentmi
Vývojár	<ul style="list-style-type: none">• Oboznámiť sa s týmto a súvisiacimi dokumentmi• Riadiť sa pri procese riadenia zmien týmto a súvisiacimi dokumentmi

6.3.2 Opis procesu

Proces opisujú kroky uvedené v nasledovnej tabuľke a opísané v príslušných podkapitolách.

Krok	Proces
------	--------

1.	Inicializácia
2.	Formálny opis
3.	Spresnenie špecifikácie
4.	Štúdia vhodnosti
5.	Implementácia Zmeny
6.	Ukončenie procesu

Inicializácia procesu

- výstup: požiadavka na zmenu zadaná v systéme pre riadenie zmien

Proces iniciuje:

- a. zákazník – požiadavka vzniká u používateľov a prejde vnútorným schvaľovacím procesom na strane zákazníka
- b. niekto z účastníkov – zástupca niektorého z účastníkov predkladá podnet na zmenu a po konzultácii s obchodníkom a zákazníkom vzniká požiadavka

Požiadavka je následne zákazníkom vložená do systému.

Formálny opis

- vstup: požiadavka na zmenu zadaná v systéme pre riadenie zmien
- výstup: formulár F/0009/2009 podpísaný zákazníkom a špecifikácia v elektronickej podobe v systéme riadenia zmien

Pri požiadavke s najvyššou prioritou obchodník iniciuje proces urgentného zapracovania zmeny. Tento proces popisuje súvisiaci dokument M/0072/2009. K požiadavke s inou ako najvyššou prioritou obchodník a zákazník, a ak je to nutné aj účastníci, spíšu formálnu špecifikáciu. Špecifikáciu klient potvrdí podpisom formulára F/0009/2009, ktorý obchodník v papierovej podobe založí do dokumentácie k projektu. Elektronickej verzii špecifikácie je pridaná ako príloha do systému riadenia zmien. Obchodník upovedomí o požiadavke projektového manažéra zodpovedného za daný projekt a priradí ho k danej požiadavke v systéme manažmentu zmien.

Spresnenie špecifikácie

- vstup: špecifikácia v elektronickej podobe v systéme riadenia zmien
- výstup: finálna verzia špecifikácie zmeny v papierovej podobe podpísaná projektovým manažérom a zákazníkom a finálna verzia špecifikácie v elektronickej podobe v systéme riadenia zmien

Manažér projektu sa po oboznámení zo špecifikáciou stretne so zákazníkom za účelom doplnenia informácií k špecifikácii. Po doplnení potvrdí zákazník svoj súhlas so špecifikáciou svojím podpisom. Projektový manažér potvrdí prijatie špecifikácie svojím podpisom. Tento dokument sa v elektronickej podobe vloží do systému pre riadenie zmien a slúži ako podklad pre návrh a implementáciu. Obchodník založí podpísanú papierovú verziu špecifikácie do dokumentácie k projektu.

Štúdia vhodnosti

- vstup: finálna verzia špecifikácie v elektronickej podobe v systéme riadenia zmien
- výstup: dokument štúdie vhodnosti v elektronickej podobe obsahujúci odhad nákladov pre zapracovanie zmien a rozhodnutie zákazníka o pokračovaní prác

Manažér projektu v spolupráci s vedúcim vývoja a projektovým analytikom vypracuje na základe formálnej špecifikácie štúdiu vhodnosti, ktorá obsahuje aj odhad rozpočtu pre zapracovanie zmeny. Štúdia vhodnosti sa vloží ako príloha do systému pre riadenie zmien. Projektový manažér prezentuje štúdiu vhodnosti zákazníkovi. Na základe rozhodnutia zákazníka sa proces v prípade záporného stanoviska ukončí a v prípade kladného stanoviska posielajú ďalej do procesu vývoja. Podrobne popisuje proces vytvorenia štúdie vhodnosti tento dokument v kapitole 3.

Implementácia zmeny

- vstup: kladné rozhodnutie zákazníka o pokračovaní prác a finálna verzia špecifikácie v elektronickej podobe v systéme riadenia zmien
- výstup: zmena implementovaná v aplikácii

Projektový analytik vypracuje návrh realizácie zmeny v systéme. Projektový manažér definuje zoznam úloh, ktoré je potrebné uskutočniť a jednotlivé úlohy priradí vývojárom prostredníctvom systému riadenia zmien. Vývojári pracujú na úlohách a po ich vyriešení tieto úlohy označia v systéme pre riadenie zmien ako vyriešené. Následne prebehne proces testovania a dokumentácie kódu. Proces testovania je popísaný v súvisiacom dokumente M/0012/2005 a proces dokumentácie je popísaný v súvisiacom dokumente M/0021/2005. Implementovaná zmena bude distribuovaná prostredníctvom procesu aktualizácie aplikácie, ktorý popisuje súvisiaci dokument M/0005/2009. Po ukončení práce na všetkých úlohách projektový manažér označí v systéme riadenia zmien požiadavku ako vyriešenú.

Ukončenie procesu

- vstup: zmena implementovaná v aplikácii
- výstup: uzavretá požiadavka v systéme riadenia zmien

Po implementácii zmeny projektový manažér označí v systéme na riadenie zmien požiadavku ako uzavretú. Týmto krokom proces riadenia zmeny končí.

7 Záznamy zo stretnutí

Kapitola obsahuje záznamy z doterajších stretnutí tímu.

Stretnutie č.: 1

Téma stretnutia: Úvodné pokyny, rozdelenie úloh, diskusia o téme a smerovaní v prvom semestri

Dátum a čas stretnutia.: 6.10.2009, 8:00

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu: Peter Abelovský, Kamil Bartal, Peter Basár, Marián Hraško, Dušan Torda

Neprítomní: Ján Zdechovan

Zapisovateľ: Peter Basár

Overil: Kamil Bartal

Opis stretnutia:

- Rozdelenie úloh
 - Manažér tímu – Kamil Bartal
 - Manažér vývoja – Peter Abelovský
 - Manažér kvality – Dušan Torda
 - Manažér plánovania – Peter Basár
 - Manažér rizík – Marián Hraško
 - Manažér zdrojov a podporných činností – Ján Zdechovan
- Inšpirovanie sa minuloročným riešením a prebratie základnej funkcionality
- Použitie Google API
- Ďalšie stretnutie Utorok 9:30

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
1.1	Všetci	Priniesť nápady a vyskladať, čo približne chceme robiť – začať tvoriť špecifikáciu.	6.10.2009	13.10.2009
1.2	Peter A.	Porovnanie minuloročného riešenia a použitých technológií.	6.10.2009	13.10.2009
1.3	Kamil / Peter.B	Naštudovať Google API a zdroje dostupných geóúdajov.	6.10.2009	13.10.2009
1.4	Jano	Tvorba konceptuálnej mapy – naštudovať minuloročné riešenie - Jena	6.10.2009	13.10.2009
1.5	Marián	Výber použitej databázy a výhody jednotlivých DB riešení.	6.10.2009	13.10.2009
1.6	Dušan	Grafy z hľadiska náročností použitých technológií na prehliadače.	6.10.2009	13.10.2009
1.7	Peter A.	Komunikácia jednotlivých modulov.	6.10.2009	13.10.2009
1.8	Peter B. / Jano	Vytvoriť web	6.10.2009	13.10.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 2

Téma stretnutia:

Dátum a čas stretnutia.: 13.10.2009, 9:30

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu: Peter Abelovský, Kamil Bartal, Peter Basár, Marián Hraško, Dušan Torda, Ján Zdechovan

Neprítomní: nikto

Zapisovateľ: Kamil Bartal

Overil: Dušan Torda

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
1.1	Všetci	Priniesť nápady a vyskladať, čo približne chceme robiť – začať tvoriť špecifikáciu.	6.10.2009	13.10.2009
1.2	Peter A.	Porovnanie minuloročného riešenia a použitých technológií.	6.10.2009	13.10.2009
1.3	Kamil / Peter.B	Naštudovať Google API a zdroje dostupných geóúdajov.	6.10.2009	13.10.2009
1.4	Jano	Tvorba konceptuálnej mapy – naštudovať minuloročné riešenie - Jena	6.10.2009	13.10.2009
1.5	Marián	Výber použitej databázy a výhody jednotlivých DB riešení.	6.10.2009	13.10.2009
1.6	Dušan	Grafy z hľadiska náročností použitých technológií na prehliadače.	6.10.2009	13.10.2009
1.7	Peter A.	Komunikácia jednotlivých modulov.	6.10.2009	13.10.2009
1.8	Peter B. / Jano	Vytvoriť web	6.10.2009	13.10.2009

Opis stretnutia:

- Diskusia o úloh z minulého stretnutia:
 - PA: použijeme ASP .NET
 - PB: našiel zdroje dát (GPSies), turistické mapy, POI pre Slovensko
 - spravil proof na export dát a zobrazenie do gmaps
 - KB: gmaps ma geocoding, aj reverzný, vrstvy, podpora ASP
 - JZ: zatiaľ nevieme, či sa nám oplatí použiť JENA
 - relačná DB je jednoduchšia
 - nepôjdeme do sémantiky až natoľko, aby sa nám to oplatilo
 - MH: databázy:
 - Oracle – zadarmo ma obmedzenia
 - Postgre a MySQL – oba majú body, zadarmo
 - rozhodli sme sa pre PostgreSQL
 - potrebne overiť podporu Postgre a C# / .NET
 - DT: našiel jGraph
 - PB, JZ: web je zatiaľ nefunkčný, ale stránka pripravená

- ukážeme si minuloročnú aplikáciu, nejaké sample
- Funkcie našej aplikácie:
 - Gmaps API
 - dotiahnutie dát
 - Dáta nebudú dynamicky doťahované, budú v našej DB
 - vrstvenie
 - Fotky
 - trasovanie
- Podľa vedúceho:
 - refaktoring minuloročného riešenia – zimný semester
 - nové funkcie – letný sem.
- Rozdelenie kódovacích úloh:
 - zobrať obrázok z minulého roka s architektúrou
 - uvedené dole v tabuľke
- Špecifikácia:
 - UC diagramy
 - architektúra
 - aké operácie sú potrebné nad sémantickými dátami

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
2.1	PA	Rozhodnúť v čom budeme kódovať server side	13.10.2009	20.10.2009
2.2	DT	Ma jGraph auto layout? Interakciu, ktorú potrebujeme?	13.10.2009	20.10.2009
2.3	KB, DT	spraviť UC diagram, detailný	13.10.2009	20.10.2009
2.4				20.10.2009
2.5	MH	overiť .NET a Postgre	13.10.2009	20.10.2009
2.6	PA	technológie a návrh (arch. - diagram), overenie, či to bude fungovať	13.10.2009	20.10.2009
2.7	KB, DT, JZ	UC diagramy – starú (refaktoring) aj novu (odlíšiť)	13.10.2009	20.10.2009
2.8	PB	získať dáta a naplniť do DB	13.10.2009	20.10.2009
2.9	všetci	porozmýšľať, čo by sme chceli od systému ako používatelia	13.10.2009	20.10.2009
2.10	MH	aké operácie sú potrebne nad sémantickými dátami a aké sú podporovane DB	13.10.2009	20.10.2009
2.11	KB, DT, JZ	vymyslieť funkcie systému, aby sme si ich mohli na UC rozdeliť	13.10.2009	16.10.2009
2.12	JZ	vybaviť Postgre, SVN, sekvenčný diagram	13.10.2009	20.10.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 3

Téma stretnutia:

Dátum a čas stretnutia.: 20.10.2009, 9:30

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu: Peter Abelovský, Kamil Bartal, Peter Basár, Marián Hraško, Dušan Torda, Ján Zdechovan

Neprítomní: nikto

Zapisovateľ: Dušan Torda

Overil: Kamil Bartal

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
2.1	PA	Rozhodnúť v čom budeme kódovať server side	13.10.2009	20.10.2009
2.2	DT	Ma jGraph auto layout? Interakciu, ktorú potrebujeme?	13.10.2009	20.10.2009
2.3	KB, DT	spraviť UC diagram, detailný	13.10.2009	20.10.2009
2.4				20.10.2009
2.5	MH	overiť .NET a Postgre	13.10.2009	20.10.2009
2.6	PA	technológie a návrh (arch. - diagram), overenie, či to bude fungovať	13.10.2009	20.10.2009
2.7	KB, DT, JZ	UC diagramy – starú (refaktoring) aj novú (odlíšiť)	13.10.2009	20.10.2009
2.8	PB	získať dáta a naplniť do DB	13.10.2009	20.10.2009
2.9	všetci	porozmýšľať, čo by sme chceli od systému ako používatelia	13.10.2009	20.10.2009
2.10	MH	aké operácie sú potrebné nad sémantickými dátami a aké sú podporované DB	13.10.2009	20.10.2009
2.11	KB, DT, JZ	vymyslieť funkcie systému, aby sme si ich mohli na UC rozdeliť	13.10.2009	16.10.2009
2.12	JZ	vybaviť Postgre, SVN, sekvenčný diagram	13.10.2009	20.10.2009

Opis stretnutia:

- Diskusia o úloh z minulého stretnutia:
 - KB: rozobral špecifikáciu s členom minuloročného tímu, diskusia
 - Odporúčenie pozrieť word net
 - PA: ukázal navrhnutú architektúru
 - Analýza doplnených bobov do špecifikácie
 - Urobiť rozhranie pre motivovanie ľudí, aby pridávali info
 - Sledovať spätnú väzbu na menšie časti projektu na sociálnych sieťach napr. na FB
 - Otázky k minuloročnému projektu digitálnych máp-
 - DT ukázal graf,
 - Dôraz na PR, zbieranie zdrojov...
 - Podrobné prebratie architektúry,

- Marián našiel NPG SQL pre integráciu s ASP. NET a prezentoval dátový model pre databázu
- Všetky úlohy z minulého stretnutia boli splnené

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
2.1	PB	Pozrieť word net a fulltext	20.10.2009	27.10.2009
2.3	KB, PA, DT	Sekvenčné diagramy pre BP 2(KB), 5(PA) , 6(DT)	20.10.2009	27.10.2009
2.4	PA,JZ	Rozhranie v . NET , skelet klienta	20.10.2009	27.10.2009
2.5	DT	Vyskúšať rozhranie pre graf	20.10.2009	27.10.2009
2.6	PB,MH	Naplnenie dát, vytvorenie konceptuálnej mapy	20.10.2009	27.10.2009
2.7	KB	Rozhranie pre google map	20.10.2009	27.10.2009
2.8	JZ	Nástroj redmine	20.10.2009	27.10.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 4

Téma stretnutia:

Dátum a čas stretnutia.: 28.10.2009, 15:00

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu: Peter Abelovský, Kamil Bartal, Peter Basár, Marián Hraško, Dušan Torda, Ján Zdechovan

Nepřítomní: Peter Abelovský

Zapisovateľ: Marián Hraško

Overil: Kamil Bartal

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
2.1	PB	Pozrieť word net a fulltext	20.10.2009	27.10.2009
2.2			20.10.2009	27.10.2009
2.3		Sekvenčné diagramy pre BP 2(KB), 5(PA) , 6(DT)	20.10.2009	27.10.2009
2.4	PA,JZ	Rozhranie v . NET , skelet klienta	20.10.2009	27.10.2009
2.5	DT	Vyskúšať rozhranie pre graf	20.10.2009	27.10.2009
2.6	PB,MH	Naplnenie dát, vytvorenie konceptuálnej mapy	20.10.2009	27.10.2009
2.7	KB	Rozhranie pre google map	20.10.2009	27.10.2009
2.8	JZ	Nástroj redmine	20.10.2009	27.10.2009

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Opis stretnutia:

- Diskusia o úlohách z minulého stretnutia:
 - PA: hotový layout stránky
 - DT: predviedol prototyp kategórií v JGraphe
 - PB: WordNet je len pre angličtinu, prínos pre náš projekt zatiaľ nulový
 - MH: základné API na koncepty hotové
 - KB: google api zaobalíme do vlastných funkcií, kvôli logike a zmyslupnosti
 - JZ: Redmine – up&ready
 - Ukázali sme si sekvenčné diagramy – prehľadávanie na mape + diskusia
 - Takisto sme si ukázali UseCase – prezeranie objektov + diskusia
 - Všetky úlohy z minulého stretnutia boli splnené

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
2.1	Všetci	Odvzdať špecifikáciu, bez obrázku s konceptami, popisujeme 4 vybrané BP + používateľov	28.10.2009	30.11.2009
2.2	MH	Premenovať vzťahy konceptov(domain,range)	28.10.2009	4.11.2009
2.3	KB,DT,PA	Upraviť sekvenčné diag. z minulého stretnutia podľa dohody, rozdelenie v minulom týždni	28.10.2009	30.11.2009

2.4	JZ	Spraviť konto do Redmine pre vedúceho	28.10.2009	4.11.2009
2.5	KB	BP3 - Pridávanie objektov (Sekv. Diagram)	28.10.2009	30.11.2009
2.6	MH	BP01 Manažment používateľských účtov (Manažment práv k objektom)	28.10.2009	30.11.2009
2.7	PB	Zobrazovanie objektov, vyhľadávanie na mape	28.10.2009	4.11.2009
2.8	PA	Zjednotiť vzhľad stránky – hlavne farby	28.10.2009	4.11.2009
2.9	DT	Graf – zmenšenie guľčiek, ak sa dá, tak netočiť text ,pridať ikony do nodov podľa typu objektu, napojiť na db, tlačítko na vypnutie zobrazovania ikon	28.10.2009	4.11.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 5

Téma stretnutia:

Dátum a čas stretnutia.: 3.11.2009, 9:30

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu: Peter Abelovský, Peter Basár, Marián Hraško, Peter Abelovský, Dušan Torda, Ján Zdechovan

Neprítomní: Kamil Bartal

Zapisovateľ: Ján Zdechovan

Overil: Peter Abelovský

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
4.1	Všetci	Odovzdať špecifikáciu, bez obrázku s konceptami, popisujeme 4 vybrané BP + používateľov	28.10.2009	30.11.2009
4.2	MH	Premenovať vzťahy konceptov(domain,range)	28.10.2009	4.11.2009
4.3	KB,DT,PA	Upraviť sekvenčné diag. z minulého stretnutia podľa dohody, rozdelenie v minulom týždni	28.10.2009	30.11.2009
4.4	JZ	Spraviť konto do Redmine pre vedúceho	28.10.2009	4.11.2009
4.5	KB	BP3 - Pridávanie objektov (Sekv. Diagram)	28.10.2009	30.11.2009
4.6	MH	BP01 Manažment používateľských účtov (Manažment práv k objektom)	28.10.2009	30.11.2009
4.7	PB	Zobrazovanie objektov, vyhľadávanie na mape	28.10.2009	4.11.2009
4.8	PA	Zjednotiť vzhľad stránky – hlavne farby	28.10.2009	4.11.2009
4.9	DT	Graf – zmenšenie guľičiek, ak sa dá, tak netočiť text ,pridať ikony do nodov podľa typu objektu, napojiť na db, tlačítko na vypnutie zobrazovania ikon	28.10.2009	4.11.2009

4.1 – splnené, dokumentácia bola odovzdaná

4.2 – vzťahy boli premenované

4.3, 4.5 – sekvenčné diagramy boli doplnené, na úlohách sa ďalej pracuje

4.4 – konto vytvorené

4.6 – opis BP hotový

4.7 – na úlohe sa pracuje

4.8 – na úlohe sa pracuje

4.9 – guľičky budú nahradené vlastnými obrázkami kategórii

Opis stretnutia:

- prebehlo odovzdanie dokumentácie v rámci prvého kontrolného bodu. Následne boli vedúcim uvedené pripomienky k dokumentácii.
- Prebehla diskusia ohľadom modelu komponentov a ich závislostí
- Diskusia viedla k riešeniu problému s komunikáciou jednotlivých komponent a k zvažovaniu viacerých alternatív

- Bol navrhnutý záťažový test zameriavajúci sa na zobrazovanie objektov na mape. Test by mal ozrejmiť vyššie uvedený problém
- Test by mal pracovať s nasledovnou funkcionalitou programu: Zobrazovanie objektov na základe výberu kategórie, na základe pohybu po mape – aby sa menili objekty
- boli rozdelené programátorské práce na jednotlivých komponentoch
- poznámka ohľadom možností, ktoré poskytuje Facebook (JZ)
- Diskusia ohľadom layoutu stránky

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
5.1	DT	zobrazenie grafu a zabudovanie do prototypu (v nejakej miere napojenie)	28.10.2009	30.11.2009
5.2	PB	Vyhľadávanie - pracovať na logike	28.10.2009	4.11.2009
5.3	KB	google api – preskúmať možnosti pre kreslenie objektov do mapy, premyslieť komunikáciu so serverom	28.10.2009	30.11.2009
5.4	JZ	manažment objektov a prepojenie s manažmentom mapy	28.10.2009	4.11.2009
5.5	JZ	Architektúra - Doplniť popis k modulom do dokumentácie	28.10.2009	30.11.2009
5.6	PB	Realizovať záťažový test	28.10.2009	5.11.2009
5.7	MH	Pracovať na databázovom rozhraní	28.10.2009	4.11.2009
5.8	PA	UI pracovať na používateľskom rozhraní		
5.9	všetci	Poskytnúť v termíne svoju časť v rozsahu potrebnom pre realizáciu záťažového testu	28.10.2009	4.11.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 6

Téma stretnutia:

Dátum a čas stretnutia.: 10.11.2009, 9:30

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu: Peter Abelovský, Peter Basár, Marián Hraško, Dušan Torda, Ján Zdechovan, Kamil Bartal

Nepřítomní: nikto

Zapisovateľ: Peter Abelovský

Overil: Kamil Bartal

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
5.1	DT	zobrazenie grafu a zabudovanie do prototypu (v nejakej miere napojenie)	28.10.2009	30.11.2009
5.2	PB	Vyhľadávanie - pracovať na logike	28.10.2009	4.11.2009
5.3	KB	google api – preskúmať možnosti pre kreslenie objektov do mapy, premyslieť komunikáciu so serverom	28.10.2009	30.11.2009
5.4	JZ	manažment objektov a prepojenie s manažmentom mapy	28.10.2009	4.11.2009
5.5	JZ	Architektúra - Doplniť popis k modulom do dokumentácie	28.10.2009	30.11.2009
5.6	PB	Realizovať záťažový test	28.10.2009	5.11.2009
5.7	MH	Pracovať na databázovom rozhraní	28.10.2009	4.11.2009
5.8	PA	UI pracovať na používateľskom rozhraní		
5.9	všetci	Poskytnúť v termíne svoju časť v rozsahu potrebnom pre realizáciu záťažového testu	28.10.2009	4.11.2009

5.1 – z veľkej časti splnené

5.2 – z veľkej časti splnené

5.3 – nesplnené

5.4 – na úlohe sa pracuje

5.5 – na úlohe sa pracuje

5.6 – úloha splnená, ostatní členovia oboznámený s výsledkami testu

5.7 – úloha splnená, databázové rozhranie sa používa

5.8 – z veľkej časti splnené

5.9 – úloha splnená

Opis stretnutia:

- Diskusia k výsledkom testovania a dohoda ďalšieho postupu v rámci testovania výkonnosti systému
- Vysvetlenie opravenej architektúry a nového spôsobu komunikácie a synchronizácie modulov
- Opis spôsobu akým funguje spojenie grafu a databázy
- Opis spôsobu vyhľadávania, algoritmu parsera vyhľadávaných reťazcov
- Pridávanie a editácia objektov ešte nebolo vyriešené
- Začiatok práce na dokumentovaní modulov systému – technológie, rozhrania
- Opis a predvedenie nového používateľské rozhrania
- Predvedenie nového spôsobu vyhľadávania, GUI a komunikácie medzi grafom a mapou
- Diskusia k možnosti komunikácie s inými aplikáciami výsledkom bude poskytnutie jednoduchého api
- Server je prístupný, nainštalovaný databázový server a SVN - prístup zvonku 147.175.159.183
- Diskusia k právam pridávania objektov (skupiny používateľov) – bude podrobnejšie rozpracované neskôr

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
6.1	MH	Komunikácia s facebookom, získanie priateľov používateľa, celkové možnosti komunikácie	10.11.2009	17.11.2009
6.2	PA, PB	Opis vyhľadávania, zlepšenie centrovania a zobrazovania primeraného množstva objektov	10.11.2009	17.11.2009
6.3	DT, PA	Komunikácia medzi grafom a mapou, zobrazovanie objektov	10.11.2009	17.11.2009
6.4	KB	Pokračovať v pridávaní objektov a kreslenia do mapy	10.11.2009	17.11.2009
6.5	JZ	Manažment objektov, opis modulov, upravenie organizácie solution	10.11.2009	17.11.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 7**Téma stretnutia:****Dátum a čas stretnutia.:** 24.11.2009, 9:30**Miesto stretnutia:** FIIT, softvérové štúdio**Prítomní:**Pedagóg: Ing. Peter BartalosČlenovia tímu: Peter Abelovský, Peter Basár, Dušan Torda, Ján Zdechovan**Nepřítomní:**

Kamil Bartal, Marián Hraško

Zapisovateľ: Peter Basár**Overil:** Peter Abelovský**Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:**

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
6.1	MH	Komunikácia s facebookom, získanie priateľov používateľa, celkové možnosti komunikácie	10.11.2009	17.11.2009
6.2	PA, PB	Opis vyhľadávania, zlepšenie centrovania a zobrazovania primeraného množstva objektov	10.11.2009	17.11.2009
6.3	DT, PA	Komunikácia medzi grafom a mapou, zobrazovanie objektov	10.11.2009	17.11.2009
6.4	KB	Pokračovať v pridávaní objektov a kreslenia do mapy	10.11.2009	17.11.2009
6.5	JZ	Manažment objektov, opis modulov, upravenie organizácie solution	10.11.2009	17.11.2009

6.1 – ???

6.2 – čiastočne splnené, na úlohe sa pracuje

6.3 – z veľkej časti splnené, na úlohe sa pracuje

6.4 – ???

6.5 – čiastočne splnené, na úlohe sa pracuje

Opis stretnutia:

- Diskusia k vyhľadávaniu a zobrazovaniu objektov
 - cieľom je rozšíriť autocomplete vo vyhľadávaní na viacslovné dopyty
 - zobrazovať informáciu o spracovaní dopytu
- Boli vymenované scenáre vyhľadávania
 - hľadá sa konkrétna vec
 - informácia o tom čo sa našlo – mesto, koncept, objekt
 - grafu
 - hľadá sa koncept + oblasť
 - mesto, koncept + získať zatiaľ prvé 3 objekty
 - hľadá sa oblasť
 - clustrovanie, príp. To necháme na google
- úprava GUI...posunutie vyhľadávania doľava a vytvorenie miesta pre zobrazenie vyhodnotenia hľadaného dopytu
- personalizácia – treba porozmýšľať a začať riešiť
- bude potrebné začať robiť na dokumentácii
- dokumentáciu a prototyp je potrebné odovzdať 8.12.2009 – treba v predstihu dopracovať jednotlivé úlohy

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
7.1	DT + PA	Graf – ine vzťahy - zobrazenie	24.11.	1.12.2009
7.2	JZ	Uprava GUI – doplniť label pod vyhľadavanie kde budú priebežne výsledky dopytu	24.11.	1.12.2009
7.3	PB	Uprava autocomplete – vylepsit + komunikacia(sluzby)	24.11.	1.12.2009
7.4	PA +pb	Clustrovaci algoritmus	24.11.	1.12.2009
7.5	KB	Ulohy z minula		1.12.2009
7.6	MH	Ulohy z minula		1.12.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 8

Téma stretnutia:

Dátum a čas stretnutia.: 1.12.2009, 9:30

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu:

Peter Abelovský, Peter Basár, Dušan Torda, Kamil Bartal, Marián Hraško

Neprítomní: Ján Zdechovan

Zapisovateľ: Kamil Bartal

Overil: Peter Basár

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
7.1	DT + PA	Graf – ine vzťahy - zobrazenie	24.11.	1.12.2009
7.2	JZ	Uprava GUI – doplniť label pod vyhľadavanie kde budú priebežne výsledky dopytu	24.11.	1.12.2009
7.3	PB	Uprava autocompletu – vylepsit + komunikácia(sluzby)	24.11.	1.12.2009
7.4	PA +pb	Clustrovací algoritmus	24.11.	1.12.2009
7.5	KB	Úlohy z minula (vykresľovanie na mape)		1.12.2009
7.6	MH	Úlohy z minula (facebook connect)		1.12.2009

7.1 – čiastočne splnené

7.2 – upravil celú štruktúru kódu, nefunkčne, úloha odložená

7.3 – čiastočne splnené

7.4 – splnené

7.5 – čiastočne splnené

7.6 – splnené

Opis stretnutia:

- ku grafu je potrebné spísať, čo sa bude zobrazovať, pravidlá
- upratovanie do viacerých aspx je odložené, odovzdaný prototyp bude zo starého solution
- K 7.3 – zobrazovanie analýzy dopytu – „hľadali ste ...“ – ponúknuť možnosti, čo s daným výsledkom?
 - vyskúšať – nacentrovanie ihneď po identifikovaní 1 konkrétneho objektu
- Facebook
 - pozrieť licencie
 - UID používateľa z fb bude ako ID použ. na objektoch
- Personalizácia

- na základe cookie - automaticky
 - Pre editáciu objektu je potrebné sa prihlásiť
 - Zbierať údaje
 - čo vyhľadával cez search
 - Aké koncepty
- Dokumentácia – podľa stránky formálne náležitosti
 - Aktualizácia
 - Sekvenčáky – ku všetkým UC - KB
 - úroveň – moduly autocomplete, vyhľadávanie v DB a google, clustering...
 - Architektúra – jano už niečo doraboval dávnejšie, finalizácia - JZ
 - dátový model - ostáva
 - kap. Prototyp – PB a PA
 - Návrh rieš.
- Výkazy
 - čas v minútach
 - pridávať do 1 dokumentu, nevytvárať stále nový
- Použ. príručku a testovanie - DT
- Zhrnutie:
 - dokódovať do stredy večer
 - čiastkové úlohy s dokum. Dokončiť do piatka
 - cez víkend skompletovať dok.
 - v nedeľu večer poslať na skontrolovanie Petovi
 - v pondelok večer opraviť nedostatky

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
8.1	PB	vyskusať – nacentrovanie ihneď po identifikovaní 1 konkrétneho objektu	1.12.2009	3.12.2009
8.2	PB	nasadiť aplikáciu na server a poslať linku Petovi (v utorok večer)	1.12.2009	1.12.2009
8.3	MH	zber údajov pre personalizáciu	1.12.2009	3.12.2009
8.4	JZ	pridávanie objektov – 1 bodové	1.12.2009	3.12.2009
8.5	MH	prihlásenie pouz. cez našu DB	1.12.2009	3.12.2009
8.6	KB	kreslenie na mape (nebude v prot.)	1.12.2009	3.12.2009
8.7	PB	aktual. Server DB, commit do SVN	1.12.2009	1.12.2009
8.8	DT	graf – opraviť písmo dole hlavou	1.12.2009	3.12.2009
8.9	vsetci	spraviť úlohy najneskor do štvrtka ráno (v stredu večer)	1.12.2009	3.12.2009
8.10	JZ	dok. – finalizovať arch.	1.12.2009	4.12.2009
8.11	KB	dok. - UC	1.12.2009	4.12.2009
8.12	DT	dok. - pouz. príručku	1.12.2009	4.12.2009
8.12	PB, PA	dok. – kap. Prototyp a finalizácia	1.12.2009	6.12.2009

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

Stretnutie č.: 9

Téma stretnutia: Odovzdanie dokumentácie v druhom kontrolnom bode

Dátum a čas stretnutia.: 8.12.2009, 9:30

Miesto stretnutia: FIIT, softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Bartalos

Členovia tímu:

Peter Abelovský, Peter Basár, Dušan Torda, Kamil Bartal, Marián Hraško

Neprítomní: nikto

Zapisovateľ: Marian Hraško

Overil: Peter Basár

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
8.1	PB	vyskusat – nacentrovanie ihned po identifikovani 1 konkrétneho objektu	1.12.2009	3.12.2009
8.2	PB	nasadiť aplikáciu na server a poslať linku petovi (v utorok večer)	1.12.2009	1.12.2009
8.3	MH	zber údajov pre personalizáciu	1.12.2009	3.12.2009
8.4	JZ	pridávanie objektov – 1 bodove	1.12.2009	3.12.2009
8.5	MH	prihlásenie pouz. cez našu DB	1.12.2009	3.12.2009
8.6	KB	kreslenie na mape (nebude v prot.)	1.12.2009	3.12.2009
8.7	PB	aktual. Server DB, commit do SVN	1.12.2009	1.12.2009
8.8	DT	graf – opraviť písmo dole hlavou	1.12.2009	3.12.2009
8.9	vsetci	spraviť úlohy najneskor do štvrtka rana (v stredu večer)	1.12.2009	3.12.2009
8.10	JZ	dok. – finalizovať arch.	1.12.2009	4.12.2009
8.11	KB	dok. - UC	1.12.2009	4.12.2009
8.12	DT	dok. - pouz. príručku	1.12.2009	4.12.2009
8.12	PB, PA	dok. – kap. Prototyp a finalizácia	1.12.2009	6.12.2009

8.1 – zaradíme do ďalšej verzie, je to možné, nie je to zatiaľ implementované

8.2 – sú prerobené callbacky, fungujú aj na serveri

8.3 – logujeme do db

8.4 - hotové

8.5 - hotové

8.6 – nezaradené do prototypu

8.7 – je na serveri

8.8 - opravené

8.10 – v dokumentácii

8.11 – v dokumentácii

8.12 – v dokumentácii

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Osoba	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia
9.1	KB	Uvod	8.12.2009	10.12.2009
9.2	PB	Plan projektu	8.12.2009	10.12.2009
9.3	KB	Ulohy clenov timu	8.12.2009	10.12.2009
9.4	JZ	Zaznamy zo stretnuti	8.12.2009	10.12.2009
9.5	MH	Metodiky potrebne pri vyvoji	8.12.2009	10.12.2009
9.6	MH	Manazment verzii, konfiguracia zmien	8.12.2009	10.12.2009
9.7	PB	Preberacie protokoly	1.12.2009	10.12.2009
9.8	PA	Kontrola finalneho dokumentu	8.12.2009	12.12.2009
9.9	KB	Finalizacia	8.12.2009	12.12.2009
9.10	KB	Prezentacia	15.12.2009	15.12.2009

Pozn.: Čiastkové veci nahrávať do SVN.

Prezentácia sa predbežne bude konať 15.12.2009 o 9.30h.

Komentár vedúceho k prototypu:

- Rád by videl, aby sa na medzeru spravilo to isté, čo na enter
- Možnosť nemazať (koncept) vo vyhľadávaní? Domyslieť, vymyslieť..
- Vypísať čo sa hľadalo, nielen po stlačení hladaj ale aj po enteri
- Vyhľadávanie - upraviť nejakú vetvu, aby to nemrzlo
- Posunúť box na vyhľadávanie doľava
- Pridať záložku odporúčanie – odporúčené objekty pri vyhľadávaní
- Zatraktívniť koncepty (farba?) aj panely?
- Umiestniť parenta priamo nad hľadaný objekt
- Poskytnúť informáciu, že nejde koncept už nemá ďalšie deti, že je zbytočné naňho kliknúť
- Zvýrazniť klastre – väčšie číslo = viac zvýraznená priehľadná oblasť
- Mať možnosť vypnúť ikony objektov
- Posúvať vyhľadávací box, zistiť možnosti – hide, dock, atď
- Hinty všeobecne
- Pri štarte nech neblinkne registračný panel
- Pridať zdroj k objektu – ak je to Google, pridať google ikonu, inak pridať naše logo
- Možnosť zobrazíť a meníť používateľovi dáta, ktoré o ňom logujeme – profil

Zmeny a revízie

Dátum	Meno	Popis zmeny	Schválil	Dátum schválenia
11.12.2009	JZ	-úprava formátu textu – zjednotenie -úprava textu - diakritika	KB	12.12.2009

8 Zhodnotenie – zimný semester

V zimnom semestri sa nám podarilo úspešne splniť všetky požiadavky, ktoré boli zo strany zadávateľa projektu definované. Tím preukázal veľmi dobrú úroveň spolupráce, čo je základným predpokladom na úspešné pokračovanie aj v nasledujúcom semestri. Všetci členovia tímu si plnili pridelené úlohy poctivo a generovali výstupy v dostatočnej kvalite.

Hmatateľným výsledkom práce v zimnom semestri je funkčný prototyp, ktorého funkcionalita je nad rámcom vopred stanovených cieľov. Tím úspešne vyriešil niekoľko vážnych technických problémov a vďaka výbornému plánovaniu a skorému identifikovaniu rizík dodal všetky výstupy včas. Tento prototyp poskytuje kvalitný základ, na ktorom bude možné vyvíjať v budúcom semestri.

Tím oceňuje a ďakuje za dobrú spoluprácu s pedagogickým vedúcim, ktorým je Ing. Peter Bartalos. Tím ďakuje za ochotu členovi minuloročného tímu Jakubovi Šimkovi.

A. Príloha – Preberacie protokoly

PREBERACÍ PROTOKOL

Odovzdávajúci subjekt: Tím č.2 (Bc. Peter Abelovský, Bc. Kamil Bartal, Bc. Peter Basár, Bc. Marián Hraško, Bc. Dušan Torda, Bc. Ján Zdechovan)

Preberajúci subjekt: Ing. Peter Bartalos

Predmety prebratia a ich popis : dokumentácia k tímovému projektu - analýza problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia

Poznámky: -

.....
podpis zástupcu odovzdávajúcej strany

.....
podpis zástupcu preberajúcej strany

V , dňa

PREBERACÍ PROTOKOL

Odvzdávající subjekt: Tím č.2 (Bc. Peter Abelovský, Bc. Kamil Bartal, Bc. Peter Basár, Bc. Marián Hraško, Bc. Dušan Torda, Bc. Ján Zdechovan)

Preberajúci subjekt: Ing. Peter Bartalos

Predmety prebratia a ich popis : prototyp, dokumentácia k prototypu

Poznámky: -

.....
podpis zástupcu odovzdávajúcej strany

.....
podpis zástupcu preberajúcej strany

V , dňa