

História vývoja dokumentu

Tab. 1 – história vývoja dokumentu

Dátum	Verzia dokumentu	Popis zmeny	Autori
3.11.2009	1	Vytvorenie dokumentu	Bc. Andrej Kozák

Obsah

0	Úvod.....	0-1
0.1	Prehľad dokumentu.....	0-1
0.2	Zoznam obrázkov a tabuliek.....	0-2
1	Ponuka.....	1-1
1.1	Motivácia	1-1
1.2	Členovia tímu.....	1-1
1.3	Koncepcia riešenia	1-3
1.3.1	Požiadavky na funkcionality.....	1-3
1.3.2	Možné technológie využité na tvorbu:.....	1-4
1.3.3	Platormy:.....	1-4
1.4	Témy podľa priority	1-4
1.5	Rozvrh členov tímu.....	1-5
2	Role a úlohy v tíme	2-1
2.1	Role členov tímu	2-1
2.2	Krátkodobé úlohy členov tímu.....	2-1
2.3	Autorstvo častí tímovej dokumentácie.....	2-2
3	Plán projektu	3-1
4	Použité podporné nástroje.....	4-1
4.1	Podpora riadenia projektu	4-1
4.2	Komunikácia	4-1
4.3	Manažment zdrojových kódov.....	4-2
4.3.1	Adresárová štruktúra repozitára.....	4-2
4.3.2	Postup práce s SVN	4-2
4.3.3	Pravidlá pri zápise do repozitára.....	4-3
5	Štandardy písania, modelovania a programovania	5-1
5.1	Označovanie a kategorizácia Java tried	5-1
5.2	Komentovanie zdrojového kódu	5-3
5.2.1	Inline komentáre	5-3
5.2.2	JSP komentár:	5-3
5.2.3	Javadoc.....	5-3
5.3	Konvencia modelov	5-4
5.4	Konvencie pomenovávania tabuliek	5-5
6	Zápisnice zo stretnutí	6-1
7	Preberacie protokoly	7-1

0 Úvod

Účelom tohto dokumentu je zdokumentovať riadenie tímového projektu s názvom *Portál pre časopis ACM*, ktorý rieši náš tím, tím číslo 6 – 4SI. Projekt riešime v rámci predmetov Tvorba softvérového systému v tíme a Tvorba informačného systému počas dvoch semestrov 1. ročníka nášho inžinierskeho štúdia v akademickom roku 2009 / 2010. Obsahom tejto kapitoly je stručný prehľad o štruktúre tohto dokumentu.

0.1 Prehľad dokumentu

Prvá kapitola *Chyba! Nenašiel sa žiaden zdroj odkazov.* obsahuje text ponuky, ktorou sme na začiatku prvého semestra riešenia tohto projektu ako tím uchádzali o túto tému. Ponuka obsahuje krátky úvod, predstavenie členov nášho tímu, ich znalostí a skúseností, sekciu venovanú motivácii uchádzania sa o danú tému a časť opisujúcu hrubý návrh systému. Ponuka tu nie je uvedená v pôvodnej forme ale je formátovaná v súlade s formátovaním tohto dokumentu.

Obsahom druhej kapitoly *Role a úlohy v tíme* je opis úloh členov tímu počas riešenia projektu. Je tu uvedené pridelenie dlhodobých rolí jednotlivým členom tímu, sumarizované krátkodobé úlohy členov a taktiež informácie o autorstve jednotlivých častí dokumentácie k tímovému projektu.

Kapitola číslo tri, *Plán projektu*, obsahuje plán prác na zimný semester, ktorého sme sa pri riešení projektu pridžžali a kontrolovali jeho plnenie.

V kapitole *Chyba! Nenašiel sa žiaden zdroj odkazov.* sú opísané technológie a prostriedky, ktoré náš tím počas riešenia projektu využíval za účelom manažmentu, koordinácie a komunikácie.

Náplňou kapitoly *Štandardy písania, modelovania a programovania* je súhrn pravidiel, ktorých sa pridžžame pri tvorbe všetkých zdrojových kódov systému.

Kapitola *Zápisnice zo stretnutí* obsahuje šablónu zápisníc a všetky doposiaľ vypracované zápisnice z pravidelných stretnutí tímu. Jednotlivé zápisnice sú písané striedavo vždy iným členom tímu.

V siedmej kapitole *Preberacie protokoly* možno nájsť protokoly potvrdzujúce prebratie príslušných dokumentov odovzdávaných vedúcemu tímu Ing. Petrovi Lackovi, PhD.

0.2 Zoznam obrázkov a tabuliek

Tab. 1 – história vývoja dokumentu	0-1
--	-----

1 Ponuka

1.1 Motivácia

ACM je vo svete jednou z najznámejších infromatických spoločností. Naším cieľom je prostredníctvom tohto portálu dostať prácu ACM viac do povedomia slovenskej verejnosti. Zároveň chceme umožniť voľnú a rýchlu dostupnosť k užitočným a najmä relevantným údajom a informáciám, ktoré môžu byť užitočné pri výskumnej činnosti alebo pri písaní diplomových a iných prác.

Vytvorenie portálu na prezentáciu časopisu takejto významnej spoločnosti si vyžaduje schopnosti a zručnosti, ktorými disponuje práve náš tím. Téma nás oslovila najmä svojim výstupným formátom, webovou aplikáciou. Viacerí z nás máme bohaté skúsenosti v tejto oblasti. Traja naši členovia momentálne pracujú vo firmách, kde na svojich pozíciách vytvárajú webové aplikácie. Vzhľadom na naše schopnosti, záujmy a skúsenosti, je téma pre nás veľmi zaujímavá a vidíme v nej veľký potenciál pre našu vlastnú sebarealizáciu. Schopnosti členov tímu plnohodnotne pokrývajú celkovú problematiku vývoja od grafického dizajnu cez programátorské zručnosti v mnohých programovacích jazykoch, analýzu, spracovanie a ukladanie dát, znalosti trendov vo vývoji webových aplikácií, až po využitie najmodernejších technológií, ktoré sa používajú v súčasnosti na tvorbu webových aplikácií.

1.2 Členovia tímu



Bc. Matej Pružinský

Od novembra 2008 pracujem vo firme Lenovo s.r.o, kde na pozícii help desk product specialist poskytujem technický support pre našich predajcov. Ako absolvent bakalárskeho štúdia na fakulte informatiky a informačných technológií som sa oboznámil a osvojil si viacero technológií:

- C, C++, Java, SQL, Assembler, HTML a iné

Bakalársku prácu som vypracoval na tému Elektronický obchod ako nová forma komunikácie. Pri jej tvorbe som obohatil svoje znalosti o technológie:

- XHTML, PHP, MySQL, JavaScript, CSS, Apache a iné



Bc. Andrej Kozák

Bakalárske štúdium som ukončil na fakulte informatiky a informačných technológií STU. Počas štúdia som sa oboznámil s rôznymi programovacími jazykmi (C, C++, Java, UML, HTML) a platformami (Linux, Unix), čo som neskôr využil v práci ako Administrátor a SAP database backup špecialista. V súčasnosti pracujem vo firme zaoberajúcej sa vývojom webových aplikácií na pozícii Java Software developer. V práci sa bežne stretávam s technológiami Java, JSF, XHTML, CSS, Spring, UML, Oracle, PostgreSQL, Ldap, Apache (JBoss, Tomcat). Okrem iného sa zaoberám designom, 3D modelovaním, tvorbou webstránok a teda mám prax aj v PHP, CSS, MySQL, JavaScript a mnohých iných technológiách.



Bc. Jozef Zvalo

Bakalárske štúdium som úspešne absolvoval na FIIT STU v Bratislave v odbore Informatika. Zadaním mojej bakalárskej práce bolo "Typy závislostí entít v dátovom modeli". V rámci štúdia som sa oboznámil s rôznymi technológiami ako C, C++, Java, HTML, CSS a MySQL a taktiež nadobudol schopnosti analyzovať a modelovať problémy pomocou metódy UML.

V IT odbore taktiež aktívne pracujem približne rok a pol v pozícii Java software developer. Pracujem prevažne na webových aplikáciách pre Orange a.s., napr Orange Eshop. V práci sa aktívne stretávam s technológiami ako Java, JSP, SPRING, ESB, XSLT, HTML, CSS, PL/SQL, Oracle AS, MySQL.



Bc. Marián Ott

Prácou v IT sa intenzívne zaoberám od roku 2006, kedy som nastúpil na Fakultu informatiky a informačných technológií v Bratislave. Počas štúdia som získal zručnosti v:

- jazyk C, objektovo-orientovanom programovaní – Java, UML
- vývoji statických a dynamických webových stránok (PHP, HTML, CSS, SQL)

Momentálne pracujem ako programátor pre najväčšiu cestovnú agentúru na Slovensku. Hlavnou náplňou mojej práce je implementácia nových riešení pre firemný internetový portál. S tým úzko súvisia aj najnovšie webové technológie (AJAX, XSL/XSLT/XPath).



Bc. Lukáš Ondrigo

1. stupeň vysokoškolského štúdia som absolvoval na FIIT v odbore Počítačové systémy a siete. Témou mojej bakalárskej práce bolo Spracovanie obrazu v operačnom systéme Linux. Za túto prácu som dostal pochvalný list dekana.

Pracujem ako programátor vo firme, ktorá sa zaoberá vývojom softvéru pre vnorený systém na spracovanie obrazu z kamery.

Počas štúdia a práce som sa naučil využívať hlavne technológie C/C++, Java, UML, Linux, Unix. Okrem toho som sa na menších školských projektoch a vo voľnom čase oboznámil s technológiami pre tvorbu webových stránok (HTML, XHTML, CSS, PHP, MySQL).



Bc. Michal Klinovský

Som absolventom bakalárskeho štúdia v odbore informatika na fakulte riadenia a informatiky Žilinskej univerzity v Žiline. Počas štúdia som získal poznatky z oblasti softvérového inžinierstva, operačných systémov, databázových systémov, oboznámil som sa s technológiami C/C++, Delphi, SQL, UML a inými, a úspešne som ukončil 4 semestre CCNA.

Zadaním mojej bakalárskej práce bolo vytvoriť internetovú aplikáciu ako frontend nad firewallom "iptables" v Linuxe. Pri vytváraní tejto aplikácie som sa naučil pracovať s technológiami PHP, XHTML, CSS, JavaScript, MySQL a získal som vedomosti z oblasti bezpečnosti v Linuxe.

1.3 Konceptia riešenia

1.3.1 Požiadavky na funkcionality

- prijatie článku od autorov
- poskytovanie článkov na review (kontrola článkov)
- kontrola gramatiky a pravopisu (spell checking)
- spätná revízia článkov (GUI pre editáciu článku bez nutnosti downloadu)
- možnosť vloženia multimediálneho obsahu (obrázky, video, nahrávky, prezentácie...) a prehratie priamo na stránke
- prezeranie časopisu
- prezeranie digitálnej knižnice
- inteligentné vyhľadávanie (autocomplete) v knižnici na základe:
 - hodnotenia článku
 - počtu prezretí článku
 - meno autora, názov článku, oblasť
 - hodnotenie relevantnosti nájdených údajov
- hodnotenie článkov
- fulltextové vyhľadávanie v článkoch
- diskusné fórum k článkom
- číselné hodnotenie
- vytvorenie a spravovanie rôznych kategórií článkov a ich hierarchické usporiadanie
- registrácia používateľov
- rozlišovanie typov používateľov (role, skupiny)
- rôzne rozhrania a rozsah práv v závislosti od typu prihláseného používateľa
- user friendly web rozhranie

- sledovanosť stránky
- online objednávka (rôzne druhy)
- internacionalizácia webového rozhrania
- generovanie celého časopisu z jednotlivých článkov
- možnosť usporiadania článkov do výslednej podoby časopisu

1.3.2 Možné technológie využité na tvorbu:

- JavaScript, PHP, CSS, HTML, XHTML, Ajax, Java
- JSP, JSF, Spring, O-R mappere

1.3.3 Platormy:

- Unix, Windows
- Databázy: Oracle PLSQL, MySQL, PostgreSQL
- Aplikačné servery: Apache Tomcat, Oracle AS, Jetty, Jboss

1.4 Témy podľa priority

1. Portál pre časopis (Časopis)
2. Automatizovaná podpora predmetu z oblasti programovania (DSAPodpora)
3. Textový editor obohatený o grafické prvky (Editor)
4. Mobilný cestovný poriadok pre iPhone (Mobilný Poriadok)
5. Webový portál pre zdravotne postihnutých občanov (ZŤP Portál)
6. Webové stránky pre cestovnú kanceláriu (Cestovka)
7. Web 2.0 v knižniciach alebo od OPACu k portálu (DLPortál)
8. Knižnica (Knižnica)
9. Hierarchická wiki s právmi (Wiki)
10. Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov (Sociálne siete)
11. Dizajn s použitím obohatenej reality (ARDizajn)
12. Evidencia publikačnej činnosti (EPCA) (EPCA)
13. Informačný systém stredných škôl (SS IS)
14. Grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch (Dokumenty)
15. Podpora kontroly plagiarizmu (Plagiarizmus)
16. Digitálne mapy (Digmapy)
17. Elastické komunikačné centrum (EKCentrum)
18. RoboCup - tretí rozmer (RoboCup 3D)

19. Virtuálna FIIT (VFIIT)
20. Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)
21. Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)
22. Imagine Cup 2010: Game Design (IC Game Design)

1.5 Rozvrh členov tímu

		7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00
PONDELOK	Michal Klinovský						PDT	PDT	ZK	ZK	TSST1	TSST1	VSSMIS	VSSMIS	
	Andrej Kozák										TSST1	TSST1	VSSMIS	VSSMIS	
	Lukáš Ondriaga								ZK	ZK	TSST1	TSST1	VSSMIS	VSSMIS	
	Marián Ott		VINF	VINF	VINF		VINF		PDT	PDT	TSST1	TSST1	VSSMIS	VSSMIS	
	Matej Pružinský		VINF	VINF	VINF		VINF		ML2	ML2	TSST1	TSST1	VSSMIS	VSSMIS	
	Jozef Zvalo										TSST1	TSST1	VSSMIS	VSSMIS	
UTOROK	Michal Klinovský									MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS		
	Andrej Kozák									MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS		
	Lukáš Ondriaga									MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS		
	Marián Ott									MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS		
	Matej Pružinský									MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS		
	Jozef Zvalo					AP	AP			MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS	MPSAIS		
STREDA	Michal Klinovský														
	Andrej Kozák														
	Lukáš Ondriaga														
	Marián Ott														
	Matej Pružinský									DD	DD				
	Jozef Zvalo							AP	AP						
ŠTVRTOK	Michal Klinovský	ZK	ZK								ASS	ASS	ASS	OOANS	OOANS
	Andrej Kozák									ASS	ASS	ASS	ASS	OOANS	OOANS
	Lukáš Ondriaga	ZK	ZK							ASS	ASS	ASS	ASS	OOANS	OOANS
	Marián Ott										ASS	ASS	ASS	OOANS	OOANS
	Matej Pružinský										ASS	ASS	ASS	OOANS	OOANS
	Jozef Zvalo									ASS	ASS	ASS	ASS	OOANS	OOANS
PIATOK	Michal Klinovský			PDT	PDT	PDT	PDT	PDT	PDT						
	Andrej Kozák														
	Lukáš Ondriaga				DSO	DSO	DSO	DSO	DSO						
	Marián Ott			PDT	PDT	PDT	PDT	PDT	PDT						
	Matej Pružinský														
	Jozef Zvalo														
Legenda:															
		návrh na konzultácie TP1													
		práca/zájmy													
	Predmet	škola (prednáška/cvičenie)													

Obr. 1 – Rozvrh členov tímu

2 Role a úlohy v tíme

Táto kapitola sumarizuje úlohy jednotlivých členov tímu počas doby trvania projektu. Podkapitola Role členov tímu obsahuje opis dlhodobých rolí pre jednotlivých členov a ich zodpovednosti. Nasleduje kapitola zaoberajúca sa krátkodobými úlohami vyplývajúcich z tímových stretnutí.

Posledná časť s názvom Autorstvo častí tímovej dokumentácie obsahuje prehľad činností členov tímu na jednotlivých kapitolách celej dokumentácie k tímovému projektu.

2.1 Role členov tímu

Na základe vedomostí a skúseností každého člena tímu boli v tíme rozdelené roly. Týmto spôsobom je zaručené, že každú úlohu či činnosť bude mať na zodpovednosti tá najadekvátnejšia osoba. Po vzájomnej diskusii sme teda identifikovali nasledovné role, spolu s popisom náplne práce (Tab. 2).

Tab. 2 – náplň práce jednotlivých členov tímu

Zodpovedná osoba	Rola	Popis
Bc. Michal Klinovský	Manažér podporných prostriedkov	Inštalácia a konfigurácia nástrojov na podporu riadenia a manažmentu verzií
Bc. Andrej Kozák	Manažér tímu, správca webovej stránky tímu, dizajnér	Prideľovanie úloh členov tímu, komunikácia s vedúcim projektu, vytvorenie a aktualizácia stránky tímu
Bc. Lukáš Ondriaga	Manažér kvality	Zodpovedný za testovanie vyvíjaného programu
Bc. Marián Ott	Programátor, zástupca hlavného dokumentaristu	Implementácia vybraných častí systému
Bc. Matej Pružinský	Vedúci dokumentarista	Zlučovanie častí dokumentácie do jedného celku, zodpovedný za správnu formu dokumentácie
Bc. Jozef Zvalo	Vedúci vývoja, zástupca manažéra tímu	Vytvorenie šablóny zdrojových kódov, usmerňovanie ostatných členov tímu pri implementácii

2.2 Krátkodobé úlohy členov tímu

Počas priebehu semestra boli na týždňových stretnutiach pridelené aj tzv. krátkodobé úlohy jednotlivým členom tímu. Tieto úlohy bolo nutné vždy dokončiť do

najbližšieho tímového stretnutia, čiže najneskôr do siedmych dní. Krátkodobé úlohy je možné nájsť v nasledovnej tabuľke (Tab. 3). Taktiež sú kompletne popísané aj v zápisoch zo stretnutí.

Tab. 3 – krátkodobé úlohy členov tímu

Poradové číslo týždňa	Úloha	Členovia tímu zodpovedný za vykonanie úlohy
3	Vytvorenie webovej stránky projektu	Kozák
	Oboznámenie sa s podobnými projektami	Všetci
	Vytvorenie plánu na semester	Všetci
4	Vytvorenie špecifikácie	Ondriga Zvalo
	Inštalácia a konfigurácia prostriedkov na riadenie	Klinovský
	Začiatok písania analýzy	Ott Pružinský
	Rozdelenie rolí	Kozák
5	Dohodnutie stretnutia s prof. Návratom	Kozák
	Príprava otázok na stretnutie s prof. Návratom	Všetci
	Premyslenie návrhu	Všetci
	Commit na SVN základnej kostry projektu a DB modelu	Zvalo
6	Dokončenie analýzy	Ott Pružinský
	Vytvorenie identifikácia procesov v systéme	Ondriga Klinovský
	Návrh a popis obrazoviek systému	Kozák
	Vytvorenie dátového modelu	Zvalo Klinovský

2.3 Autorstvo častí tímovej dokumentácie

Nasledujúca tabuľka (Tab. 4) zobrazuje sumarizáciu všetkých kapitol odovzdávanej dokumentácie spolu s ich tvorcami.

Tab. 4 – Autorstvo častí tímovej dokumentácie

Kapitola	Názov kapitoly	Autor
1	Úvod	Ott
1.1	Účel a prehľad dokumentu	Ott Pružinský
2	Analýza	Pružinský
2.1	Analýza platforiem	Ott
2.1.1	PHP	Ott
2.1.2	Java	Ott
2.1.3	ASP.NET	Ott
2.1.4	Ruby a Perl	Ott
2.1.5	Webové technológie	Ott
2.1.6	CMS	Zvalo
2.1.6.1	dotCMS	Zvalo
2.1.6.2	OpenCMS	Zvalo
2.1.6.3	Drupal	Kozák
2.1.6.4	Joomla	Kozák
2.1.6.7	Výber technológií	Zvalo
2.2	Analýza existujúcich riešení	Pružinský
2.2.1	SpringerLink	Pružinský
2.2.2	Crossroads	Pružinský
2.2.3	IOS Press	Ondriga
2.2.4	IP&M	Klinovský
2.2.5	T&F Group	Ott
2.2.6	„Zvýšok“ Top 100	Pružinský
3	Špecifikácia požiadaviek	Pružinský
3.1	Identifikácia používateľov	Ondriga
4	Návrh	Ott
4.1	Zostavenie časopisu	Klinovský Ondriga
4.2	Zverejnenie autoreferátu	Klinovský Ondriga
4.3	Zverejnenie článku	Klinovský Ondriga
4.4	Dátový model	Klinovský Zvalo
4.4.1	Opis dátového modelu	Pružinský
4.4.2	Vzťahy medzi triedami	Pružinský
4.5	Návrh obrazoviek	Kozák
4.6	HW a SW požiadavky na systém	Kozák
4.7	Návrh architektúry	Zvalo
5	Použitá literatúra	Všetci

3 Plán projektu

Táto kapitola obsahuje plány práce tímu vytvorené počas obdobia riešenia projektu. V podkapitole *Zimný semester* možno nájsť plán, ktorého sa tím držal (drží) pri riešení projektu v zimnom semestri.

3.1 Zimný semester

V tejto podkapitole sa nachádza plán práce tímu na projekte počas trvania zimného semestra. V nasledujúcej tabuľke sú prehľadne zobrazené jednotlivé činnosti, týždne, v ktorých boli naplánované na vykonanie a osoby, ktoré sa na nich podieľali.

Tab. 5 – Plán na zimný semester

Týždeň	Úlohy	Pridelené osoby
1.	Vytvorenie tímu Napísanie ponuky Zoznámenie členov tímu	Všetci Všetci Všetci
2.	Odovzdanie ponuky pre tímový projekt Zosynchronizovať rozvrh a určiť termíny stretnutí Vytvoriť šablónu pre zápisnice	Zvalo Všetci Pružinský
3.	Vytvoriť plagát pre tímový projekt Rozdeliť role v tíme Špecifikácia požiadaviek pre projekt Vytvoriť web prezentáciu tímového projektu	Kozák, Zvalo Kozák Všetci Kozák
4.	Analýza problémovej oblasti Vytvoriť šablónu pre dokumentáciu Vytvoriť plán na zimný semester Nástroje pre podporu riadenia projektu	Pružinský, Ott, Ondriga Pružinský Kozák Klinovský
5.	Analýza problémovej oblasti Dokončiť špecifikáciu požiadaviek - dohodnúť s prof. návratom Príprava impl. prostredia, podporných nástrojov Zvoliť funkcionality určenú pre prototyp Návrh riešenia	Všetci Všetci Zvalo, Klinovský Všetci Všetci
6.	Vytvoriť šablónu pre dokumentáciu Prepracovať a zdokumentovať analýzu, špecifikáciu a návrh Rozdelenie úloh k implementácii (prototypovania)	Pružinský Kozák Kozák
7.	Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrhu riešenia Dopracovanie prípadných nedostatkov, začiatok implementácie (prototypovania)	Pružinský Všetci
8.	Implementácia projektu (jeho vybraných častí)	Všetci
9.	Implementácia projektu (jeho vybraných častí) Prispôsobenie GUI, štylovanie	Všetci Kozák

10.	Implementácia projektu (jeho vybratých častí) Začiatok testovania	Všetci Ondriga
11.	Dokončenie implementácie Testovanie, oprava zistených chýb, buggov Príprava prezentácie prototypu	Všetci Ondriga, Zvalo Kozák
12.	Odovzdanie funkčného prototypu portálu s požadovanou funkcionalitou Odovzdanie dokumentácie projektu Prezentácia prototypu	Pružinský Pružinský Všetci

4 Použité podporné nástroje

Táto kapitola sa venuje opisu nástrojov, ktoré sme v našom tíme vyžívali ako podporu pri riadení nášho projektu, nástroje na komunikáciu a manažment verzií a zdrojových kódov.

4.1 Podpora riadenia projektu

V dnešnej dobe je k dispozícii veľké množstvo podporných prostriedkov, ktoré uľahčujú prácu manažérom pri riadení projektu, ale aj samotným členom tímu. Tieto nástroje môžu byť založené na architektúre klient – server, alebo ako samostatné aplikácie.

Po dôkladnej analýze podporných prostriedkov na podporu manažmentu projektu sa náš tím rozhodol používať nástroj Redmine, čo je voľne dostupná webová aplikácia založená na technológii Ruby on Rails. Poskytuje webové rozhranie dostupné cez webový prehliadač, takže nevyžaduje žiadnu dodatočnú inštaláciu u používateľa. Aplikácia ponúka širokú funkcionality založenú na moduloch, takže v prípade potreby je možné rozšíriť už i tak veľké množstvo nástrojov a pomôcok, ktoré Redmine ponúka.

Pre potreby nášho projektu sú dôležité hlavne funkcie, ktoré poskytujú správu používateľov a pridelovanie rolí v tíme, vytváranie nových úloh a pridelovanie týchto úloh jednotlivým členom tímu, možnosť zobrazit' úlohy ako Ganttov diagram, ktorý vizuálne zobrazuje stav úloh a projektu, kalendár slúžiaci ako pomôcka pri vytváraní plánov projektu. V neposlednom rade poskytuje Redmine príjemné a prehľadné používateľské rozhranie, takže práca s ním je jednoduchá a intuitívna.

4.2 Komunikácia

Keďže náš tím sa skladá zo 6 členov a nie vždy je možnosť stretnúť sa so všetkými osobne, použitie nástroja na komunikáciu bolo nevyhnutné. Okrem e-mailov a ICQ, ktoré sa používajú na komunikáciu medzi jednotlivými členmi navzájom, sme si založili skupinu na portáli groups.google.com. Ponúka diskusné fórum vhodné na komunikáciu medzi všetkými členmi tímu navzájom, kde pri vytvorení novej správy je zaslaný e-mail s touto správou všetkým alebo len vybraným členom. Adresa našej skupiny je <http://groups.google.com/group/team4si>.

4.3 Manažment zdrojových kódov

Ako systém na manažment verzií a zdrojových kódov sme sa rozhodli použiť nástroj SVN, ktorý umožňuje správu verzií súborov a prácu viacerých ľudí na rovnakom projekte. Prístup do nášho úložiska je na adrese:

<svn+ssh://user@labss2.fiit.stuba.sk/home/users/team06is-si/team06is-si/svn/repository>

a používa sa prístupové heslo na server labss2.fiit.stuba.sk, ktoré má každý člen tímu vlastné.

4.3.1 Adresárová štruktúra repozitára

- branches – obsahuje vývojové vetvy projektu
- tags – obsahuje vydané verzie projektu, alebo rôzne záložné verzie
- trunk – obsahuje aktuálnu vývojovú vetvu projektu

V adresári trunk sa nachádza vývojová verzia nášho projektu a jej štruktúra je:

- ACM – adresár so zdrojovými kódmi projektu
- DB – adresár, ktorý obsahuje skripty na prácu s databázou, zálohu databázy
- EA – adresár obsahuje UML diagramy projektu vytvorené v programe Enterprise Architect
- doc – adresár s dokumentáciou projektu

4.3.2 Postup práce s SVN

Základný postup práce s SVN je nasledovný:

1. Vytvorenie pracovnej verzie repozitára na lokálnom disku používateľa (checkout)
2. Aktualizácia lokálnej pracovnej verzie(update)
3. Vykonanie zmien v pracovnej kópii
4. Potvrdenie zmien v pracovnej kópii(commit)

Krok 1 sa vykoná len jedenkrát, v ďalšom pracovnom cykle je nahradený krokom 2. Tento pracovný cyklus nepredpokladá vznik konfliktov. Konflikt vzniká ak chce používateľ aktualizovať nejaký súbor v repozitári a verzia ním upraveného súboru je staršia ako aktuálna verzia súboru v repozitári. Pri vzniku takejto konfliktnej situácii je postup nasledovný:

1. Potvrdenie zmien v pracovnej verzii – vznik konfliktu
2. Kontaktovanie používateľa, ktorého zmena vyvolala konflikt a dohodnutie sa s ním na riešení konfliktu
3. Odstránenie konfliktu používateľom, ktorého zmena vyvolala konflikt
4. Potvrdenie zmien v pracovnej verzii

4.3.3 Pravidlá pri zápise do repozitára

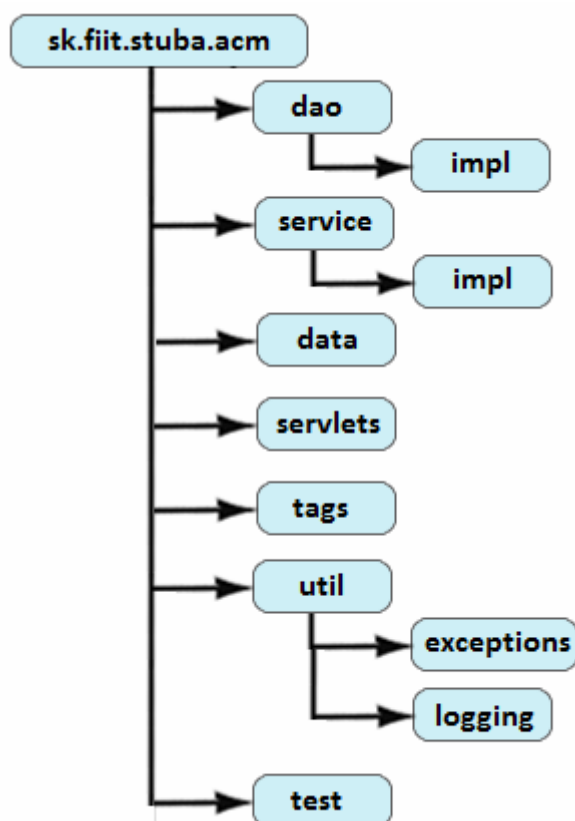
Pri zápise do repozitára SVN je potrebné dodržiavať nasledujúce pravidlá:

- vykonávať malé zmeny a často, obmedzuje sa tým vznik konfliktných situácií
- vykonané zmeny treba stručne a výstižne okomentovať, aby ostatní členovia tímu mali prehľad o týchto zmenách
- ukladané zdrojové kódy musia byť skompilovateľné a bez chýb

5 Štandardy písania, modelovania a programovania

5.1 Označovanie a kategória Java tried

Pod kategorizáciou sa označuje zaraďovanie tried do balíčkov a s tým úzko súvisí aj ich pomenovanie. Naše java triedy budú zadelené do hierarchie, ktorú vidieť na Obrázku 2.



Obr. 2 – hierarchia Java tried

Popis jednotlivých balíčkov a označovanie tried, ktoré sa v nich nachádzajú:

- *dao* – obsahuje triedy dátovej vrstvy, ktoré priamo komunikujú s databázou, vykonávajú nad ňou metódy. Každá trieda reprezentuje tabuľku z databázy. Triedy v tomto balíčku majú príponu Dao, napríklad ArticleDao.
- *service* – balík logických, servisných tried. Tieto triedy zabezpečujú vykonávanie logiky nad dao triedami. Triedy sa označujú príponou Bean, napríklad SessionBean
- *data* – balík obsahujúci POJO triedy, ktoré reprezentujú všetky dátové objekty. Názov majú rovnaký ako objekt, ktorý reprezentujú, napríklad Article, Issue. Väčšinou má aj

každá tabuľka prislúchajúcu data triedu, ktorú vracajú dao triedy z výrazov nad databázou.

- *servlets* – balík obsahujúci všetky servlety. Označujú sa príponou Servlet, napríklad UploadServlet
- *tags* – balík vlastných tagov, označujú sa príponou Tag, napríklad InsertTag.
- *util* – balík obsahujúci pomocné triedy ako rôzne validátory, formátovače, triedu na prácu s konfiguračnými súbormi a podobne. Subbalík *exceptions* obsahuje vlastné výnimky, ktorých názov obsahuje príponu Exception (UploadException). *Logging* obsahuje triedy zabezpečujúce logovanie.
- *test* – balík určený pre JUnit testovacie triedy

Keďže Spring pracuje predovšetkým s rozhraniami (Interface), potrebujeme rozlíšiť, ktoré java triedy sú rozhrania, a ktoré sú klasické triedy implementujúce rozhranie. Rozlišujeme to dvoma spôsobmi, prvý je názov a druhý umiestnenie. Používame obidva spôsoby naraz a nie raz jeden, raz druhý.

Podľa názvu:

- rozhrania označujeme anglickým názvom, ktorý jasne definuje čo dané rozhranie predstavuje, napríklad Article. V rozhraní sú definované všetky metódy, ktoré musí objekt implementovať .
- Trieda, ktorá implementuje niektoré z rozhraní preberá jeho názov, poprípade ho ešte rozšíri, aby sa vedelo na čo je trieda presne implementovaná a nakoniec názvu pridá príponu Impl. Takže trieda implementujúca rozhranie Article by mohla byť ArticleImpl alebo DiplomaArticleImpl.

Podľa umiestnenia:

- Rozhrania sa umiestňujú do štandardnej cesty balíčka, napríklad *sk.fiit.stuba.acm.dao.ArticleDao*
- Trieda implementujúca rozhranie sa bude nachádzať v subbalíčku balíčka, v ktorom sa nachádza implementované rozhranie, napríklad *sk.fiit.stuba.acm.dao.impl.ArticleDaoImpl*

5.2 Komentovanie zdrojového kódu

Súčasťou každého kódu musia byť kvôli dobrej čitateľnosti použité komentáre. V našom projekte používame inline komentáre, javadoc komentáre a JSP komentára.

5.2.1 Inline komentáre

Nachádzajú sa priamo v kóde tried alebo skriptletoch JSP stránok či servletoch. Komentujú krátku časť kódu, najčastejšie jeden riadok. Mali by sa používať iba keď to je potrebné. Označujú sa pomocou `//`.

Každý inline komentár musí obsahovať kto ho tam dal a kedy.

Príklad:

```
x = z+y ; // priradenie suctu z a y do x, Jozef Zvalo, 1.1.2009
```

5.2.2 JSP komentár:

Označuje sa pomocou `<%-- komentar --%>` a používa sa v JSP kódach na vytvorenie hlavičky, oddelenie dôležitých html častí, okomentovanie cyklov a podobne.

Každá JSP stránka musí mať hlavičku, ktorá obsahuje minimálne autora, dátum vytvorenia a popis stránky:

```
<%--  
Autor: Jožko Mrkvička  
Dátum: 1.1.2009  
Popis: lorem ipsum ...  
--%>
```

Na zvýraznenie dôležitých HTML celkov sa môže použiť aj HTML komentár, ktorý vyzerá nasledovne

```
<!-- tu začína menu-->
```

5.2.3 Javadoc

Javadoc je štandardizované komentovanie java zdrojových kódov. V našom projekte ho používame komentovanie každej metódy. Ak ide o metódu v triede, ktorá je implementáciou nášho rozhrania, používame dedenie komentáru z rozhrania. Preto metódy tried v impl balíkoch nemusia byť okomentované ale môžu, hlavne ak robia niečo viac ako hovorí pôvodný komentár v rozhraní.

Každý takýto komentár musí obsahovať autora, opis metódy a parametrov. Dobré je uchovávať aj meno človeka, ktorý naposledy spravil zmenu a čo to bolo za zmenu.

Príklad:

```
/**
```

```

* metoda na prihlasenie
* @param nick nick prihlasujuceho
* @param password heslo prihlasujuceho
* @return objekt prihlaseneho uzivatela
* @throws WrongLoginException
* @author Jožko Mrkvička
* @lastModified Fero - upravene handlenie vynimiek, 1.1.2009
*/

```

Pre dedenie komentáru z rozhrania do triedy sa použije tag {@inheritDoc}. Javadoc podobne používame aj pri tvorbe každej triedy (v hlavičke).

Príklad:

```




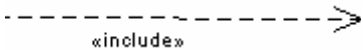
/**
 * Trieda slúžiaca na ....
 * @author XY
 */

```

5.3 Konvencia modelov


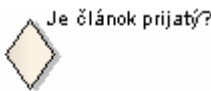

Špecifikáciu a návrh systému sme vypracovali pomocou nástroja Enterprise Architect od firmy Sparx system. Použili sme pri tom notáciu UML 2.0. Požiadavky na systém sú modelované pomocou diagramov prípadov použitia, procesný model pomocou diagramu aktivít, dátový model diagramom tried.

Tab. 6 – notácia modelu funkcionálnych požiadaviek

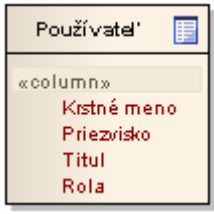
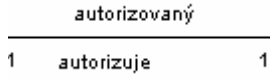
	<p>Typ používateľa</p>
	<p>Prípado použitia – každý má svoj jedinečný identifikátor pre lepšiu orientáciu v dokumentácii</p>
	<p>Používa – priraduje typ používateľa k prípadu použitia</p>
	<p>Zahŕňa – spája dva prípady použitia, z ktorých jeden je nevyhnutnou súčasťou druhého</p>

	Rozširuje – spája dva prípady použitia, z ktorých jeden rozširuje funkčnosť druhého
---	--

Tab. 7 – notácia procesného modelu

	Začiatkový stav
	Konečný stav
	Aktivita – v niektorých prípadoch sa priamo viaže na prípad použitia, v takom prípade je aktivita označená identifikátorom príslušného prípadu použitia
	Rozhodovací blok
	Smer vykonávania aktivít

Tab. 8 – notácia logického dátového modelu

	Tabuľka
	Väzba – obsahuje násobnosti a pomenovania, ktoré sa čítajú v smere hodinových ručičiek

5.4 Konvencie pomenovania tabuliek

Názvy tabuliek v logickom modeli nazývame po slovensky pre lepšie pochopenie významu pre slovenského čitateľa. Fyzický model a konkrétne tabuľky v databáze pomenovávame po anglicky. Pri pomenovaní dodržiavame tieto pravidlá:

- Názvy tabuliek budeme zapisovať pomenovaním v množnom čísle jednotiek, ktoré uchovávajú.
- Primárny kľúč budeme označovať v tabuľkách pomenovaním *id*.

- Cudzie kľúče budeme v tabuľkách označovať podľa tabuľky, kde sa pôvodne nachádzajú. Cudzí kľúč sa tvorí podľa konvencie *jednotne_cislo_tabulky_cudzieho_kluca_id*.
- Tabuľky, ktoré sú vo väzbe N:M, abecedne zoradíme a následne novú tabuľku pomenujeme podľa konvencie *nazov_prvej_tabulky_nazov_druhej_tabulky*. Cudzie kľúče do spojovacej tabuľky vytvoríme podľa konvencií, ktoré sme si definovali vyššie, čiže *article_id* a *tag_id*.

6 Zápisnice zo stretnutí

Táto kapitola obsahuje zápisnice z jednotlivých stretnutí vypracované vždy jedným z členov tímu.

6.1 Stretnutie č. 1

Zápis zo stretnutia č. 1	
Dátum:	6.10.2009
Čas:	8:00 – 9:30
Miestnosť:	softvérové štúdio (d07b)
Vedúci projektu:	Ing. Peter Lacko
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Klinovský, Bc. Andrej Kozák, Bc. Lukáš Ondriga, Bc. Marián Ott, Bc. Jozef Zvalo
Vypracoval:	Michal Klinovský

Téma stretnutia: Úvodné stretnutie, základné informácie o projekte

Opis stretnutia:

1. Spoločne s vedúcim projektu sme zhodnotili vypracovanú ponuku
2. Vedúci projektu nám ukázal vzorovú dokumentáciu, povedal ako by mali vyzerat' zápisy zo stretnutí
3. Dohodli sme sa na iteratívnej a inkrementálnej metóde vývoja
4. Do budúceho stretnutia treba spracovať koncepciu riešenia aby sme mohli dohodnúť stretnutie s prof. Ing. Pavlom Návratom PhD, ktorý je prezidentom ACM Slovakia.
5. Naplánovali sme úlohy a ciele do ďalšieho stretnutia

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh:

Keďže sa jednalo o prvé stretnutie, neboli žiadne predchádzajúce úlohy.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Termín	Zodpovedná osoba
1.1	Vytvorenie webovej stránky projektu	13.10.2009	Kozák

1.2	Zistenie požiadaviek na technológie pre tvorbu projektu	13.10.2009	Lacko
1.3	Oboznámenie sa z podobnými projektami	13.10.2009	Všetci
1.4	Spísanie predbežnej špecifikácie projektu, koncepcia riešenia	13.10.2009	Všetci
1.5	Rozdelenie rolí v tíme	13.10.2009	Všetci
1.6	Vytvorenie plánu na semester	13.10.2009	Všetci

6.2 Stretnutie č. 2

Zápis zo stretnutia č. 2	
Dátum:	13.10.2009
Čas:	8:00 – 10:00
Miestnosť:	softvérové štúdio (d07b)
Vedúci projektu:	Ing. Peter Lacko
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Klinovský, Bc. Andrej Kozák, Bc. Lukáš Ondriga, Bc. Marián Ott, Bc. Jozef Zvalo, Bc. Matej Pružinský
Vypracoval:	Marián Ott

Téma stretnutia: Dokončenie a vypracovanie kompletnej špecifikácie

Opis stretnutia:

6. Konzultovanie upravenej špecifikácie z posledného stretnutia s vedúcim projektu
7. Dohodnutie sa na pridaní novej funkcionality
 1. autoreferát
 2. spôsob pridelovania článkov na hodnotenie reviewer-ovi
 3. editorovacia časť
 4. verziovanie článkov
8. Dohodnutie sa na prostriedkoch pre riadenie verzií
9. Informovanie sa u Ing. Steinmullera o technických možnostiach a obmedzeniach servera, na ktorom bude portál nasadený
10. Pridelenia úloh členom tímu
11. Dohodnutie sa na implementačnom jazyku

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh:

- 1.1 Webová stránka projektu bola vytvorená, taktiež aktualizovaná o prvú zápisnicu
- 1.2 Požiadavky na technológie pri tvorbe projektu sú známe

- 1.3 Oboznámili sme sa s podobnými projektami, kde sme čerpali aj novú inšpiráciu pri rozširovaní funkcionality
- 1.4 Bola spísaná predbežná špecifikácia, v priebehu sedenia skompletizovaná do finálnej podoby, čaká sa na vyjadrenie prof. Návrata
- 1.5 Rozdelenie rolí v tíme a vytvorenie plánu na semester zatiaľ neboli ukončené, keďže sme čakali na vyjadrenie o technologických možnostiach servera, ktoré toto rozdelenie rolí mohlo ovplyvniť

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Termín	Zodpovedná osoba
2.1	Nakreslenie use case diagramov	16.10.2009	Zvalo
2.2	Vytvorenie tabuliek s detailnejším opisom jednotlivých funkcionalít	16.10.2009	Ondriga
2.3	Poslanie kompletnej špecifikácie prof. Návratovi	16.10.2009	Ondriga
2.4	Inštalácia a konfigurácia prostriedkov pre riadenie verzií	20.10.2009	Klinovský
2.5	Rozdelenie rolí v tíme	20.10.2009	Všetci
2.6	Vytvorenie plánu na semester	20.10.2009	Kozák
2.7	Napísanie analýzy, analýza existujúcich, podobných riešení, analýza platforiem	20.10.2009	Ott, Pružinský

6.3 Stretnutie č. 3

Zápis zo stretnutia č. 3	
Dátum:	13.10.2009
Čas:	8:00 – 10:00
Miestnosť:	softvérové štúdio (d07b)
Vedúci projektu:	Ing. Peter Lacko
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Klinovský, Bc. Andrej Kozák, Bc. Lukáš Ondriga, Bc. Marián Ott, Bc. Jozef Zvalo, Bc. Matej Pružinský
Vypracoval:	Bc. Andrej Kozák

Téma stretnutia: Špecifikácia a návrh riešenia

Opis stretnutia:

1. Dohodnutie si stretnutia s prof. Návratom, pripraviť si otázky na konzultáciu, zaslanie

- mailu s use case-mi na zhodnotenie prof. Návratovi
2. Došpecifikovanie požiadaviek
 3. Use case diagramy – prekontrolovanie a prípadná úprava jednotlivých krokov postupností
 4. Vypracovanie stavového diagramu pre entitu článok, určiť prechody medzi stavmi, začiatkový a koncový stav
 5. Doriešenie problému so zápisom do SVN
 6. Príprava implementačného prostredia:
 7. PostgreSQL databáza – stiahnutie, inštalácia, konfigurácia
 8. vývojové prostredie – NetBeans / Eclipse
 9. Prepracovanie a upresnenie plánu na zimný semester
 10. Výber podporného prostriedku pre riadenie projektu

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh:

2.1 Use case diagramy nakreslené pre zadané 3 rôzne role: používateľ, reviewer, administrátor

2.2 Všetky tabuľky s jednotlivými prípadmi použitia boli detailne rozpracované, na cvičení skontrolované a konzultované vedúcim projektu, po doplnení zvyšných častí budú zaslané prof. Návratovi na konzultáciu.

2.3 Špecifikácia bola dopracovaná, prof. Návratovi ešte nebola zaslaná, bola upravená a konzultovaná s vedúcim tímového projektu. Po doplnení stavového diagramu a formálnych úpravách bude zaslaná prof. Návratovi

2.4 Podporné prostriedky pre riadenie verzií, úspešne nainštalované a nakonfigurované, na stretnutí opravený posledný bug. SVN je teraz plne funkčné a pripravené na prevádzku.

2.5 Role v tíme boli rozdelené, každý bude teraz zodpovedný za svoju časť. Role sú zobrazené aj na stránke pri jednotlivých členoch tímu v sekcii Tím.

2.6 Plán na zimný semester vytvorený a pridaný na web stránku. Druhú časť plánu ešte podrobnejšie rozplánovať a presnejšie zašpecifikovať jednotlivé úlohy.

2.7 Analýza platforiem vypracovaná, možno treba ešte doplniť viac o webových technológiách, keďže práve tie budeme používať pri implementácii tímového projektu. Existujúce riešenia, teda portály pre časopisy vypracované na dobrej úrovni. K celej tejto časti doplniť Použitú literatúru, resp.zdroje a odkazy (a odvolávať sa na ne v texte).

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Termín	Zodpovedná osoba
3.1	Dohodnúť stretnutie s prof. Návratom, prekontrolovať špecifikáciu, use case diagramy a poslať prof. Návratovi.	20.10.2009	Kozák
3.2	Dopracovať stavový diagram pre entitu článok	27.10.2009	Zvalo
3.3	Nakonfigurovať RedMine – prostriedok pre riadenie projektov	27.10.2009	Klinovský
3.4	Vytvoriť šablónu pre dokumentáciu tímového projektu	27.10.2009	Ott, Pružinský
3.5	Zoznámiť sa s databázou PostgreSQL, nainštalovať,	27.10.2009	Ondriga

	nakonfigurovať a vyskúšať prácu s ňou		
3.6	Commitnúť do SVN základnú kostru projektu, knižnice a DB model	27.10.2009	Zvalo
3.7	Pripraviť si, prípadne spísať a poslať na tímový mail otázky a nápady, ktoré budú konzultované na stretnutí s prof. Návratom. Napísať na tím, kto sa zúčastní stretnutia s prof. Návratom.	27.10.2009	Všetci
3.8	Premyslieť detaily návrhu : HW a SW požiadavky (na strane klient aj server), architektúru systému, logický dátový model (entity + relácie)	27.10.2009	Všetci

6.4 Stretnutie č. 4

Zápis zo stretnutia č. 4	
Dátum:	27.10.2009
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	softvérové štúdio (d07b)
Vedúci projektu:	Ing. Peter Lacko
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Klinovský, Bc. Andrej Kozák, Bc. Lukáš Ondriga, Bc. Marián Ott, Bc. Jozef Zvalo, Bc. Matej Pružinský
Vypracoval:	Bc. Matej Pružinský

Téma stretnutia: Finálna sumarizácia analýzy a špecifikácie požiadaviek na základe konzultácie s prof. Ing. Pavlom Návratom PhD., predstaviteľom ACM.

Opis stretnutia:

Prvá polovica stretnutia prebehla v miestnosti pána Návrata (D101). Na základe jeho odborných rád, doporučení, usmernení a naše vzájomnej diskusii sme získali finálnu podobu o funkcionalite portálu pre časopis ACM. Bola nám predstavená súčasná podoba portálu, ktorý v budúcnosti nahradí náš systém. Z diskusie vyplinuli nasledovné body.

1. Portál má obsahovať sekciu extended abstracts (autoreferáty doktorantov), past issues (predošlé čísla), forth coming issues (v tejto sekcii budú sklbené current aj next issues – čo je a čo bude) a upresnenú sekciu submission procedure (čo a ako robiť v prípade zasielania článkov)
2. Typy článkov

- Abstrakty – v prípade doktorantov pôjde o autoreferáty (6 až 12 strán), ktoré sami uploadnu na portál. V prípade obhájenia budú tieto zaradené do sekcie forth coming issues. Oznam o obhájení/neobhájení bude prijímaný od doktorantov, prípadne od ich konzultantov a vedúcich. Odosielať môžu aj celé pdf súbory, avšak iba abstrakty pôjdu do časopisu. Celá práca ako aj abstrakt (obhájená, aj neobhájená) bude v podportáli pre doktorantov a diplomantov. Po rozhodnutí o obhájení/neobhájení bude takáto práca presunutá do archívu. V opačnom prípade bude práca evidovaná ako nová. V prípade diplomantov je jediným rozdielom spôsob publikácie, kedy sa do časopisu dostanú jedine tie práce, ktoré získajú nejaké ocenenie (cena dekana a podobne), alebo práce ohodnotené svojimi konzultantmi/vedúcimi ako veľmi hodnotné pre oblasť výskumu, a to všetko za predpokladu, že diplomant bude ochotný vytvoriť rozšírený abstrakt na 6 až 12 strán, ktorý by bolo možné publikovať
 - Konferencie - predpokladá sa prijímanie takýchto článkov ako viac-menej celé číslo a ich následné publikovanie ako jedno kompletne vydanie ACM. Komunikácia ako aj spôsob preberania takýchto článkov by mal ísť mimo náš portál a v konečnom dôsledku by mal záležať na správcovi/editorovi webového portálu
 - Diplomanti roka – fakulta (akákoľvek) v danom alebo príbuznom obore, môže zverejniť a poslať nám zoznam svojich najlepších diplomantov. Takýto zoznam bude zverejnený ako príspevok v najbližšom čísle (autor – názov témy – konzultant/vedúci)
 - Bežný prispievateľ – zabezpečenie tejto kategórie sa zatiaľ neplánuje, avšak do budúcnosti s ňou treba počítať. Ktokoľvek je oprávnený posilať články a tieto budú posudzované viacerými reviewermi
3. Obsah časopisu – pri nadmernom počte článkov bude obsah vo vnútri. V opačnom prípade sa obsah bude nachádzať na titulnej strane, v prípade potreby aj na zadnej strane
 4. Objednávky – implementácia tejto časti bola pre zatiaľ vyhodnotená ako nežiadúca. Ako postačujúce sa javí uvedenie nejakej linky pre objednanie, ktorá nás preniesie napríklad do STU Press, prípadne vytvorenie objednávkového formulára priamo odosielateľného do STU Press.
 5. Dátový model – v druhej časti stretnutia sme vytvárali dátový model.

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh:

3.1 Stretnutie bolo dohodnuté dostatočne vopred. Špecifikácia a use case diagramy boli prekontrolované, podľa potreby upravené a následne dostatočne včas pred stretnutím zaslané prof. Návratovi.

3.2 Stavový diagram bol úspešne dokončený.

3.3 RedMine sa doposiaľ nepodarilo nakonfigurovať. Je potrebné nastaviť server. Táto úloha sa momentálne rieši.

3.4 Šablóna pre dokumentáciu k tímovému projektu bola vytvorená po vzore predošlých tímov. Do budúcnosti však očakávam jej zmeny.

3.5 S databázou PostgreSQL sme už oboznámili v plno rozsahu. Základná práca s ňou už nie je problémom.

3.6 Do SVN bola commitnutá základná kostra projektu, ktorá má už v sebe rozbehaný spring a pripojenie na DB. Navyše bol do SVN commitnutý aj enterprise architect, v ktorom sme doteraz vytvárali všetky diagramy.

3.7 Otázky neboli síce spísané, avšak členovia tímu boli pripravení a aktívni na stretnutí s prof. Návratom. Keďže stretnutie bolo dohodnuté počas tímového, účasť bola 100%.

3.8 Samotný návrh bol premyslený, tak ako HW požiadavky tak aj SW (na strane klient aj servere). Vďaka upresneniam prof. Návrata sme mohli už na dnešnom stretnutí takmer dokončiť aj dátový model.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Termín	Zodpovedná osoba
4.1	Odôvodniť výber technológií, vízia ich budúceho využitia, ďalšie technológie	2.11.2009	Ott, Zvalo
4.2	Vytvorenie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrhu riešenia vhodnej na odovzdanie	3.11.2009	Pružinský
4.3	Upraviť a doplniť use case diagramy	3.11.2009	Ondriga
4.4	Návrh procesov (systémové/používateľské)	3.11.2009	Klinovský, Ondriga
4.5	Dátový model	3.11.2009	Klinovský, Zvalo
4.6	Návrh a popis obrazoviek	3.11.2009	Kozák

7 Preberacie protokoly

V tejto kapitole možno nájsť preberacie protokoly, ktoré boli použité na potvrdenie prebratia naším tímom vypracovaných dokumentov osobami na to určenými. Do preberacieho protokolu je možné dopísať konkrétne mená ľudí, ktorým budeme odovzdávať časti projektovej dokumentácie.



Preberací protokol

Typ projektu: Tímový projekt
Názov projektu: Portál pre časopis ACM

Číslo tímu: 6
Členovia tímu: Bc. Matej Pružinský
Bc. Andrej Kozák
Bc. Lukáš Ondriga
Bc. Jozef Zvalo
Bc. Michal Klimovský
Bc. Marián Ott

....., týmto potvrdzuje prevzatie dokumentácie k tímovému projektu v rozsahu strán od tímu číslo 6, zloženej z projektovej dokumentácie a dokumentu k riadeniu projektu.

V Bratislave dňa:

Podpis vedúcej tímu: