

ÚLOHA 1.1 – POKRYTIE TESTAMI OBLASTI, KTORÉ EŠTE NEBOLI POKRYTÉ

MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Pre pokračovanie v ďalšom vývoji je nevyhnutné dostatočne pokryť testami doposiaľ už vytvorenú funkcionality. Tým sa zabráni problému so znefunkčnením, zmenou niektorej funkcionality pri tvorbe, alebo úprave novej. Želané je vytvorenie testovacích scenárov pre: rss, vytváranie skupín, manažment skupín, nastavovanie práv stránky a ďalších súvisiacich častí, ktoré ešte nie sú pokryté testovacími scenármi

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie sú testovacie scenáre v dostatočnom rozsahu a ani nepokrývajú celú funkcionality. Testy na rss a manažment skupín chýbajú úplne.

Pre pokračovanie vo vývoji je nevyhnutné dostatočne pokryť testami aj zvyšnú časť funkcionality a doladiť ostávajúce testy.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je doplnenie testovania, teda každú užívateľom prístupnú akciu pokryť dostatočne testami.

Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena v spôsobe generovania odkazov na Editáciu a Zmazanie skupiny. Každý odkaz musí mať jedinečné ID na základe ID skupiny. Túto zmenu realizujeme vo *view*, časti *index*.

Boli vytvorené testy, ktoré pokrývajú scenáre, kedy užívateľ chce:

1. vytvoriť novú skupinu
2. zmeniť pomenovanie skupiny
3. zmenu pomenovania skupiny ihneď po jej vytvorení
4. odstrániť skupinu
5. priradiť iného užívateľa do danej skupiny s rôznymi druhmi oprávnení
6. odstránenie užívateľa z danej skupiny
7. prideliť inému užívateľovi oprávnenie na správu, tento užívateľ sa prihlási a chce spravovať skupinu
8. prideliť inému užívateľovi oprávnenie len na editáciu a tento užívateľ sa prihlási a chce spravovať skupinu, čo nie je možné

Pre overenie funkcionality k správe *page_parts* boli vytvorené nové testy a ostávajúce boli upravené. Testy pokrývajú situácie kedy užívateľ chce:

1. pridať novú *page_part*
2. odstrániť *page_part*, overenie či sa ďalej nezobrazuje
3. editovať názov a telo *page_part*

K *rss* boli vytvorené dva základné testy:

1. overenie funkcionality *rss* pre prihláseného užívateľa
2. overenie funkcionality u verejnej stránky pre neprihláseného užívateľa

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Úlohou bola tvorba samotných testovacích scenárov.

ÚLOHA 1.2 - UPRAVIŤ MANAŽMENT POUŽÍVATEĽOV NA STRÁNKE

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Používateľ má možnosť pridávať skupinám používateľov práva na prezeranie/editáciu/manažovanie stránok. Používateľské rozhranie pre túto funkcionality však nie je dostatočne pohodlné. Úlohou je prerobiť používateľské rozhranie, pridať textové pole, kde sa budú písať názvy skupín, pre ktoré majú byť aplikované práva s automatickým generovaním návrhov na dopĺňanie textu.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

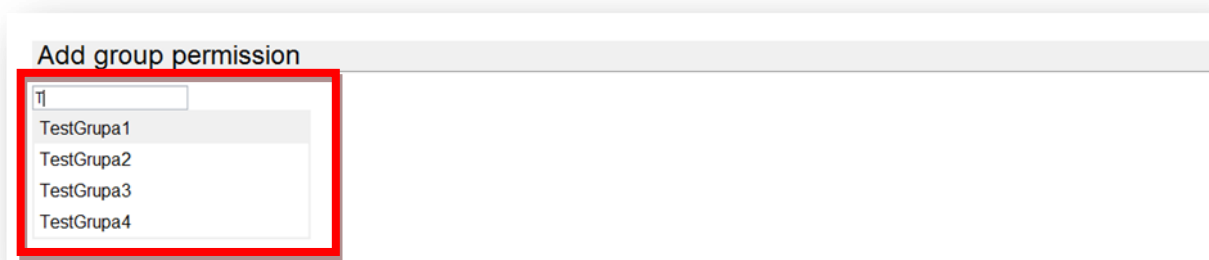
V súčasnom systéme je potrebné vyberať skupiny zo zoznamu. Je podporovaná aj možnosť vybrať viacero skupín naraz. Toto je vhodné len pri malom počte skupín. Pri veľkom počte je pre používateľa veľmi náročné prechádzať celým zoznamom a vyberať skupiny, ktorým chce pridať určité práva. Vhodnejšou voľbou sa zdá byť nahradenie zoznamu textovým poľom. Sem môže používateľ písať skupiny, ktorým chce pridať nejaké práva. Ak chce naraz pridať viacero skupín, musí ich oddeliť čiarkou. Pri písaní názvu skupiny bude používateľovi poskytnutá možnosť doplnenia celého názvu skupiny. Návrhy celého názvu skupiny sa zobrazujú pod písaným textom.

NÁVRH RIEŠENIA

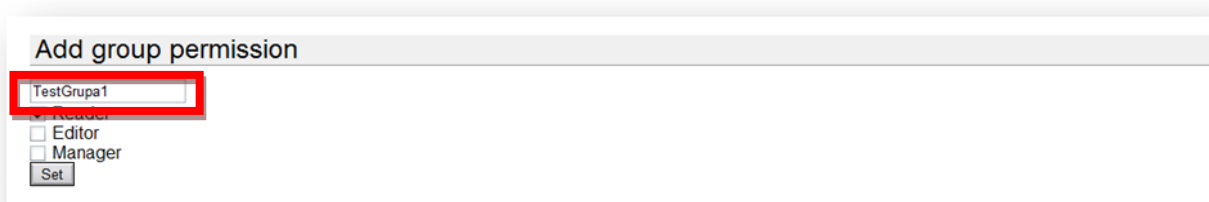
1. Zmeniť rozhranie, odstrániť zoznam skupín a nahradiť ho textovým poľom.
2. Zabezpečiť automatické návrhy dopĺňovania textu.
3. Zmeniť metódu *set_permissions* v *page_controller*.
4. Prepísať testy tak, aby korešpondovali s novým rozhraním.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii úlohy nastala nasledovná zmena používateľského rozhrania.



The screenshot shows a dialog box titled "Add group permission". At the top, there is a search input field containing the number "1". Below the search field is a list of group names: "TestGrupa1", "TestGrupa2", "TestGrupa3", and "TestGrupa4". A red rectangular box highlights the search input field and the list of group names.



The screenshot shows the same "Add group permission" dialog box. The search input field now contains "TestGrupa1", which is highlighted by a red rectangular box. Below the list, there are two checkboxes: "Editor" and "Manager", both of which are unchecked. At the bottom left of the dialog, there is a "Set" button.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenila funkcionálnosť, zmeny nastali iba v používateľskom rozhraní. Pre otestovanie úlohy bolo teda potrebné prepísať existujúce testy tak, aby korešpondovali s novým používateľským rozhraním.

ÚLOHA 1.3 – PRIDANIE ODKAZU NA DIFF DO RSS SPRÁV

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce okrem informácií o zmene stránky dostávať v obsahu Rss správy aj html odkaz s možnosťou okamžitého prezretia si zmien pomocou porovnania revízií.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaný odber Rss správ sledovanej stránky vo formáte:

- Ktorá časť stránky bola zmenená
- Kto zmenu vykonal (spolu s jeho plným menom uloženým v systéme)
- Informácia, že táto časť stránky bola práve vytvorená (optional)

Nakoľko je táto informácia pre užívateľa podstatná, je neúplná, preto sa pridaním odkazu na porovnanie s predchádzajúcou revíziou doplní celkový obraz užívateľa o zmene.

Predanie parametrov pre porovnanie revízií je realizované metódou *POST*, tu bude potrebná zmena kvôli zjednodušeniu implementácie.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena metódy pre odoslanie parametrov pre porovnanie revízií v module *show_history* z *POST* na *GET* – aby bolo možné neskôr programovo vytvoriť priamy odkaz na porovnanie, ktorý bude vložený do Rss správy
2. Pridanie zisťovania počtu revízií pre danú stránku do modulu *page_controller* – pre odladenie počtu revízií pri vytváraní množiny Rss správ na odber
3. Úprava cyklu pre vytvorenie množiny Rss správ v module *rss_history* – keďže sa namiesto jednotlivých revízií posielajú kombinácie, je potrebné zúžiť počet prechodov revíziami

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bol vytvorený 1 testovací scenár, ktorého úlohou bolo overiť správne zobrazenie Rss správ s odkazom na porovnanie pre 2 vytvorené revízie stránky.

ÚLOHA 1.4 ZOBRAZENIE KONKRÉTNEJ REVÍZIE SPOLU S CELÝM NÁHĽADOM NA STRÁNKU K DÁTUMU

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce v rámci prehľadu zmien na stránke mať aj možnosť zobraziť si vybranú revíziu stránky spolu so všetkými časťami stránky (*page_part*) aktuálnymi k dátumu vzniku danej revízie stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

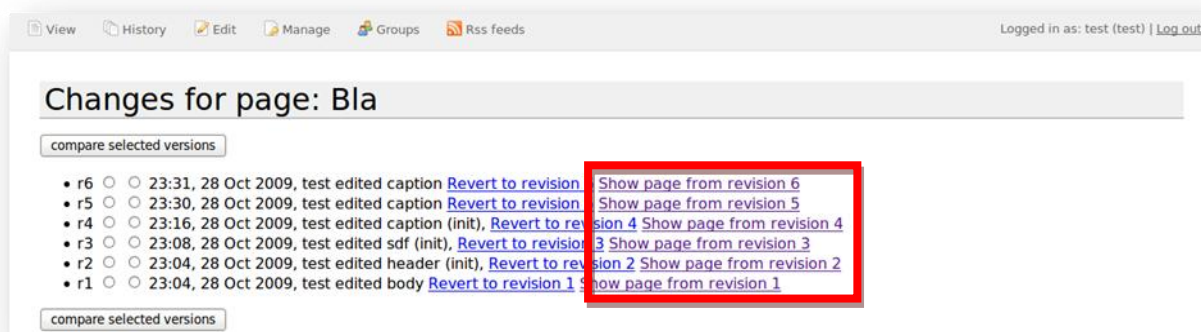
V súčasnej verzii systému má užívateľ možnosť pri každej stránke si nechať cez položku *History* v menu systému zobraziť históriu zmien tejto stránky. V rámci funkcie užívateľ vidí zoznam revízií, ktorými daná stránka prešla počas svojej existencie ako aj informácie, kedy došlo k vytvoreniu danej revízie a kto bol jej autorom. Užívateľ má taktiež možnosť porovnať si dané revízie a nechať si zobraziť uskutočnené zmeny. Jednotlivé revízie sa pritom vždy vzťahujú len na konkrétnu *page_part*. Užívateľ pritom nemá možnosť si nechať zobraziť stav celej stránky v rámci danej revízie, pričom je táto funkcia zo strany užívateľov veľmi žiaduca.

NÁVRH RIEŠENIA

Do modulu `page_controller` bude pridaná nová metóda `show_revision`, ktorá zabezpečí načítanie častí stránok aktuálnych k danému dátumu revízie a zobrazenie správneho „layout-u“. Ku modulu bude vytvorené samostatné zobrazenie `show_revision`, ktorý zobrazí naformátovanú stránku. Riešenie si vyžaduje aj vytvorenie triedy `PageAtRevision`, ktorá je odvedená od triedy `Page`. Účelom tejto upravenej triedy je poskytovať metódy pracujúce so zadaným dátumom revízie. Nakoľko v súčasnosti používané „layout-y“ využívajú metódy tejto funkcie pri zobrazovaní zdedených častí stránok, predstavuje dané riešenie jediný spôsob ako bez dodatočných úprav zachovať funkčnosť súčasných „layout-ov“.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Obrazovka s prehľadom histórie revízií konkrétnej stránky bola doplnená o odkaz na zobrazovanie náhľadu stránky k danej revízii.



TESTOVACIE SCENÁRE

V rámci overenia navrhnutých zmien boli zrealizované dva testovacie scenáre. Úlohou prvého z nich bolo overiť funkčnosť zobrazovania revízie stránky pozostávajúcej z viacerých častí. Druhý scenár si kladie za cieľ overiť správne zobrazenie náhľadu pri stránke, ktorá obsahuje zdedené časti z rodičovskej stránky.

ÚLOHA 1.5 – PRIDANIE UPLOADU SÚBOROV PO VYHLÁSENÍ CHYBY „FILE NOT FOUND“

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Ak je odkazovaný súbor na serveri nenájdený, užívateľ má možnosť nahráť ho priamo z aktuálnej stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie je možnosť nahráť súbor priamo zo stránky „File not found“. Ak chce užívateľ nenájdený súbor nahráť, musí sa vrátiť na predchádzajúcu stránku a nahráť ho pomocou editácie stránky. Nové riešenie tak výrazne zefektívni túto činnosť.

Na samotný upload je možné použiť už existujúce riešenie. Nie každý je však oprávnený vložiť chýbajúci súbor, preto je nutné kontrolovať práva užívateľa. To v súčasnej verzii zabezpečuje model editácie stránky, ktorý ale nové riešenie obíde.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena v module *page_controller* v metóde *process_file*, aby bolo možné kontrolovať práva pre stránku
2. Pridanie formulára pre vloženie súboru na stránku *file_not_found*, a ošetrovanie prístupu pre oprávnených a neoprávnených užívateľov
3. Zmena v module *page_controller* v metóde *upload*, aby nebolo možné nahráť súbor iného typu ako je pôvodný súbor
4. Opraviť nekonzistenciu medzi menom súboru v databáze a v súborovom systéme v prípade, ak sa nahráva súbor s iným menom (ale rovnakou koncovou) ako pôvodný súbor

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola upravená užívateľská obrazovka *file_not_found*, kde bol pridaný formulár pre vkladanie súborov.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bolo vytvorených 6 testovacích scenárov. Ich úlohou bolo overiť či daná funkcionality funguje správne a bezpečne. Prvý overuje či je možné nahráť súbor zo stránky *file_not_found*. Druhý testuje nahranie s rovnakými menami a tretí s rôznymi menami ale s rovnakou príponou. Následne 4. test testuje či nie je dovolené nahranie s inou príponou. Posledné 2 testy overujú funkčnosť vo vnorených stránkach.

ÚLOHA 1.6 – PRIDAŤ ODKAZ NA ZOBRAZENIE SÚBOROV STRÁNKY DO MENU A VYTVORIŤ ZOZNAM SÚBOROV STRÁNKY Z DB A SÚBOROVÉHO SYSTÉMU

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Editor chce vidieť všetky súbory, ktoré boli nahraté na jeho stránku. Zároveň, ak je to možné zistiť, je potrebné uviesť užívateľov, ktorí nahrávali jednotlivé súbory. Vďaka tomu sa bude dať napríklad jednoducho zistiť, kto nahral nejaké nevhodné súbory.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie je implementovaná takáto funkcionálna a preto nie je možné cez užívateľské rozhranie zobraziť zoznam súborov nahratých na stránku. Existuje však možnosť nahrávania súborov, ktorá ukladá súbory nielen na disk, ale aj do databázy. Odtiaľ je možné čerpať všetky potrebné údaje.

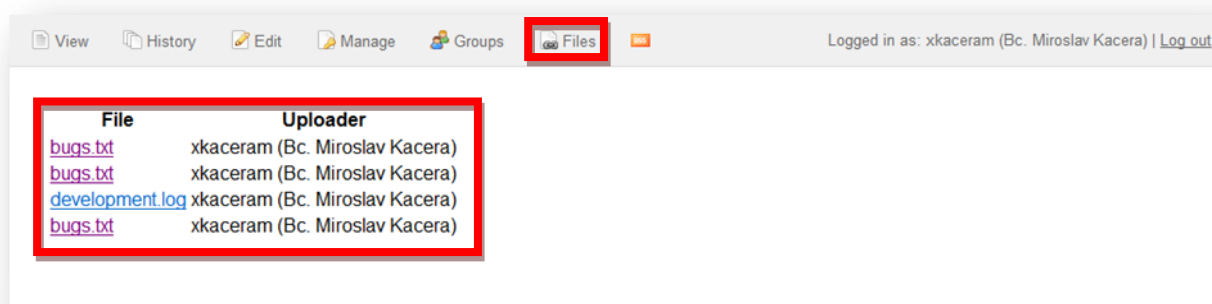
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie tlačidla do modulu `_toolbar` a jeho následné zabezpečenie, aby si užívatelia, ktorí nemajú práva na editáciu danej stránky nemohli zobraziť zoznam súborov.
2. Pridanie funkcionality do modulu `page_controller`, ktorá vygeneruje stránku so súbormi.
3. Vytvorenie stránky so súbormi a ošetrovanie možných neštandardných scenárov (žiadny uploadnutý súbor, nezobrazovanie adresárov).

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľského menu pre otvorenú stránku bol zmenený pridaním nového tlačidla. Po stlačení tlačidla sa zobrazí stránka so zoznamom nahratých súborov.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 3 testovacie scenáre. Prvý je pre prípad zobrazenia všetkých nahratých súborov na stránku. Druhý testuje prípad, keď nie je na stránku nahratý žiaden súbor a tretí test overuje funkčnosť vo vnorených stránkach. V takomto prípade by sa nemali zobrazovať vo výpise adresára, iba súbory.

ÚLOHA 1.7 – PRIDANIE ODKAZU NA ODBER RSS SPRÁV DO MENU STRÁNKY

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce mať možnosť prihlásiť sa na odber Rss správ nezávisle od použitého prehliadača. Preto chce mať v menu stránky umiestnenú ikonu, ktorá ho presmeruje na odber Rss.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaná možnosť odoberať Rss správy len pomocou nastavení použitého prehliadača. V ovládacej lište a taktiež v ostatných ovládacích prvkoch na stránke nie je definovaná takáto možnosť.

Pre zjednodušenie práce užívateľa je vhodné umiestniť možnosť odberu Rss do hlavnej ovládacej lišty pre každú otvorenú stránku a taktiež aj pre verejné stránky.

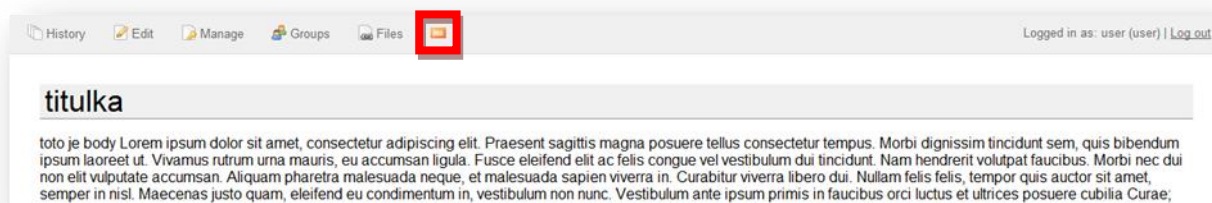
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie tlačidla do modulu `_toolbar` a jeho následné zabezpečenie, aby sa užívatelia, ktorí nemajú práva na prehliadanie danej stránky nemohli prihlásiť na odber Rss správ.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľského menu pre otvorenú stránku bol zmenený pridaním nového tlačidla.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 2 testovacie scenáre. Prvý scenár slúžia na overenie správnosti presmerovania po kliknutí tlačidlo Rss v menu zobrazovanej stránky. Druhý scenár overuje správnosť zobrazenia resp. odmietnutia nadväzujúceho na stlačenie tlačidla Rss v menu stránky v prípade, keď užívateľ nie je prihlásený.

POPIS ÚLOHY

Používateľ má možnosť vo Wiki vytvoriť stránku. Každá takáto stránka pozostáva z viacerých sekcií - *page_parts*. Po vytvorení stránky má používateľ možnosť meniť obsah jednotlivých sekcií. Chýba však možnosť zmeniť názov sekcie stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnom systéme nie je možné žiadnym spôsobom zmeniť názov sekcie stránky. Je umožnená iba zmena obsahu sekcie alebo jej úplne zmazanie.

NÁVRH RIEŠENIA

Na realizáciu tejto úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Predovšetkým zmena používateľského rozhrania, ktoré by umožňovalo takúto funkcionality. Túto funkcionality bude poskytovať rozhranie, pomocou ktorého je poskytovaná aj funkcionality na pridávanie/mazanie/editovanie sekcií.
2. Zmeniť metódu *update* v module *page_controller*, ktorá je zodpovedná za aktualizovanie sekcie stránky.
3. Otestovať úlohu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii tejto úlohy došlo k nasledovnej zmene používateľského rozhrania.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie úlohy bol vytvorený 1 testovací scenár. Jeho úlohou bolo overiť, či je možné vytvoriť sekciu stránky s nejakým menom a následne toto meno zmeniť.

ÚLOHA 1.9 – NEZOBRAZOVANIE ZMAZANEJ ČASTI STRÁNKY

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce vidieť pri editácii stránky len jej aktuálne súčasti bez ohľadu na to, koľko častí bolo vytvorených a zmazaných pred momentom editácie.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaná editácia stránky vo forme, že užívateľ môže vidieť všetky časti stránky, ktoré boli doteraz vytvorené. Zobrazovací algoritmus neošetruje možnosť, že daná časť mohla byť zmazaná. V prípade editácie tejto časti sa táto znovu vytvorí a naplní definovanými údajmi.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je doplnenie overovania, pre každú editovateľnú časť stránky, na hodnotu príznaku pre zmazané časti stránky.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie podmienky pre zobrazenie časti stránky len v prípade ak príznak *was_deleted* nebol nastavený. Túto zmenu realizujeme v module *edit*.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bol vytvorený 1 testovací scenár. Jeho náplňou bolo vytvorenie časti stránky a jej následné zmazanie. Overené bolo nezobrazenie sa zmazanej časti stránky, presne podľa zadania tejto úlohy.

ÚLOHA 1.10 VYTVORENIE TÍMOVEJ STRÁNKY

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Vytvorenie webovej stránky tímu obsahujúcu základné informácie o tíme, o samotnom projekte a dokumenty popisujúce ciele a postup tímu v ich dosahovaní.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej dobe, neexistuje žiadna webová prezentácia tímu.

NÁVRH RIEŠENIA

Použitím jednoduchéj html šablóny boli vytvorené nasledujúce stránky:

1. úvodná stránka, informujúca o cielej projektu
2. plán projektu na zimný semester
3. stránka obsahujúca zápisnice
4. informácie o členoch tímu
5. stránka obsahujúca dokumenty na stiahnutie

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úprave nebolo treba nič testovať, keďže sa nezasahovalo do systému.

ŠPRINT Č. 2 – CORGOŇ

ÚLOHA 2.1 – ZOBRAZOVAŤ ODKAZ Z GROUPS SPÄŤ DO WIKI

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Keď používateľ chce manažovať skupiny v systéme, je presmerovaný do modulu na správu skupín. Keď je s manažmentom skupín hotový, predpokladá sa že sa chce dostať rýchlo a jednoducho späť na stránku, z ktorej bol presmerovaný. Túto funkčnosť zabezpečí tlačidlo v *toolbar* aplikácie.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sa tlačidlo na návrat nenachádza a je nutne sa na danú stránku preklikať krokmi späť v internetovom prehliadači, alebo napísať do prehliadača adresu stránky kam sa chce používateľ vrátiť.

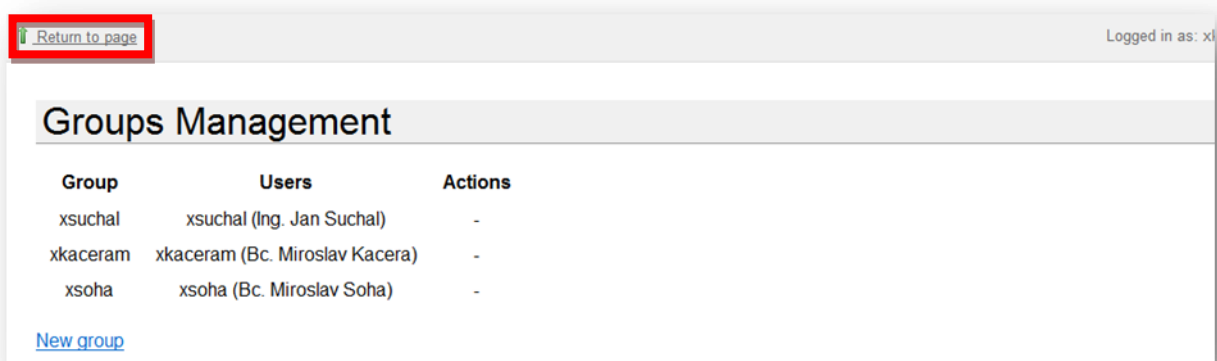
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkčnosti sú potrebné nasledujúce zmeny:

2. Zmena spôsobu smerovania do modulu skupín v module *page_controller*
3. Pridanie tlačidla pre návrat do *toolbar*-u a ošetrovanie jeho zobrazovania
4. Pridanie funkčnosti pre tlačidlo, aby smerovalo na stránku, z ktorej sa používateľ do modulu skupín dostal
5. Uloženie adresy stránky do *session*

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľského menu pre otvorenú stránku bol zmenený pridaním nového tlačidla do *toolbaru* v sekcii *groups*. Po stlačení tlačidla sa používateľ vráti späť na poslednú prehliadanú stránku vo wiki.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 2 testovacie scenáre. Oba testujú funkčnosť návratového tlačidla. Prvý návrat na hlavnú stránku a druhý na vnorenú.

POPIS ÚLOHY

Užívateľ chce mať možnosť jednoducho a prehľadne porovnávať rôzne revízie jednej stránky. Základom je zobrazenie porovnania v jednouchej, intuitívnej forme.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je táto možnosť implementovaná na úrovni farebného rozlišovania zmenených častí stránky. Užívateľovi sa zobrazia tie časti, ktoré boli pridané, zmazané alebo inak zmenené. Tieto sú rozlíšené farebne. Tie časti, ktoré zmenené neboli, sa nezobrazia, čo sťažuje orientáciu užívateľa v kontexte zmien.

Funkcia *diff* v module *page_controller* je implementovaná ako dispečer, pričom porovnávanie jednotlivých častí je vložené do zobrazovacej časti porovnania.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaná zmena užívateľského prostredia umožní ľahšiu orientáciu v zmenách stránky. Okrem farebného rozlíšenia vykonaných zmien sa pri každej časti zobrazí aj jednoduchý symbol (+/-/* pre pridanie/zmazanie/upravenie). Taktiež sa upraví farebná škála do pastelových farieb. Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Odstránenie porovnávacej logiky z modulu *diff.html* a jeho úprava do formy, v ktorej na základe vstupu výsledku porovnania zobrazí jednotlivé farebne a symbolicky rozlíšené zmeny.
2. Pridanie funkcie *get_page_parts_by_date* do modulu *page*, aby bolo možné efektívnejšie vyhľadanie všetkých častí stránky relevantných k danému dátumu revízie. Funkcia vracia pole všetkých častí stránky zobraziteľných v danej revízii.
3. Pridanie funkcie *compare* do modulu *page_controller*, kde ako vstupné parametre vystupujú požadované revízie na porovnanie. Výstupom funkcie je pole porovnaných častí, ktoré sú označené tak, ako bolo uvedené vyššie.
4. Upravenie funkcie *diff* v module *page_controller*. Z prijatých parametrov z používateľského formulára určí správne poradie revízií a pomocou funkcie *get_page_parts_by_date* pripraví zoznam častí stránok jednotlivých revízií pre porovnanie, ktoré je následne realizované funkciou *compare*. Výsledok je odoslaný do modulu *diff.html* pre zobrazenie

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bolo zmenené zobrazovanie porovnanie revízií. Na obrázku nižšie je vidieť zmenu farebnej škály a taktiež označenie zmien zodpovedajúcimi symbolmi.

```
Diff for titulka
* prvý page part keby sa niecos stratilo tak tu to bude
toto je body
- bars aj keby nieco
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent sagittis magna posuere tellus consectetur tempus.
Morbi dignissim tincidunt sem, quis bibendum ipsum laoreet ut. Vivamus rutrum urna mauris, eu accumsan ligula. Fusce
eleifend elit ac felis congue vel vestibulum dui tincidunt. Nam hendrerit volutpat faucibus. Morbi nec dui non elit
vulputate accumsan. Aliquam pharetra malesuada neque, et malesuada sapien viverra in. Curabitur viverra libero dui.
Nullam felis felis, tempor quis auctor sit amet, semper in nisl. Maecenas justo quam, eleifend eu condimentum in,
vestibulum non nunc. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae;
+ toto je dalsi part
aj keby nic tak sa nieco najde
```

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien bol vytvorený 1 testovací scenár, ktorého úlohou bolo overiť správne zobrazenie porovnania 2 vytvorených častí stránky. Časti boli vytvorené jednoduchým pridaním riadku. Vo výstupe by sa mala objaviť hodnota druhého pridania v tagu "line-added".

ÚLOHA 2.3 - ODSTRÁNENIE POUŽÍVATEĽSKÝCH SKUPÍN Z PREHĽADU SKUPÍN

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Používateľ chce aby vo výpise všetkých skupín vo wiki nefigurovali používateľské skupiny. To sú také skupiny, ktoré obsahujú len jedného používateľa a jeho meno je také isté ako meno skupiny.

ANALÝZA SUČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sú používatelovi zobrazované všetky skupiny, na ktoré má pravo prezerania. Je veľmi pravdepodobné, že na každú používateľskú skupinu bude mať ktokoľvek právo prezerania. Pri veľkom počte skupín v systéme by toto viedlo k dlhému zoznamu skupín. Tento zoznam by obsahoval veľké množstvo pre používateľa nepotrebných a nezaujímavých položiek. Úlohou je preto prepísať generovanie zoznamu skupín tak, aby boli zobrazené všetky skupiny okrem používateľských.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri realizácii úlohy je potrebné vykonať nasledovné zmeny:

1. Prepísať vytváranie zoznamu skupín, tak aby sa vynechávali používateľské skupiny.
2. Otestovať úlohu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úlohy nedošlo k zmenám používateľského rozhrania.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri testovaní úlohy bol navrhnutý 1 testovací scenár, ktorý prihlási používateľa a vytvorí verejnú skupinu. Potom je používateľ odhlásený a je prihlásený iný používateľ. Otestuje sa, či druhý prihlásený používateľ vidí v Manažmente skupín iba skupinu, ktorú vytvoril prvý používateľ.

ÚLOHA 2.4 ZOBRAZENIE PREHĽADU PODSTRÁNOK KU STRÁNKE

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Vytvorenie sumarizácie podstránok vybranej stránky wiki, podľa užívateľových práv.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej dobe, neexistuje žiadna sumarizácia stránok, ktorá by informovala o jednotlivých podstránkach

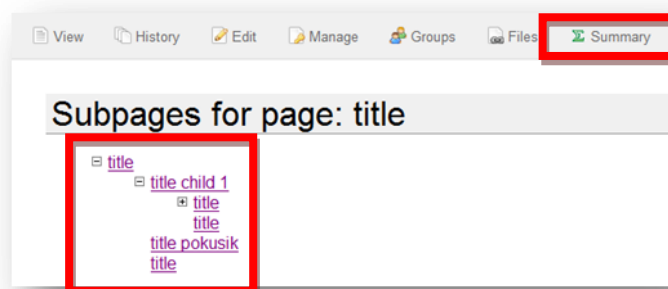
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Je potrebné vytvoriť metódy pre model stránky *page*, ktoré mi vrátia vhodne zoradený zoznam podstránok zvolenej stránky
2. Je potrebné vytvoriť samostatnú stránku, *page_siblings.html*, na ktorej sa zobrazí stromové zobrazenie a vytvorí a naštýlovať samotné stromové zobrazenie pomocou CSS, javascriptu a HTML
3. Na to aby som sa mohla v stránke *view* odvolávať na stránku *page_siblings*, je potrebné vytvoriť metódu v *page_controleri*, v ktorej sa načíta *id* stránky, a ktorá zavolá metódy modelu *page*.
4. Je potrebné aplikovať kontrolu práv, aby sa užívateľovi nezobrazovala stránka, na ktorú nemá nárok

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

V hornej lište toolbaru pribudol odkaz na sumarizáciu stránky. Bola vytvorená nová obrazovka vypisujúca podstrom stránok.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorené 2 testovacie scenáre, ktorých úlohou bolo overiť správne zobrazenie podstromu pre mnohovetvové stránky s plnými a obmedzenými právami užívateľa na ich obsah.

ÚLOHA 2.5 VYLEPŠENIE NÁPOVEDY K MARKDOWN

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Zobrazovanie nápovedy k syntaxu markdown tak, aby bolo členenie značiek usporiadané logicky (od najpoužívanejších). Nápoveda by mala byť ľahko čitateľná.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej dobe je nápoveda zbytočne rozvláčna a zle členená.

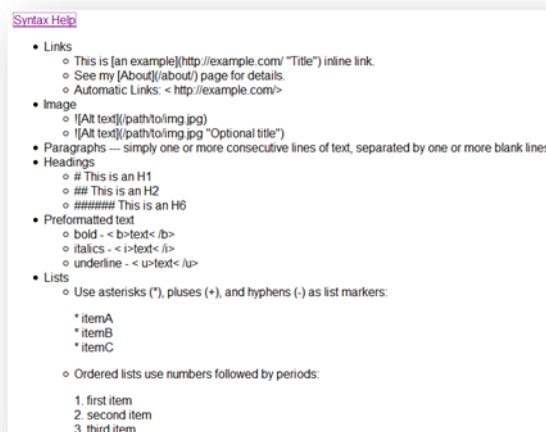
NÁVRH RIEŠENIA

V riešení sú do nápovedy pridané nové popisy, ako pridať prvky ako obrázok, zdrojový kód, preformátovaný text. Poradie prvkov bolo zmenené nasledovne.

1. Linky
2. Obrázky
3. Paragrafy
4. Nadpisy
5. Preformátovaný text
6. Zoznamy
7. Bloky kódu

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému boli zmenené obrazovky *edit_page*, *create_page*, v ktorých sa maruku help používa.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úprave nebolo treba nič testovať, keďže sa nezasahovalo do systému.

ÚLOHA 2.6 - LOKALIZÁCIA APLIKÁCIE

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Úlohou je lokalizovať celú wiki do slovenského jazyka.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálna verzia wiki je lokalizovaná iba do anglického jazyka. Toto môže predstavovať problém pre používateľov, ktorí neovládajú anglický jazyk. Úlohou je preto zabezpečiť lokalizáciu do slovenského jazyka. Systém sa zobrazí v jednom z týchto jazykov na základe nastavenia používateľovho internetového prehliadača. Lokalizácia sa týka všetkých oznámení, ktorými systém informuje používateľa (úspešné odhlásenie/prihlásenie, úspešné nahranie súboru atď.) a stránok, ktorých obsah nevytvárajú používatelia – t.j. stránky, ktoré slúžia na manažment skupín, používateľov, súborov atď.

NÁVRH RIEŠENIA

Na realizáciu sa využije Rails Internationalization API (I18n). Pre realizáciu úlohy je potrebné vykonať nasledovné zmeny:

1. Preloženie všetkých oznámení systému do slovenčiny, každému oznámeniu sa priradí kľúčové slovo.
2. Slovníky sa naplnia oznámeniami spolu s kľúčovými slovami, ktoré tieto oznámenia identifikujú.
3. Nahradenie celých textov oznámení v kóde kľúčovými slovami.
4. Vytvorenie slovníkov k stránkam slúžiacich na manažment skupín, používateľov, atď.
5. Implementácia I18n, zabezpečenie identifikácie jazyka prehliadača, na základe ktorého sa nastaví správna lokalizácia a použije sa adekvátny slovník resp. jazyková verzia stránky.
6. Otestovanie funkcionality.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii nedôjde k zmenám používateľského rozhrania.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre testovanie tejto úlohy boli identifikované tieto 2 scenáre. Prvý otestuje pri slovenskej lokalizácii pri prihlasovaní a odhlasovaní výskyt oznamov o úspechu resp. neúspechu oboch operácií v slovenčine. Druhý otestuje, či pri slovenskej lokalizácii používateľ vidí horný panel v slovenčine.

POPIS ÚLOHY

Ak používateľ zadá adresu stránky bez lomítka na konci, aplikácia ho na danú stránku presmeruje, ale poruší sa integrita ciest a z danej stránky vedú nesprávne odkazy (na súbory alebo ďalšie stránky/podstránky). Úlohou je ošetriť problém a správne smerovať aj v prípade, keď používateľ zadá takúto adresu bez lomítka.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je pri zadanej adrese bez lomítka na konci porušená integrita ciest a relatívne cesty sú nekorektné.

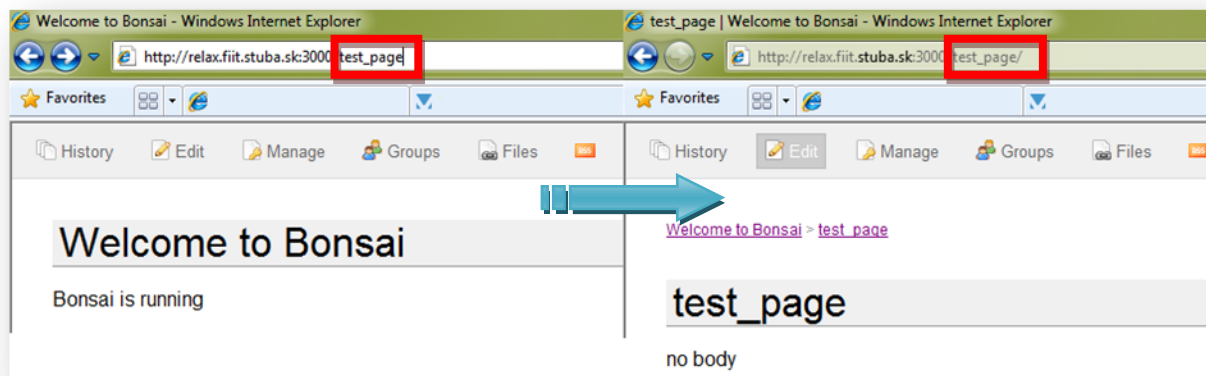
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Kontrola požadovanej adresy v kontroleri *page_controller* a presmerovanie na správnu adresu v prípade adresy bez lomítka na konci
2. Ošetrovanie prípadov, kedy pridanie lomítka narúša dosiaľ používanú funkcionality

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad užívateľských obrazoviek sa nezmenil, obrázok slúži na ilustráciu riešenia.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie realizovaných zmien boli vytvorený 1 testovací scenár. Jeho úlohou je overiť správnosť smerovania aj po zadaní adresy bez lomítka na konci.

POPIS ÚLOHY

Cieľom tejto úlohy je vytvorenie funkčného prototypu nového usporiadania *controllerov* tak, aby zostala zachovaná štruktúra URL pre zobrazovanie wiki stránok, ale zároveň došlo k sprehľadneniu kódu a rozčlenenia kódu *page_controllera* do samostatných *controllerov*.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je väčšina akcií spojených s wiki stránkou obsluhovaných v rámci jediného *controllera* s názvom *page_controller*. Tento *controller* obsahuje dovedna 21 rôznych akcií, pričom len niektoré z nich sú priamo naviazané na vytváranie, editovanie a zobrazovanie wiki stránky. Vyvolávanie jednotlivých akcií je riešené cez rozpoznávanie parametrov v metóde *handle*, čo nepridáva na čitateľnosti kódu. Sústreďenie takého veľkého množstva akcií do jedného *controllera* spôsobuje nižšiu čitateľnosť kódu ako aj spôsobuje komplikácie pri paralelnom vývoji nových funkcií vzťahujúcich sa na wiki stránku.

NÁVRH RIEŠENIA

Návrh riešenia predstaveného problému spočíva v novom usporiadaní *controllerov* v rámci aplikácie. Súčasný *page_controller* je potrebné rozčleniť na viacero samostatných *controllerov*, ktoré budú zabezpečovať menšiu, avšak ucelenú sadu akcií. Ako najvhodnejšie sa ukazuje rozčlenenie pôvodného *page_controllera* do *controllerov* *page*, *page_part*, *diff*, *history* a *permission*.

- Controller *page* – bude obsahovať funkcionality pôvodných metód *create*, *update*, *new*, *edit*. Taktiež zabezpečí export stránky vo formáte RSS.
- Controller *page_part* – jeho úlohou bude zabezpečenie pôvodných metód *new_part*, *undo*.
- Controller *diff* - zabezpečí zobrazovanie porovnania dvoch revízií stránky
- Controller *history* – zabezpečí zobrazovanie prehľadu revízií pre wiki stránku
- Controller *permission* – jeho úlohou je vykonávať zmenu nastavení práv pre wiki stránku. Zabezpečí funkcionality pôvodných metód *change_permission*, *set_permission*, *remove_permission*, *switch_public* a *switch_editable*.

Navrhované riešenie počíta aj s využitím štandardného routovacieho mechanizmu obsiahnutého vo frameworku Ruby on Rails, ktoré nahradí metódu *handle* v pôvodnom *page_controller-i*. Zobrazovanie a vytváranie nových wiki stránok bude realizované cez pôvodnú hierarchickú štruktúru URL. Ostatné akcie budú volané cez URL v tvare */wiki/:controller/:action/:path*, kde *:controller* predstavuje názov spracovávajúceho *controlleru*, *:action* názov vyvolávanej akcie a *:path* cestu k wiki stránke v rámci hierarchickej štruktúry.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy nedošlo k zmene používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

V rámci tejto úlohy neboli vytvorené žiadne nové testovacie scenáre. Pri realizácii refaktoringu nedošlo k narušeniu pôvodných testov.

POPIS ÚLOHY

Pre zjednodušenie a zefektívneniu tvorby nových testovacích scenárov a sprehľadnenie už existujúcich, je potrebné vytvoriť nové podporné funkcie ktoré tvorbu uľahčia.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sa nachádza veľa scenárov, ktorých kroky sa často opakujú.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je vytvorenie podporných funkcií pre tvorbu testovacích scenárov, ktoré skrátia zápisy jednotlivých scenárov a zefektívnia ich tvorbu.

Celkovo bolo vytvorených celkovo 20 podporných funkcií. Hlavičky funkcií sú intuitívne pomenované:

1. I login as “...” using password “...”
2. I create “...” page with title “...”
3. I create “...” page with title “...” body “...”
4. I create “...” page with title “...” body “...” and “...” layout
5. I edit “...” page with title “...”
6. I edit “...” page with title “...” body “...”
7. I compare “...” revision “...” with “...”
8. I add “...” page part with text “...”
9. I edit “...” page part with text “...”
10. I delete “...” page part
11. I create “...” group
12. I delete “...” group
13. I change “...” group name to “...”
14. I add “...” editor to “...” group
15. I add “...” viewer to “...” group
16. I remove “...” member from “...” group
17. I add “...” reader permission
18. I add “...” editor permission
19. I add “...” manager permission
20. I upload “...” file

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Úlohou bol refaktoring samotných testovacích scenárov.

ÚLOHA 3.1 – HTTPS

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Jedným zo základných prvkov bezpečnosti posielaných informácií na stránkach je zabezpečenie pomocou HTTPS protokolu. Prenášané dáta od používateľov sú šifrované pomocou SSL, čo zvyšuje odolnosť komunikácie proti napadnutiu treťou stranou. Použitie tejto technológie prispieva k zvýšeniu dôvery používateľov.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému nie je implementované použitie HTTPS protokolu ani iných protokolových prvkov zabezpečenia. Systém nie je chránený proti odchyťavaniu a analýze posielaných informácií od používateľa.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre použitie zabezpečeného protokolu bude potrebné nakonfigurovať povolenia pre SSL port na serveri a pridať možnosť prezerania stránok systému aj cez port 443. Následne je potrebné implementovať možnosť nastavenia povolenia/zakázania https protokolu cez konfiguračný súbor pre potreby lokálneho vývoja aplikácie (nebude potrebné nastaviť https proxy na localhost pre všetkých členov tímu). V aplikácii sa použitie SSL protokolu nastaví pre každú metódu zvlášť podľa potreby. Výsledným stavom bude, že užívateľ bude komunikovať so serverom cez HTTPS počas celej doby svojho prihlásenia.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

2. Povolíť spracovanie požiadaviek na SSL port 443 na serveri
3. Nastaviť virtuálny host pre SSL v serverových konfiguračných súboroch
4. Pridať možnosť nastavenia HTTPS v *config.yml*
5. Pridať požadovanie SSL protokolu pre metódu *login*, pre ostatné metódy nastaviť požadovanie SSL pre prihláseného užívateľa (týka sa všetkých controllerov a metód)

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii tejto úlohy neboli zmenené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie tejto zmeny boli vytvorené 3 testovacie scenáre simulujúce základné prípady.

1. Overenie použitia HTTPS protokolu pri prihlásení
2. Zrušenie HTTPS protokolu po odhlásení
3. Nemožnosť použiť http spojenie pre prihláseného používateľa

POPIS ÚLOHY

Pri zobrazovaní nahratých súborov by mali byť viditeľné okrem ich zoznamu aj dodatočné informácie, napr. veľkosť súborov, čas ich nahrania a ikonka k známym formátom (pdf, doc,..).

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému sú informácie o nahratých súboroch obmedzené len na názov súboru a používateľa, ktorý súbor nahral.

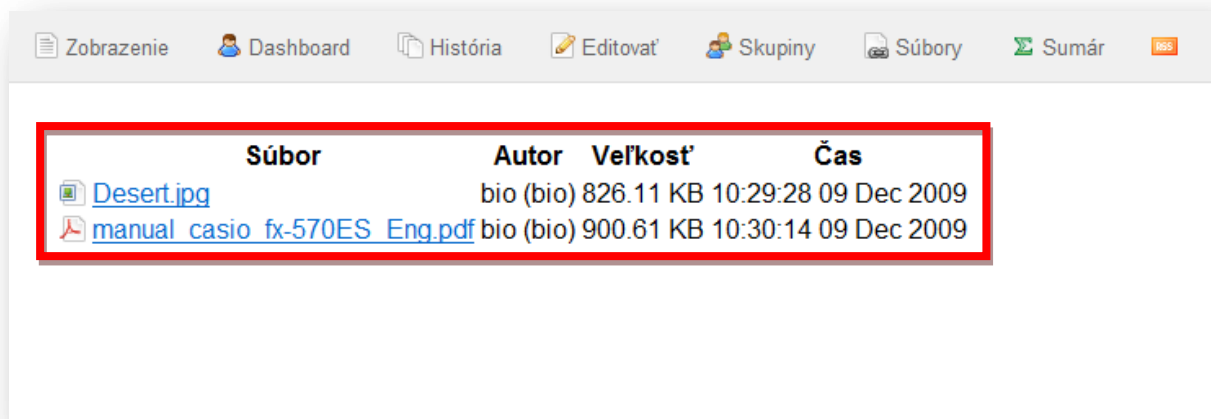
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

3. Pridanie položiek Veľkosť a Čas na stránku *files*.
4. Pridanie funkcionality pre obrázkové zobrazovanie typu súborov.
5. Implementácia možnosti personalizácie typov súborov a ich obrázkov cez konfiguračný súbor.
6. Pridanie známych prípon do konfiguračného súboru.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola upravená používateľská obrazovka so zoznamom nahratých súborov, kde boli pridané ďalšie detaily o súboroch.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre túto funkcionality neboli vytvorené testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Umožniť nahrávanie súborov bez koncovky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je spracovanie a zobrazovanie súborov riešené detekovaním bodky v URL. Je treba vyriešiť možnosť nahrávania súborov bez koncovky a následne ich správne spracovanie a zobrazenie. (Rozlíšiť kedy ide o súbor a kedy o stránku.)

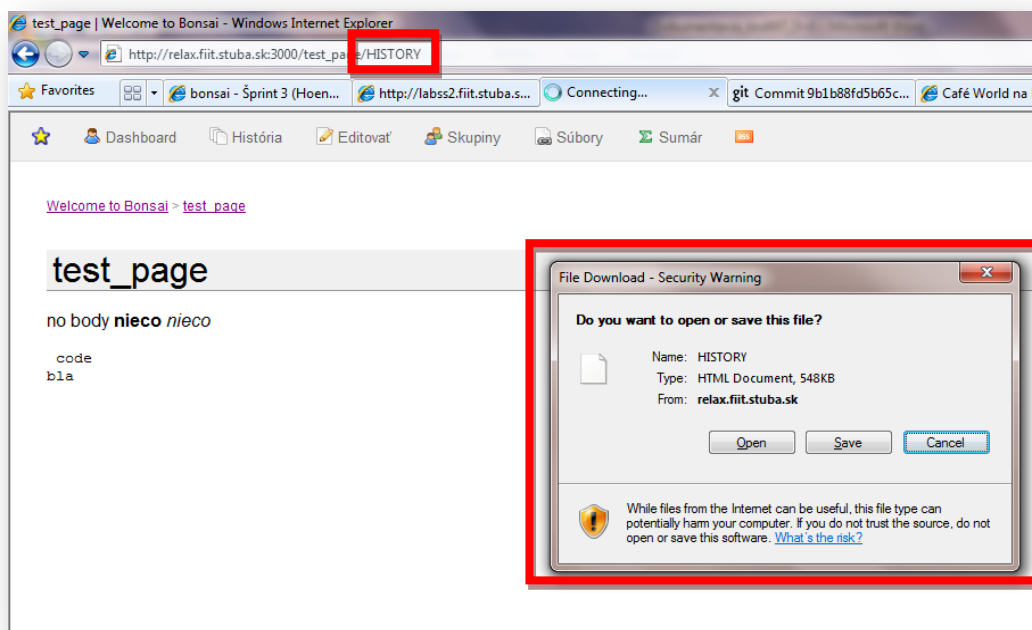
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmena logiky posudzovania súborov v module *page_controller*.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad používateľských obrazoviek sa nezmenil, obrázok slúži na ilustráciu riešenia.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti boli vytvorené 2 testovacie scenáre. Prvý testuje funkčnosť nahrávania súboru bez koncovky a druhý kontroluje ošetrenie konfliktu pri rovnakých menách súboru aj stránky.

POPIS ÚLOHY

Text, ktorý je obsahom stránok je možné formátovať (pomocou Maruku). V tejto verzii je nutné všetky značky pre Maruku písať do elementov *textarea* manuálne. Pre lepšie upravovanie obsahu stránok pri ich editácii alebo vytváraní je vhodné využiť grafické menu, pomocou ktorého by tieto značky boli do elementov *textarea* vkladané automaticky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii nie je možné využiť grafické menu pri editácii obsahu stránky. Všetky potrebné značky pre Maruku je potrebné zadávať manuálne.

NÁVRH RIEŠENIA

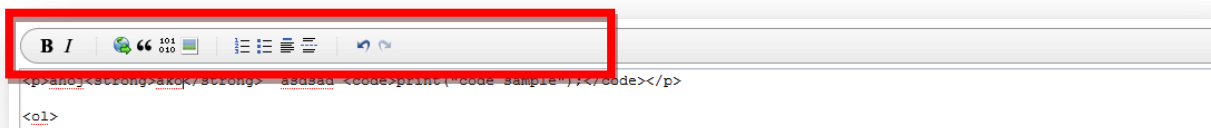
Navrhovaným riešením tohto problému je doplnenie grafického menu, ktoré by poskytovalo opísanú funkcionality.

Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Analyzovať existujúce riešenia (najmä WMD Editor) a ich vhodnosť aplikovania na danú úlohu,
2. Prispôbenie editora požiadavkám Wiki,
3. Doplniť *javascript*, ktorý zabezpečí aby sa WMD Editor zobrazil pre každý element *textarea* na danej stránke.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Pre lepšiu navigáciu a jednoduchšie pridávanie skupín by bolo vhodné, aby sa pri vyhľadávaní skupiny zobrazovali aj používatelia tejto skupiny. Používateľ tak má lepšiu predstavu o zložení skupiny. Pre zachovanie prehľadnosti by sa mali zobrazovať prvý traja používatelia (resp. menší počet používateľov, ak má skupina menej ako 3 používateľov). Okrem toho sa bude výskyt výrazu zadaného do vyhľadávacieho políčka zvýrazňovať v názve skupiny, aby bolo zreteľnejšie prečo bola nájdená daná skupina.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii sa pri vyhľadávaní skupín zobrazujú iba ich názvy.

NÁVRH RIEŠENIA

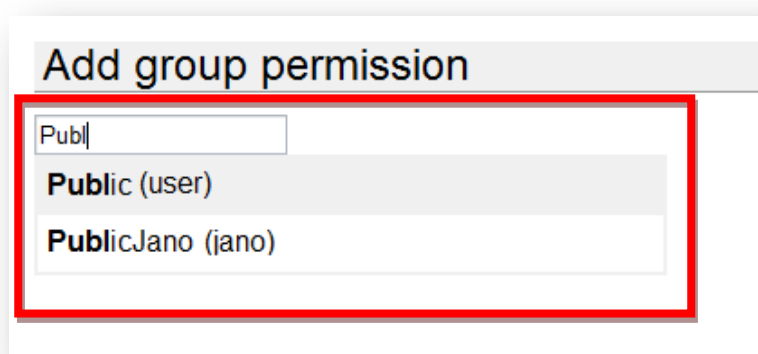
Navrhovaným riešením tohto problému je zmeniť spôsob zobrazovania nájdených skupín.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pomocou metódy *gsub* zvýrazniť zadaný výraz v názve skupiny,
2. Zmeniť výpis skupín – pre každú skupinu sa v zátvorke za jej názvom zobrazia max 3 používatelia skupiny,
3. Otestovať úlohu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci neho bola vytvorené skupina s názvom „Test“, do ktorej boli pridaný dvaja používatelia „Jano“ a „Jožo“. Následne sa do políčka zadal výraz „Tes“ a test kontroloval, či vyhľadávanie ponúkne možnosť „Test (Jano, Jožo)“.

POPIS ÚLOHY

Text, ktorý je obsahom stránok je možné formátovať (pomocou Maruku) a je možné v rámci neho pridávať na stránku aj zdrojový kód. V tejto verzii bolo zobrazenie vyznačeného zdrojového kódu neformátované a neštruktúrované. Navyše, pre lepšie pochopenie syntaxe, je vhodné ju zvýrazniť.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii nie je možné označiť časť textu ako zdrojový kód, ale v jeho výpise nebude zvýraznená syntax.

NÁVRH RIEŠENIA

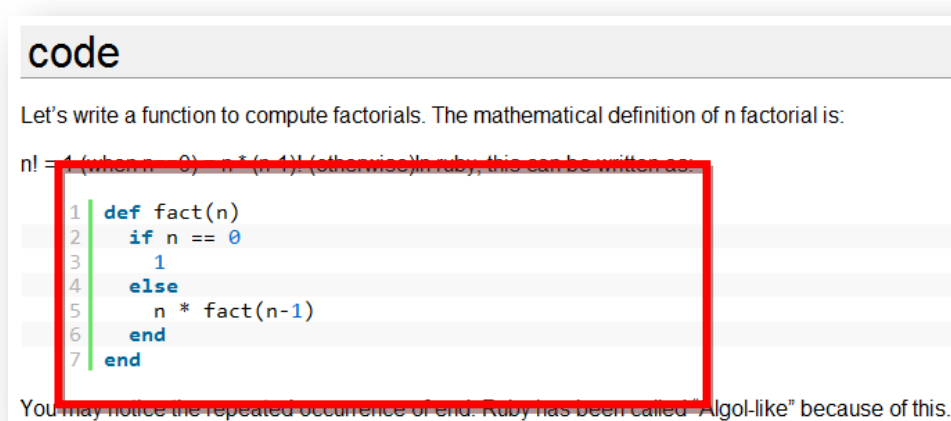
Navrhovaným riešením tohto problému je implementovanie funkcionality na báze klientskeho kódu, schopnej zvýrazňovať syntax základným programovacím jazykom. Treba zabezpečiť, aby ju bolo možné použiť pri vkladaní textu vo formáte Maruku.

Pre realizáciu zvýrazňovania syntaxe sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Analyzovať existujúce riešenia (najmä SyntaxHighlighter toolkit) a ich vhodnosť aplikovania na danú úlohu,
2. Prispôbenie spracovania Maruku syntaxe pre požiadavky SyntaxHighlightera,
3. Doplniť *javascript*, a základné volania knižníc, ktorý zabezpečí aby sa SyntaxHighlighter spustil pre každú stránku.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



```
code

Let's write a function to compute factorials. The mathematical definition of n factorial is:
n! = 1 (when n = 0) * n * (n-1) (otherwise)

1 def fact(n)
2   if n == 0
3     1
4   else
5     n * fact(n-1)
6   end
7 end

You may notice the repeated occurrence of end. Ruby has been called "Algol-like" because of this.
```

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Nakoľko vyvíjaný systém sa má dať používať aj mimo prostredia Slovenskej technickej univerzity v Bratislave, je potrebné vytvoriť alternatívny spôsob autentifikácie, ktorý nebude závislí na LDAP serveri Univerzity.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii systému je implementovaná autentifikácia, ktorá využíva na overovanie prihlasovacích údajov LDAP server Slovenskej technickej univerzity, čo umožňuje aktívne používať Wiki len študentom a pracovníkom Univerzity. Konfigurácia pripojenia na LDAP server je v aplikácií napevno daná a nie je jednoducho meniteľná.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre zabezpečenie autentifikácie, ktorá nebude závislá na technických prostriedkoch Univerzity sa navrhuje vytvorenie alternatívneho spôsobu autentifikácie, ktorý bude založený na otvorenom a rozšírenom štandarde pre autentifikáciu. Z pomedzi rôznych alternatívnych autentifikačných štandardov sa na základe rozšírenosti rozhodlo pre využitie štandardu OpenID. Okrem implementácie alternatívneho štandardu bude pre flexibilnejšie využitie existujúcej LDAP autentifikácie tento spôsob autentifikácie doplnený o možnosť nakonfigurovania parametrov LDAP servera.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upraviť user controller tak, aby dokázal podľa zvolenej konfigurácie pracovať buď s LDAP alebo OpenID autentifikačnou metódou
2. Implementovať rozhranie pre OpenID autentifikáciu
3. Upraviť rozhranie pre LDAP tak, aby bolo schopné načítať konfiguráciu LDAP z konfiguračného súboru

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vzhľad prihlasovacieho formulára pre autentifikačnú metódu OpenID.



TESTOVACIE SCENÁRE

Táto zmena si vyžiadala kompletnú prestavbu testovacích scenárov do „high-level“ úrovne. Boli vytvorené celkovo 4 nové testovacie scenáre a je možné parametrizovať spustenie testov tak, aby bolo možné overiť funkčnosť systému pre situáciu s prihlásením cez stub, LDAP i OpenID.

POPIS ÚLOHY

Pri použití viacnásobných vnorených zoznam dochádza pri editovaní stránky k nesprávnemu interpretovaniu syntaxe Maruku.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii dochádza ku chybe.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je zmeniť spôsob zobrazovania nájdených skupín.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pri spracovávaní textu zmeniť 4x medzeru za znak Tabulátora

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Pri pridávaní práv skupinám bola objavená chyba, ktorá dovoľuje pridať práva skupinám, ktoré prihlásený používateľ nemá právo vidieť.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii je možné pridávať práva skupinám, ktoré používateľ nemá právo vidieť. Taktiež je možné takéto skupiny pri pridávaní vyhľadať zadaním časti názvu týchto skupín. Úlohou je opraviť opísanú chybu.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je zmeniť spôsob vyhľadávania skupín a kontrolovať práva používateľa voči danej skupine pri nastavovaní práv pre skupinu.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Rozšíriť metódu *set_permissions*, ktorá slúži na pridávanie práv skupinám o kontrolu práv prihláseného používateľa voči skupinám, ktorým sú pridávané nejaké práva,
2. Upraviť vyhľadávanie skupín pre stránku Manažment skupín – zabezpečiť kontrolu práv prihláseného používateľa tak, aby nemohol vyhľadať skupiny, na ktoré nemá právo prezerania resp. editovania,
3. Otestovať úlohu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy nedošlo k žiadnym zmenám používateľského rozhrania:

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy boli vytvorené dva testovacie scenár. V rámci oboch scenárov bola vytvorená privátna testovacia skupina, na ktorú nemá Používateľ A práva. Prvý scenár kontroluje, či si tento používateľ skutočne nemôže vyhľadať vytvorenú skupinu. Druhý scenár kontroluje, či používateľ môže resp. nemôže pridať nejaké práva tejto skupine.

ÚLOHA 3.10 – OPRAVIŤ BUG V GROUPS

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Ak je používateľ neprihlásený a zadá do prehliadača adresu pre spravovanie skupín (*Groups Management*), nastane chyba.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Neprihlásený používateľ pri pokuse otvoriť adresu manažmentu skupín spôsobí chybu aplikácie. Cieľom úlohy je opraviť túto chybu. Používateľ by mal vidieť oznam *Permission denied*.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je upraviť metódu, ktorej úlohou je získať zoznam skupín.

Pre realizáciu zobrazovania používateľov skupiny sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upraviť metódu *index* v *groups_controller.rb* o kontrolu, či ide o neprihláseného používateľa, ak áno, bude presmerovaný na stránku s oznamom *Permission denied*,
2. Otestovať úlohu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy nedošlo k žiadnym zmenám používateľského rozhrania.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci neho sa neprihlásený používateľ pokúsi otvoriť stránku pre manažment skupín a kontroluje sa, či uvidí oznam *Permission denied*.

ÚLOHA 3.11 – PREPISOVANIE A JEDINEČNOSŤ VKLADANÝCH SÚBOROV

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Pri vložení súboru s tým istým názvom sa na filesystéme prepíše súbor a v databáze vznikne duplicitný záznam s rovnakým menom súboru.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je ľahké vytvoriť duplicitu údajov v databáze pri reuploade súborov s rovnakým menom. Súbor na disku sa prepíše na novú verziu, v databáze však vznikne nový záznam, ktorý sa stáva duplicitným. Je nutné zabezpečiť aby sa záznamy v databáze nevytvárali nanovo, iba sa aktualizovali.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. V module *page_controller* pridanie vyhľadania a nahradenia záznamu v databáze ak záznam už existuje.
2. Zmena času vytvorenia na čas modifikácie v stránke nahraných súborov

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Žiadna používateľská obrazovka sa priamo nezmenila. Obrázok slúži na ilustráciu riešenia.

Súbor	Autor	Veľkosť	Čas
Desert.jpg	bio (bio)	826.11 KB	10:29:28 09 Dec 2009
fx-570ES_Eng.pdf	bio (bio)	900.61 KB	10:30:14 09 Dec 2009
Desert.jpg	bio (bio)	826.11 KB	10:30:28 09 Dec 2009

Súbor	Autor	Veľkosť	Čas
HISTORY	bio (bio)	548.27 KB	12:20:18 09 Dec 2009
fx-570ES_Eng.pdf	bio (bio)	900.61 KB	10:30:14 09 Dec 2009
Desert.jpg	bio (bio)	826.11 KB	10:30:28 09 Dec 2009

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti bol vytvorený 1 testovací scenár. Overuje nevznikanie duplicity pri reuploade súboru.

ÚLOHA 4.1 – POUŽÍVATEĽSKÁ ZMENA JAZYKA, UCHOVANIE VOĽBY PRE POUŽÍVATEĽA

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Súčasná Wiki je lokalizovaná do slovenského jazyka. Jazyk je nastavený podľa nastavenia prehliadača používateľa. Jednou z požiadaviek je, aby mohol používateľ zmeniť jazyk ľubovoľne a táto voľba bola uchovaná.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Používateľ nemá možnosť zmeniť jazyk Wiki. Jediná možnosť ako docieľiť zmenu jazyka je zmeniť jazykové nastavenia prehliadača. Po vypracovaní tejto úlohy by mal mať používateľ možnosť zmeniť jazyk. Táto voľba bude uchovaná v databáze. Neprihlásený používateľ by mal mať taktiež možnosť zmeniť jazyk, táto voľba sa uchová v *session*.

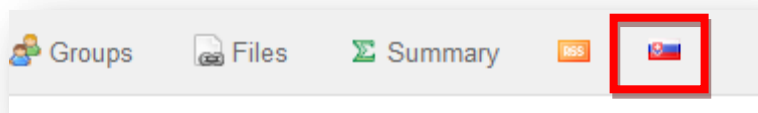
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Rozšíriť v DB tabuľku *users* o stĺpec *preferred_locale*, ktorý bude slúžiť na uchovanie voľby jazyka,
2. Rozšíriť *toolbar* o slovenskú a anglickú vlajku pomocou ktorých sa bude meniť jazyk, vždy bude zobrazená iba jedna z nich,
3. Rozšíriť *user_controller.rb* o metódu *save_locale*, ktorá uloží zmenu jazyka do DB pre prihláseného používateľa a pre neprihláseného do *session*,
4. Upraviť metódu *set_locale* v *application_controller.rb*, tak aby získala údaje o voľbe jazyka z DB resp. *session*, v prípade neúspechu sa nastaví jazyk podľa nastavenia prehliadača,
5. Otestovať úlohu.

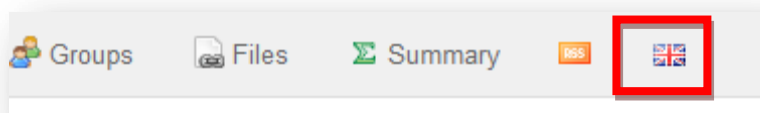
POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcim zmenám používateľského rozhrania:



Nastavil(a) si jazyk na slovenčinu.

Titulna



You set language to english.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci tohto scenáru neprihlásený používateľ nastaví jazyk na angličtinu. Potom sa Používateľ A prihlási, nastaví jazyk na slovenčinu a odhlási sa. Tu sa skontroluje, či neprihlásený používateľ má nastavená jazyk angličtinu – t.j. bola uchovaná voľba jazyka. Potom sa opäť prihlási Používateľ A a skontroluje sa, či má nastavený jazyk slovenčinu.

ÚLOHA 4.2 TP CUP – PRIHLÁŠKA

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Vytvorenie prihlášky je prvým krokom v súťaži TP cup 2009. Táto súťaž poskytuje študentom príležitosť preukázať svoje schopnosti pri tvorbe jedinečného riešenia. Ďalej si tímy zmerajú svoje sily pri predaji svojich riešení, ktoré vytvorili v rámci tímového projektu.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Doteraz nebola vytvorená žiadna prihláška ani podobný typ dokumentu, nakoľko to nebolo potrebné. Pre potreby ponuky na tímový projekt bola vytvorená charakteristika tímu, ktorá bude v obmedzenej forma použiteľná pre prihlášku na TP cup.

NÁVRH RIEŠENIA

Riešením tejto úlohy je vytvorenie prihlášky o rozsahu 2 A4, ktorá bude obsahovať časti:

1. Predstavenie členov tímu (použité z ponuky)
2. Zaradenie projektu do kontextu existujúcich riešení a systémov
3. Východiská projektu a základné princípy jeho riešenia
4. Ciele projektu

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému neboli zmenené žiadne užívateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úprave nebolo potrebné vytvárať testovacie scenáre, nakoľko sa nezasahovalo do systému.

ÚLOHA 4.3 – PRIDANIE PRÁV PRE SKUPINU PODĽA ZADANÉHO NAME ALEBO USERNAME

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Pri pridávaní práv pre skupinu je možné vyhľadávať skupiny iba zadaním názvu resp. časti názvu. Bolo by vhodné mať možnosť vyhľadať skupinu aj pomocou mena používateľa, ktorý je členom skupiny (podľa zadaného *name* alebo *username* používateľa).

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii nie je možné vyhľadať skupiny iba podľa ich názvu. Je potrebné rozšíriť vyhľadávanie skupín aj o možnosť hľadania podľa používateľa, ktorý je členom skupiny.

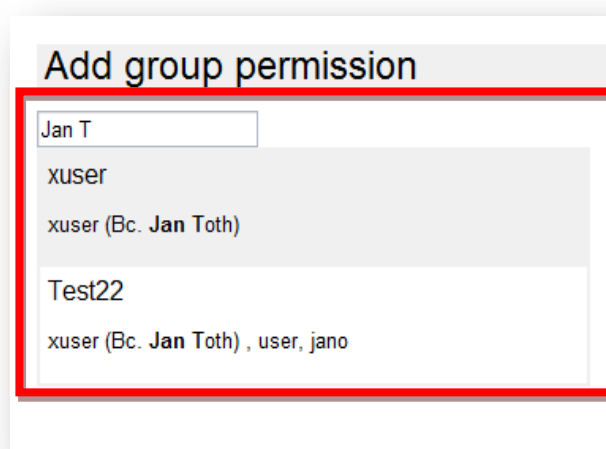
NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému je rozšíriť funkcionality hľadania skupín. Pre realizáciu testov manažmentu skupín sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmeniť *sql* výraz pre vyhľadávanie skupín v metóde *autocomplete_groups* v *groups_controller.rb*,
2. Upraviť zobrazovanie nájdených skupín,
 - a. záznamy budú v 2 riadkoch,
 - b. v prvom riadku bude názov skupiny so zvýrazneným výskytom výrazu zadaného vo vyhľadávacom poličku,
 - c. v druhom riadku budú používatelia skupiny (max. 3) taktiež so zvýrazneným výskytom zadaného výrazu,

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy došlo k nasledujúcej zmene používateľského rozhrania:



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy bol vytvorený jeden testovací scenár. V rámci tohto scenáru bola vytvorená skupina s dvomi používateľmi. Pri pokuse o vyhľadanie pomocou mena jedného z používateľov test kontroluje, či sa zobrazí nájdenej skupiny spolu s menami používateľov.

ÚLOHA 4.4 – UPLOAD SÚBORU PRIAMO Z FILES

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Do sekcie súbory doplniť odkaz na priamy upload nového súboru, aby sa používateľ nemusel preklikávať do sekcie *edit*.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti nie je možné nahráť súbor priamo zo stránky *files*. Je to možné urobiť cez editáciu stránky alebo pri hláške *file not found*.

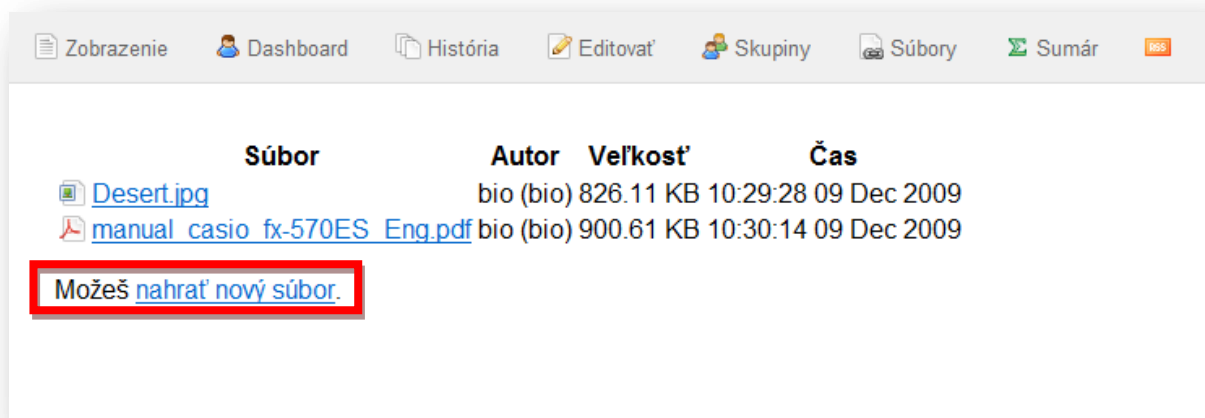
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie formulára pre vloženie súboru na stránku so súbormi.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola upravená používateľská obrazovka *files*, kde bol pridaný formulár pre vkladanie súborov.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti bol vytvorený 1 testovací scenár, ktorý testuje funkčnosť nahrávania súborov cez stránku *files*.

ÚLOHA 4.5 – PERSONALIZOVANÁ ÚVODNÁ STRÁNKA WIKI

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Umožniť používateľovi sledovať obľúbené stránky a ich zmeny priamo z jeho personalizovanej stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii wiki neexistuje personalizovaná stránka ani obľúbené stránky. Je treba vytvoriť takúto stránku a implementovať funkcionality obľúbených stránok (Úloha 4.6).

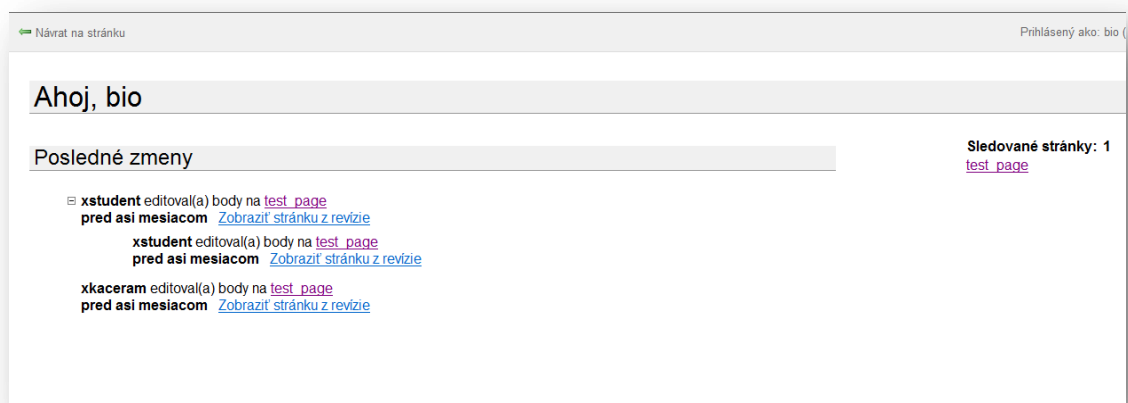
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie personalizovanej stránky.
2. Vytvorenie controlleru pre *dashboard*.
3. Implementácia zobrazovania obľúbených stránok a posledných zmien na týchto stránkach.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave systému bola vytvorená nová stránka *Dashboard*. Odkaz na dashboard bol pridaný do toolbaru.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti boli vytvorený 2 testovacie scenáre, ktoré overujú správne zobrazenie dashboardu a správu obľúbených stránok.

ÚLOHA 4.6 – ZÁLOŽKY (OBLÚBENÉ STRÁNKY)

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Umožniť používateľovi pridať stránku medzi obľúbené alebo ju z obľúbených stránok odstrániť.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii wiki neexistuje možnosť vyberať si a sledovať obľúbené stránky. Je nutné implementovať takúto funkcionality a vytvoriť novú tabuľku v databáze, ktorá bude uchovávať zoznam obľúbených stránok.

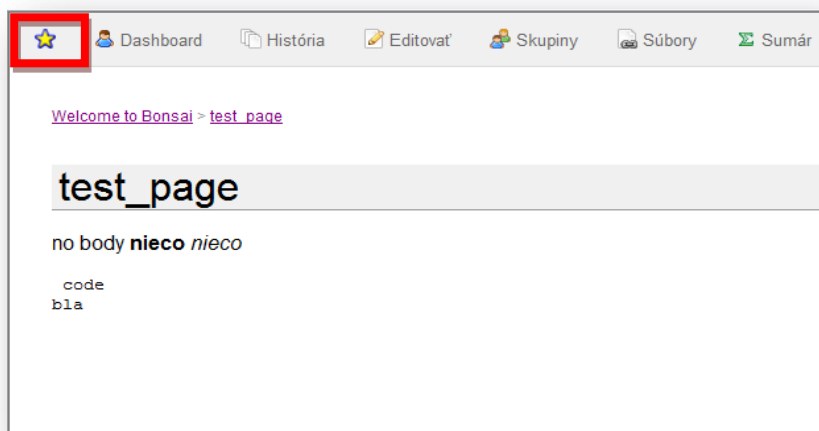
NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie obslužného tlačidla pre pridanie a odstránenie stránky z obľúbených do *toolbaru*.
2. Pridanie tabuľky *favorites* do databázy.
3. Pridanie funkcionality pridávania a odoberania stránok z obľúbených do modulu *page_controller*.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri tejto úprave sa zmenil vzhľad používateľských obrazoviek pridaním tlačidla pre obľúbené stránky do toolbaru.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti boli vytvorené 2 testovacie scenáre, ktoré overujú správne pridávanie a odoberanie stránok z obľúbených.

ÚLOHA 4.7 - EDIT LOCK ALEBO MERGE

PETER ŠTUDENT, MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém paralelnej editácie rovnakej stránky a jej jednotlivých častí viacerými používateľmi.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálny stav systému umožňuje paralelnú editáciu tej istej stránky viacerými používateľmi bez toho, aby o sebe vedeli. V tomto prípade nastáva problém, ak jeden používateľ upraví pôvodnú verziu stránky a v tej istej dobe aj iný používateľ stránku upravuje. Po uložení sa uložia vždy len úpravy jedného z nich, teda na stránke bude zobrazená upravená verzia toho používateľa, ktorý vykonal uloženie neskôr. Vhodnejším riešením by bolo, ak by používateľ, ktorý začne s editáciou tej istej časti stránky, bol ihneď informovaný o tom, že daná časť stránky je editovaná ďalším používateľom. Používateľ tak má možnosť si zvoliť, či chce v editácii pokračovať, alebo počkať kým ju iný používateľ neuloží.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri editácii vytvárať zámky viažuce sa ku konkrétnej časti stránky a konkrétneho používateľa. Každá časová zámka bude evidovať čas vytvorenia zámky a čas posledného predĺženia. Ihneď po začatí editácie sa skontroluje či neexistuje časový zámok na danú časť stránky a v prípade, že existuje sa vypíše hlásenie. V prípade že sa používateľ rozhodne pokračovať v editáciu, alebo stránka nie je momentálne editovaná iným používateľom, vytvorí sa v databáze časový zámok, ktorý sa bude v pravidelných intervaloch predlžovať. Týmto spôsobom bude vždy možné zistiť, či je daná časť stránky niekým editovaná a upozorniť používateľa.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie novej databázovej tabuľky.
2. Pridanie konštanty *lock_timeout*.
3. Vytvorenie javascriptových funkcií *show_confirm*, *add_lock*, *check_lock*, *set_focus* a *lost_focus*, zabezpečujúcich tvorbu a predlžovanie časových zámkov a taktiež hlásenia pre používateľa. Tieto zmeny sa týkajú súboru *edit.html.erb* a novovytvorených RJS súborov *add_lock.rjs*, *save_locked_part.rjs*, *update_lock.rjs* umiestnených v časti *views/page*.
4. Vytvorenie dvoch nových metód *add_lock* a *update_lock* v súbore *page_controller* spolupracujúcich s *add_lock.rjs*.

Je potrebné taktiež vyriešiť situáciu, kedy používateľ začne editovať niektorú časť stránky, vytvorí sa mu časová zámka a používateľ stránku opustí bez toho aby ju uložil.

Pre vyriešenie tohto problému a automatické odstránenie nepotrebných časových zámkov sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie konštanty *saving_time* do súboru *config.yml*
2. Vytvorenie databázovej metódy *delete_old_locks* zabezpečujúcej zmazanie časových zámkov, ktoré boli vytvorené pred časom T , kde T reprezentuje rozdiel aktuálneho času a konštanty *lock_timeout*
3. Upravenie metódy *check_lock* v súbore *page_part_lock.erb* taká aby spolupracovala s metódou *delete_old_locks*

Používateľ by mal byť taktiež informovaný o tom, že počas jeho editovania vznikli nové revízie danej stránky. Toto sa bude realizovať zobrazením správy po uložení zmien, ktoré upozornia užívateľa na vznik nových revízií. Zobrazovanie správy sa zabezpečí prostredníctvom upravenia update metódy v page controlleri.

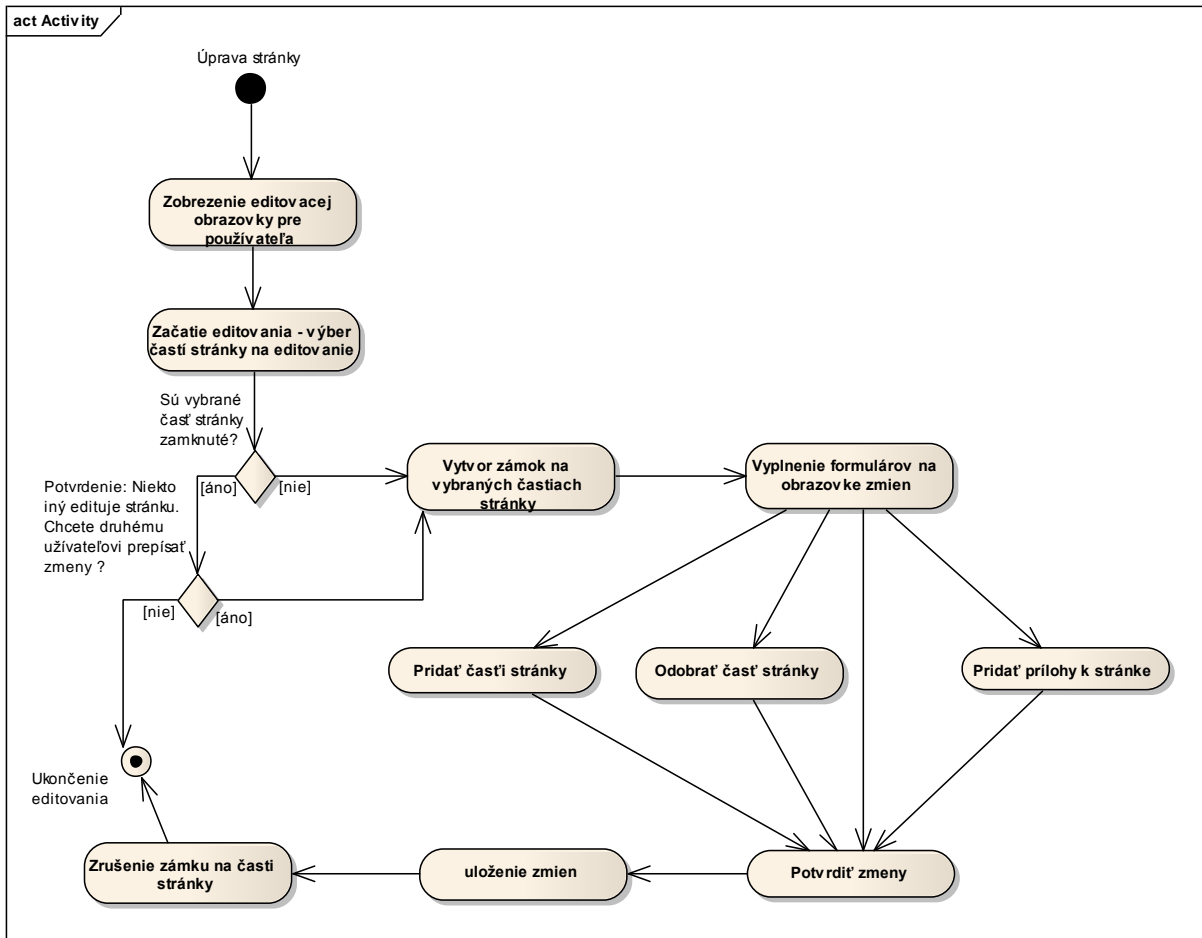
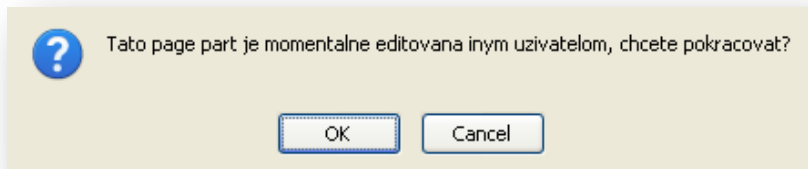


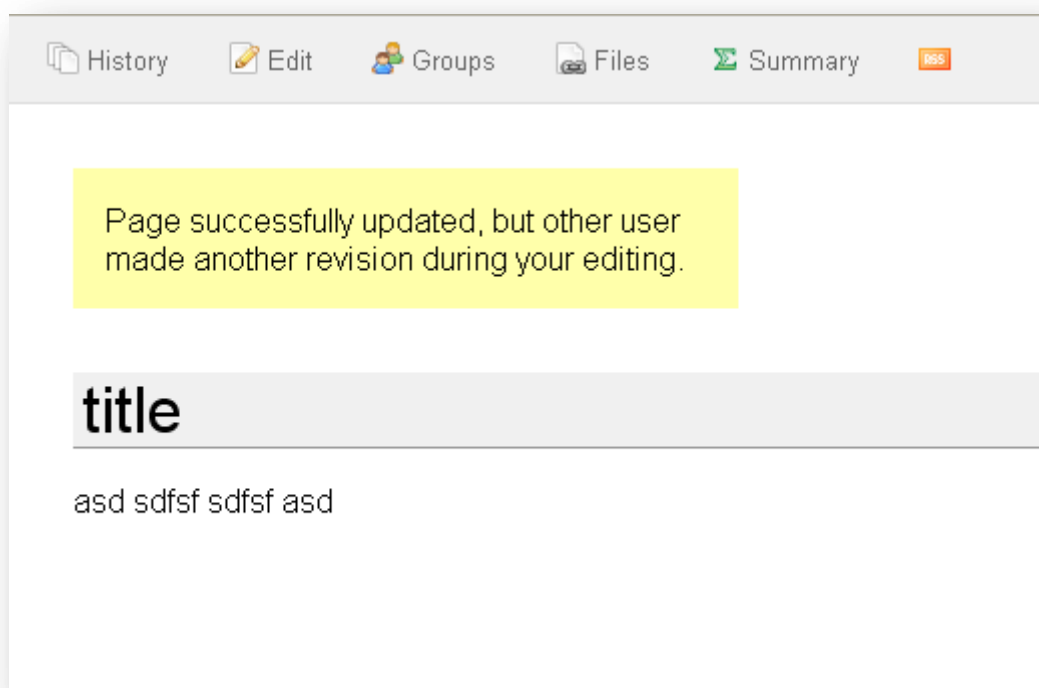
Diagram spracovania locku pri simultánnej editácii

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zobrazenie upozornenia pre používateľa, ktorý sa pokúša editovať stránku, ktorá je práve editovaná iným používateľom.



Upozornenie používateľa na vznik paralelnej revízie, ktorá vznikla počas jeho editácie stránky



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Pri prechode na novú verziu testovacieho systému dochádzalo k chybám s nekompatibilitou.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnej verzii mal systém problém nájsť testovacie súbory s príponou `.feature` v adresári `features`.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhovaným riešením tohto problému postupovať podľa nasledujúcich krokov:

1. Po každom uprade sa odporúča použiť príkaz **`ruby script/generate cucumber`**,
2. Pokiaľ problémy pretrvávajú, pridať návrh do súboru `env.erb` riadok **`gem 'test-unit'`**
3. Otestovať úlohu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri vypracovaní úlohy nedošlo k žiadnym zmenám používateľského rozhrania.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre otestovanie zadanej úlohy neboli vytvorené žiadne testovacie scenáre.

ÚLOHA 5.1 – PROBLÉM S LOKALIZÁCIOU

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém nastavenia správnej lokalizácie podľa nastavenia prehliadača používateľa.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Voľba lokalizácie môže nastať dvomi spôsobmi. Prvým je používateľská voľba – t.j. používateľ si môže zvoliť jazyk (podľa existujúcich slovníkov) a jeho voľba je uchovaná aj pri ďalších prihláseniach. Druhou možnosťou je nastavenie jazyka podľa nastavenia prehliadača. Problémom tohto riešenia je, že nedochádza ku kontrole, či existuje slovník k danému výberu jazyka. Pri neexistujúcom slovníku, by mal byť nastavený jazyk angličtina.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri voľbe jazyka by mala byť zavedená kontrola, či slovník k danému jazyku existuje.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upravenie metódy `set_locale` v `application_controller` o kontrolu, či existuje slovník pre zvolený jazyk, ak taký slovník neexistuje, nastaví sa anglický jazyk.
2. Vytvorenie testu na overenie funkcionality.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii tejto úlohy nedošlo k zmene používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri implementácii tejto úlohy bol identifikovaný nasledovný testovací scenár. V rámci neho sa zvolí jazyk, ku ktorému neexistuje žiadny slovník, a overí sa, či sa potom nastaví anglický jazyk.

ÚLOHA 5.2 – ZLÁ REPREZENTÁCIA TAGOV PRI EDITÁCIÍ

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém zlej reprezentácie tagov pri editácii textu stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Pre jednoduchšie písanie maruku syntaxe súčasná wiki obsahuje WYSIWYG editor. Umožňuje vkladať maruku značky priamo do textu. Problémom súčasného riešenia je, že do databázy sú všetky znaky pre maruku ukladané vo forme html

tagov. Nie je to správne riešenie, text by mal byť do databázy uložený v takom formáte v akom ho používateľ napísal. Všetky špeciálne znaky pre maruku by mali byť interpretované až pri zobrazovaní stránky.

NÁVRH RIEŠENIA

Po preštudovaní správania sa ukladania stránok a používania WYSIWYG editora bola identifikovaná príčina problému. Editor obsahuje javascriptový interpreter maruku syntaxe ShowDown. Pre vyriešenie problému bolo preto potrebné zakázať tomuto editoru používať ShowDown (t.j. zakomentovať kód, kde sa volajú funkcie ShowDownu).

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii tejto úlohy nedošlo k zmenám v používateľských obrazovkách.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 5.3 – UPLOAD SÚBORU ZRUŠÍ EDITOVANÝ TEXT

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Počas editácie je umožnené užívateľovi uploadnúť súbor. Táto akcia však znovu načíta editačnú stránku a všetky neuložené zmeny sa stratia.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Pri analýze súčasného stavu sa zistilo, že podobný problém nastáva nie len pri uploadovaní súboru ale aj pri vytvorení novej page part a jej uložení. Tento problém bol spôsobený tým, že každú z uvedených častí realizuje samostatná funkcia, čo spôsobovalo nekonzistentnosť v ukladaní editovaných častí stránok a obnovovaní stránky.

NÁVRH RIEŠENIA

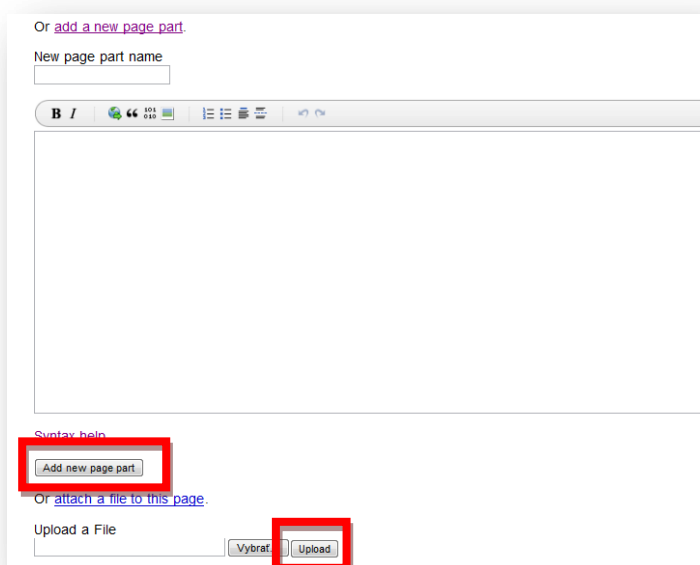
Spojenie funkcií ošetrojúcich upload súboru, vytvorenie novej page part a uloženie editovaných zmien v stránke do jednej funkcie by viedlo k vytvoreniu dlhšej a neprehľadnej funkcie. Preto sú jednotlivé akcie volané z koordinačnej funkcie, ktorá zároveň preberá aj ich výstupy a integruje ich do jednotného výstupu.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie koordinačnej funkcie *save_edit*
2. Prispôsobenie funkcií *update*, *new_part*, *upload* tak, aby ich bolo možné integrovať a pracovať s ich výstupmi
3. Odstránenie tlačidiel na samostatné uloženie novej page part a upload súboru z editačnej stránky

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Z editačnej stránky boli odstránené nasledujúce tlačidlá:



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy bolo potrebné upraviť testovacie scenáre editácie, ktoré následne poslúžili na overenie správnej funkčnosti upravenej editácie.

ÚLOHA 5.4 - DOWNLOAD SÚBORU – ZOBRAZOVANIE V OKNE PREHLIADAČA

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Zobrazenie sťahovaného súboru prioritne v okne prehliadača.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Po kliknutí na odkaz na vybraný súbor na stránke sa automaticky zobrazí dialógové okno pýtajúce sa, či chce používateľ stiahnuť alebo zobraziť súbor.

NÁVRH RIEŠENIA

Úprava generovania odkazu do formy, pri ktorej sa prehliadač pri kliknutí prioritne pokúsi otvoriť súbor. Až keď ho nevie otvoriť, ponúkne používateľovi dialóg sťahovania.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 5.5 – FULLTEXTOVÉ VYHLADÁVANIE

PETER ŠTUDENT, MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Cieľom tejto úlohy je rozšíriť wiki systém o možnosť fulltextového vyhľadávania jednotlivých stránok. Pri napĺňaní tohto cieľa je potrebné brať do úvahy existujúci systém oprávnení.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém Bonsai v aktuálnej verzii neumožňuje používateľom vyhľadávať stránky pomocou zadávania kľúčových slov, čo obmedzuje možnosti rýchleho nájdenia požadovaného obsahu. Používatelia sú nútení používať ako hlavný spôsob navigácie po wiki stránkach odkazy medzi týmito stránkami, čo však nie je vždy najefektívnejší spôsob navigácie. Preto sa ukazuje potrebné implementovať systém fulltextového vyhľadávania, ktorý je už v súčasnosti štandardnou súčasťou alternatívnych wiki systémov. Keďže náš wiki systém obsahuje špeciálne riešenie používateľských oprávnení na báze hierarchického dedenia, je potrebné pri implementácii fulltextového vyhľadávania dbať na správne implementovanie tohto systému.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre potreby fulltextového vyhľadávania sme sa po analýze rôznych fulltextových vyhľadávačov rozhodli použiť vyhľadávací nástroj Sphinx. Rozhranie medzi wiki systémom a nástrojom Sphinx budeme realizovať pomocou pluginu ThinkingSphinx. Toto riešenie nám umožní plnohodnotne pristupovať k všetkým funkciám poskytovaným vyhľadávacím nástrojom Sphinx.

Vyhľadávací nástroj Sphinx, podobne ako iné fulltextové vyhľadávače, funguje na princípe indexov nad ktorými uskutočňuje vyhľadávanie. V rámci wiki systému Bonsai sme identifikovali nasledujúce atribúty ako vhodné indexy pre potreby fulltextového vyhľadávania:

- Názov stránky
- Názov page partu
- Obsah page partu

Ošetrenie prístupu k jednotlivým výsledkom vyhľadávania, tak aby tieto výsledky boli prístupné len používateľom, ktorí majú na to oprávnenia navrhujeme realizovať pomocou odfiltrovaní prístupných výsledkov priamo v príslušnom modeli. Filtráciu výsledkov by bolo síce možné uskutočniť aj na úrovni pohľadu, avšak toto riešenie by predstavovalo potenciálne komplikácie pri stránkovaní výsledkov a práve preto navrhujeme riešenie priamo na úrovni modelu. Pre uskutočnenie tejto filtrácie na strane modelu bude doplnená do *Page* modelu nová metóda, ktorá vracia pole

identifikátorov všetkých prístupných stránok pre daného používateľa. Výsledky vyhľadávania vrátené vyhľadávacím strojom Sphinx sa následne obmedzia len na stránky s totožným identifikátorom ako majú stránky prístupné danému užívateľovi, ktoré získame aplikovaním spomínanej metódy.

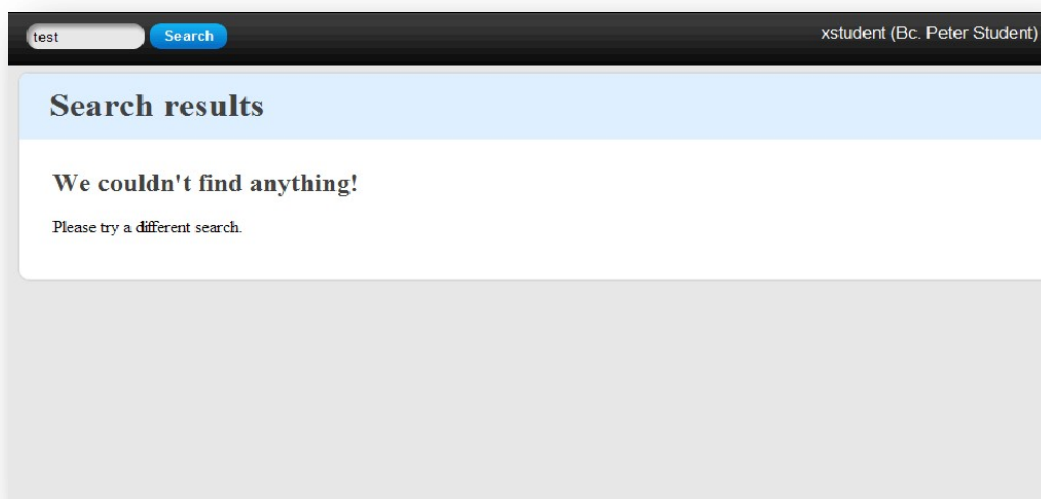
Výsledky vyhľadávania budú doplnené o stránkovanie a zvýrazňovanie časti obsahujúcej kľúčové slovo. Tieto doplnkové funkcie budú implementované pomocou metód poskytnutých pluginom ThinkingSphinx.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Vyhľadávací box umiestnený v nástrojovej lište



Výsledky vyhľadávania so zvýraznením hľadaných kľúčových slov



TESTOVACIE SCENÁRE

V rámci tejto úlohy boli implementované dva testy, ktoré pokrývajú dva prípady vyhľadávania obsahu používateľom. Prvý test pokrýva vyhľadávanie kľúčových slov, ktoré sú obsiahnuté vo wiki systéme a testuje ich nájdenie pomocou fulltextového vyhľadávania. Druhý test pokrýva prípad hľadania kľúčových slov, ktoré tiež síce sú súčasťou stránok uložených vo wiki systéme, avšak používateľ uskutočňujúci vyhľadávanie nemá na tieto stránky pridelený prístup, takže by ich nemal vidieť vo výsledkoch vyhľadávania.

POPIS ÚLOHY

Implementovať funkcionality verziovania súborov.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálny stav systému umožňuje nahrávanie súborov do systému wiki, ale ak používateľ chce nahráť opravenú, alebo vylepšenú verziu súboru, ktorý v systéme už je, prepíše tak starú verziu, čo môže byť často nežiaduce. Ak by sa takýmto spôsobom súbor poškodil alebo diskreditoval, nie je možné zobrazíť predchádzajúcu verziu súboru.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri nahrávaní súborov do systému by sa súbory neprepisovali, ale ukladali by sa ako revízie daného súboru. Na stránke súborov by sa následne dala stiahnuť aktuálna verzia. Ak by si užívateľ potreboval zobrazíť staršie verzie, mohol by si zobrazíť históriu súboru, kde by mal zobrazené všetky verzie, ktoré sa v systéme nachádzajú. Pre túto zmenu je potrebné upraviť model súborov tak, aby súbor bol reprezentovaný ako jeden objekt, ktorý však môže mať množstvo verzií.

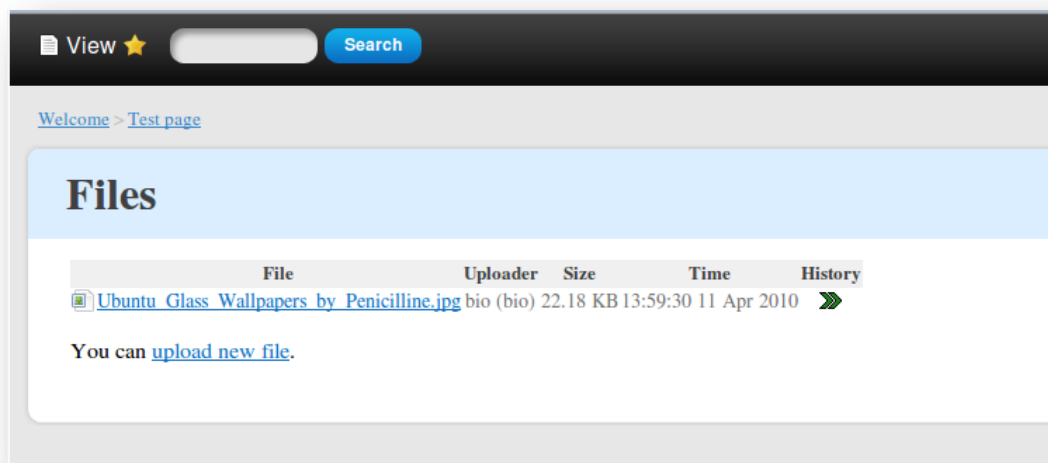
Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie novej databázovej tabuľky a zmena tabuľky pre nahrávané súbory.
2. Zmena modelu reprezentácie súborov v systéme.
3. Vytvorenie stránky s históriou súborov a úprava stránky s nahratými súbormi.
4. Úprava metód na nahrávanie a sťahovanie súborov.

Pri tejto zmene by však mal ostať systém nahrávania a sťahovania s užívateľského pohľadu nezmenený a aby fungoval tak, ako sú existujúci používatelia zvyknutí.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pridanie možnosti zobrazenia histórie súborov na stránku súborov.



Zobrazenie histórie pre súbor.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto zmeny sa nezmenilo správanie systému z používateľského pohľadu, takže nebolo nutné ani upravovať existujúce testy pre nahrávanie súborov. Tieto testy pokryli väčšinu úlohy. Na otestovanie prístupu k starým revíziám vnikli nové testy.

ÚLOHA 5.7 – OBMEDZENIE PRÁV V PODSTROME

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Navrhnuť spôsob ako implementovať obmedzovanie práv v podstrome.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnej verzii wiki každá podstránka dedí práva od svojich nadstránok. Zdedené práva nie je možné upravovať a teda zakázať prístup používateľom ktorý takéto právo zdedili, na takúto stránku.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri riešení tejto úlohy boli nakoniec identifikované 2 rôzne scenáre:

1. možnosť obmedziť práva v podstrome – problém opísaný v analýze súčasného stavu
2. možnosť nastaviť nejakú podstránku v rámci stromu ako *public*

Jedným možným riešením prvého scenáru je rozšíriť tabuľku *page_permissions* o nový stĺpec *inheritable*. Hodnota 1/true v tomto stĺpci by hovorila o tom, že dané právo sa dedí, hodnota 0/false by hovorila o tom, že dané právo sa nededí.

Druhý scenár by mohol byť vyriešený pomocou vytvorenia skupiny *Public*, do ktorej by bol automaticky zaradený každý používateľ. Bežný používateľ by o takejto skupine nevedel, logika by bola skrytá za existujúcim nastavením stránky na *public*.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii úlohy nedošlo k zmenám v používateľských

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 5.8 - PRIEBEŽNÁ SPRÁVA A ROZŠÍRENÝ ABSTRAKT

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Integrovať nápady, postrehy a texty tímu do priebežnej správy a anglického rozšíreného abstraktu. Vytvoriť základnú kostru týchto dokumentov, upraviť štylisticky príspevky a zapracovať pripomienky členov tímu na hotové dokumenty.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V rámci tímového stretnutia boli vytýčené hlavné body, dokumentov. V rámci priebežnej správy, každý člen tímu bol zodpovedný za jednu časť dokumentu.

NÁVRH RIEŠENIA

Vytýčenie hlavných bodov abstraktu a priebežnej správy, ako potreba vytvorenia komplexného wiki riešenia, ktoré by bolo dostupné pod licenciou open source, hlavné body, na ktoré sme sa pri riešení úlohy sústredili a vytýčenie cieľov, ktoré plánujeme v rámci práce na wiki implementovať.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Žiadne používateľské obrazovky sa nemenili a ani nevznikli .

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

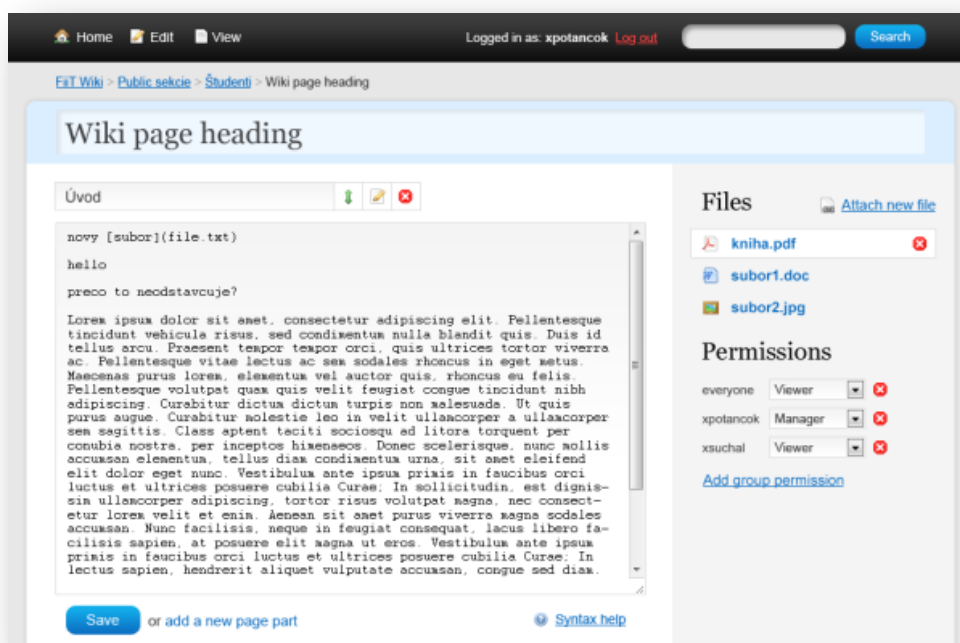
Vytvoriť xhtml šablóny podľa navrhnutého designu pre integráciu do aplikácie.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Používaný wiki design už nevyhovuje našim základným požiadavkám. Neobsahuje štylizáciu základných prvkov ako prihlasovania, vyhľadávania a bočnej lišty a základné menu s akciami už je len ťažko možné rozšíriť. Základným design je vytváraný len pre akcie, ktoré sú dostupné každej stránke a hornej lišty. Nejedná sa len o základný design stránok na wiki, ktorý si používateľ môže zmeniť.

NÁVRH RIEŠENIA

Základný návrh designu bol vytvorený v adobe photoshope.



Bolo treba vytvoriť nasledujúce design šablóny.

1. Toolbar + login area
2. Zobrazenie stránky + breadcrumb
3. Editovanie stránky + syntax help
4. História príspevkov + notice hláška
5. Skupiny + error hláška
6. Manažovanie prístupov
7. Dashboard

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 6.2 – DESIGN STRÁNKY – ÚPRAVA ZDROJOVÉHO KÓDU

MARTIN REPTA, JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Úprava zdrojového kódu, úprava výstupov podľa definovaných xhtml šablón.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Súčasný dizajn Wiki už od začiatku jej vývoja neprešiel prakticky žiadnymi zmenami. Kvôli pribúdaniu novej funkcionality a cieľu prilákať a zaujať Wiki systémom ďalších nových používateľov je vhodné realizovať zmeny v dizajne. Zmeny by mali priniesť lepšiu ergonómiu ovládania, jednoduchšie používanie, pútavý a moderný dizajn. Úloha nadväzuje na úlohu 6.1, ktorej cieľom bolo vytvoriť XHTML šablóny a css súbory pre potreby tejto úlohy.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny pri editácii stránok:

4. Preskúpiť pridávanie súborov na pravú stranu podľa návrhu (viď Používateľské obrazovky).
5. Preniesť manažovanie práv na konkrétnu stránku taktiež na pravú stranu editácie podľa návrhu, čo znamená nahradiť obrázky, ktoré symbolizovali nastavené práva v troch stĺpcoch *Viewer/Editor/Manager* pomocou *dropdownu boxu*.
6. Upraviť metódu *save_edit* v *page_controller* tak, aby logika tejto metódy korešpondovala so zmenami pri zobrazovaní resp. nastavovaní práv
7. Pridať novú funkcionality – možnosť nastavovať práva všetkým skupinám, vrátane tých, ktorých členom je prihlásený používateľ, je potrebné však dodržať podmienku, že po akýchkoľvek úpravách musí ostať aspoň jeden manažér stránky.
8. Zabezpečiť mazanie častí stránok a rušenie práv pomocou AJAXovej funkcie *link_to_remote* (s dodržaním podmienky o manažéroch z predchádzajúceho bodu).
9. Upraviť existujúce testy a otestovať novú funkcionality.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny v *toolbar*:

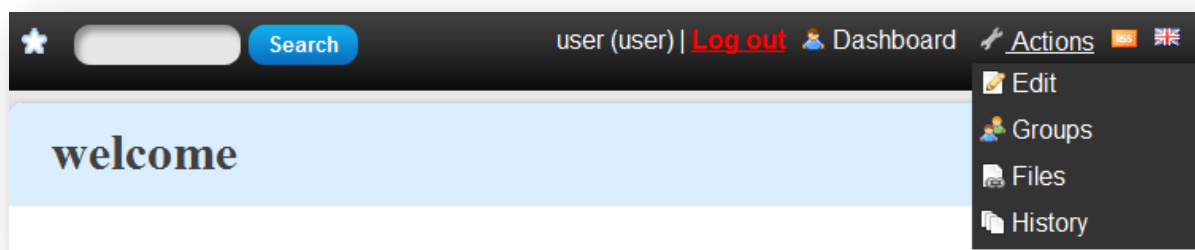
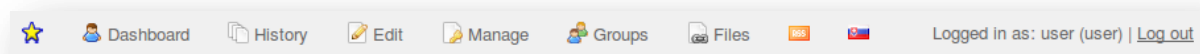
1. Preskupenie položiek *Edit*, *Groups*, *Files* a *History* do menu „*Actions*“.
2. Vytvorenie menu pre nastavenie jazyka.
3. Vytvorenie menu pre RSS správy.
4. Vytvorenie vysúvateľného „formuláru“ pre prihlasovanie.

Zmena ostatných obrazoviek hlavne zahŕňa úpravu kódu stránok podľa dodanej šablóny a css (viď manažment skupín v časti Používateľské obrazovky). Nedochoádza k žiadnym ďalším zmenám funkcionality. Všetky ďalšie stránky sú robené analogicky.

Zmena v dizajnu sa týka informačných a chybových správ. V súčasnej Wiki sú oba druhy správ zobrazené žltou farbou a po niekoľkých sekundách zmiznú. Informačné správy budú zobrazené zelenou farbou (napr. úspešné prihlásenie/odhlásenie, ...), chybové správy budú zobrazené červenou farbou a zmiznú až po kliknutí na krížik umiestnený v rohu týchto správ. Tým je zabezpečené, aby si používateľ takéto správy všimol.


POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

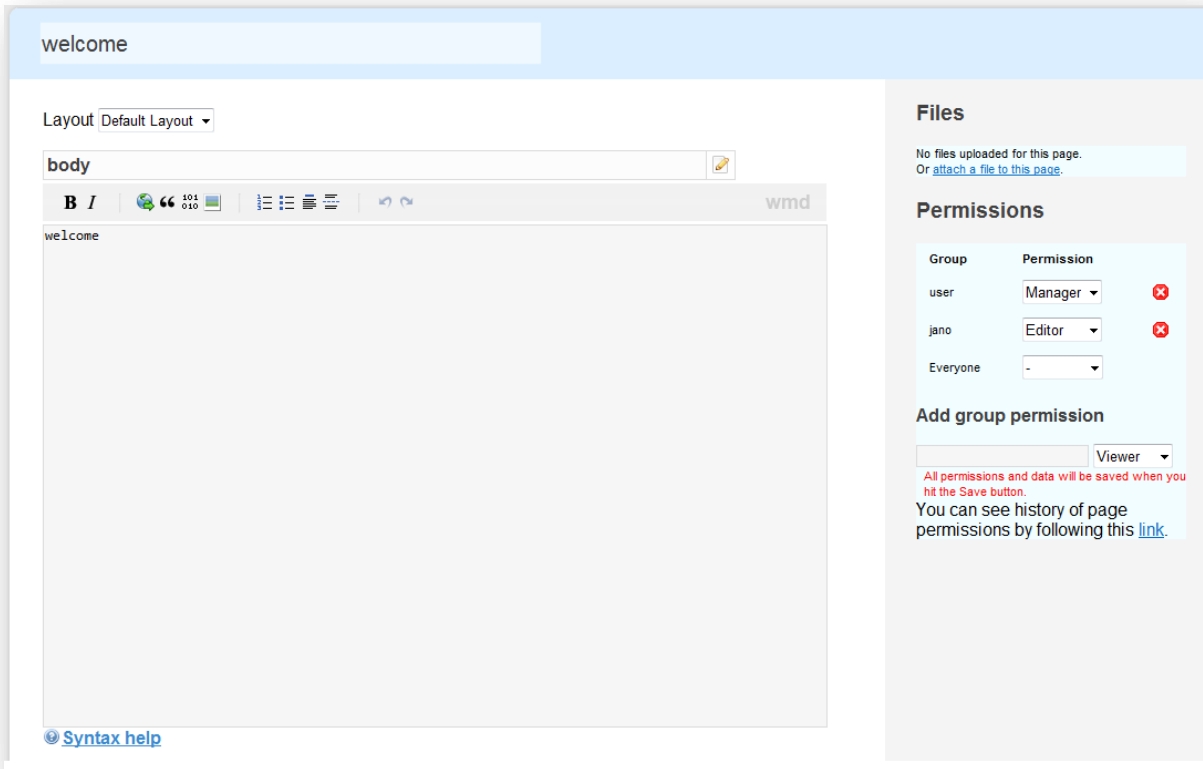
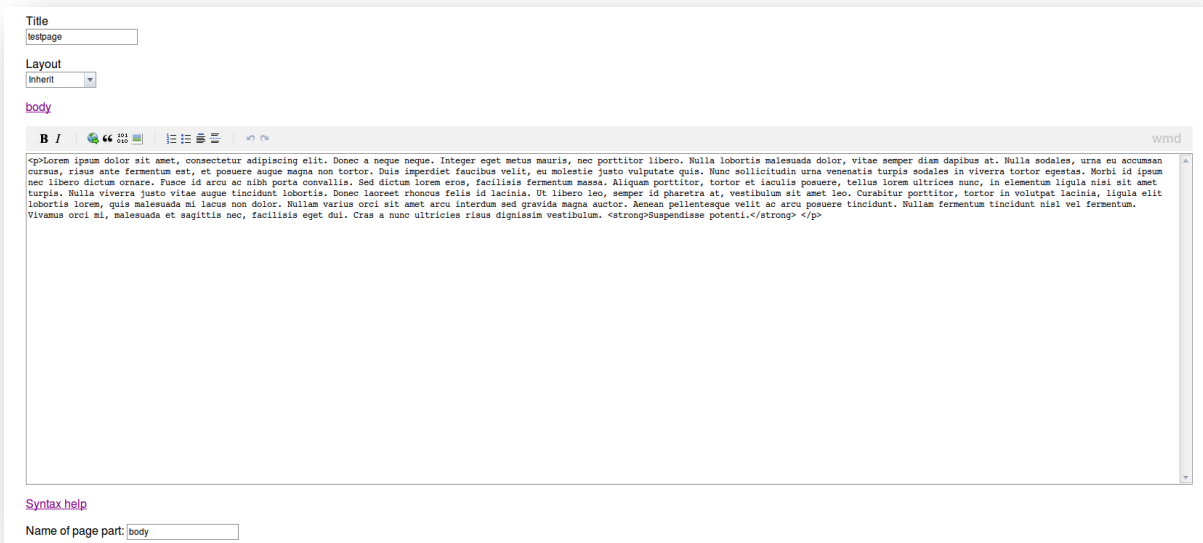
Na nasledujúcich dvoch obrázkoch je možné porovnať zmeny v *toolbar*. Prvý obrázok zobrazuje starý *toolbar*. Ako je vidieť na druhom obrázku, veľká časť funkcionality bola presunutá do menu „Actions“ tak, aby sa ušetrilo čo najviac miesta. Podobne vznikli aj dve ďalšie menu, prvé pre nastavenie RSS (v menu sa nachádzajú voľby pre príjem RSS správ o zmenách na stránke a príjem RSS správ o zmenách pre celý podstrom stránok) a druhé pre voľbu jazyka – v *toolbar* je zobrazená vlajka aktuálneho jazyka, v menu sa potom nachádzajú vlajky ostatných dostupných prekladov Wiki.



Prihlasovanie do Wiki bolo vyriešené cez vysúvateľnú časť *toolbaru* akú je vidieť na obrázku. Táto časť sa zobrazí resp. zmizne po kliknutí na odkaz „Log in“.



Výrazné zmeny sa týkali aj editovania stránky. Na prvom obrázku je vidieť predchádzajúci dizajn. Ako je vidieť na druhom obrázku (nový dizajn), pridávanie súborov ku stránke bolo presunuté na pravú stranu. Pod pridávanie súborov bola taktiež presunutá celá funkcionality manažovania práv na stránku. Zobrazenie práv pre skupiny pomocou troch stĺpcov *Viewer/Editor/Manager* bolo nahradené *dropdown boxom*. Pomocou AJAXu bola implementovaná možnosť zmazať celú časť stránky alebo zrušiť právo nejakej skupine kliknutím na , bez toho aby bolo potrebné kliknúť na tlačítko „Save“ a tým uložiť všetky zmeny vykonané pri editácii stránky.



Zmeny pri editácii skupiny podľa dodanej šablóny. V tomto prípade nedošlo k žiadnej zmene funkcionality. Pre ostatné používateľské obrazovky platí to isté a ich dizajn bol zmenený analogicky.

Group Test2

Name
Test2

Group members

User	Viewer	Editor	
fero (fero)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Remove member
user (user)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Remove member
jano (jano)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Remove member
jozo (jozo)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Remove member
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Add new user

You can see permissions history for this group by following this [link](#).
[Back](#)

Informačná správa pre používateľa.

Logout successfull.

Chybová správa pre používateľa.

Login failed. Invalid credentials.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri zmene dizajnu bolo najmä potrebné upraviť existujúce testy (najmä čo sa týka editovania stránky a manažmentu práv na stránku). V drivej väčšine prípadov bolo treba upraviť najmä navigáciu – týkalo sa to najmä príkazov *I follow „link“*. Pre testy manažmentu práv pre stránky bolo potrebné upraviť nastavovanie práv pomocou výberu správnej hodnoty z *dropdown boxu*.

Okrem toho vznikol jeden nový testovací scenár. Jeho úlohou bolo skontrolovať, že po editácii stránky bude pre stránku pridelený aspoň jeden manažér. V teste sa najprv vytvorí stránka a trom skupinám sa pridelí manažérske právo na túto stránku. Potom sa každej skupine toto právo odoberie a testuje sa, či v pri odoberaní práva pre poslednú skupinu táto akcia neprebehne a skupine naďalej ostane právo manažovať stránku.

ÚLOHA 6.3 – REFERENČNÁ INTEGRITA

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je zachovať referenčnú integritu práv k stránkam po odstránení používateľskej skupiny.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Pri odstránení používateľskej skupiny zostávajú v databázovej tabuľke *page_permissions* uchované informácie o pridelených právach viažucich sa na odstránenú skupinu, čím dochádza k porušeniu referenčnej integrity. Porušená referenčná integrita sa prejavuje aj na výstupnej obrazovke pri zobrazovaní prehľadu pridelených práv v rámci stránky.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre zachovanie referenčnej integrity je potrebné nastaviť v modeli *UserGroup* atribút asociácie s modelom *PagePermission* na hodnotu *destroy*. Takto nastavená asociácia modelov zabezpečí, že po odstránení entity z modelu *UserGroup* dôjde k odstráneniu všetkých referencovaných objektov v modeli *PagePermission*, čím zostane zachovaná referenčná integrita databázy.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Úloha si nevyžaduje zmenu ani vytváranie nových používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Overenie funkčnosti navrhnutého riešenia bolo realizované prostredníctvom modifikácie pôvodného testovacieho scenára „User wants to delete group“. Pôvodný scenár bol doplnený o kroky pridávajúce práva vytvorenej skupine a následnú kontrolu, či po odstránení skupiny dôjde aj k odstráneniu pridelených práv z prehľadu práv k stránke.

ÚLOHA 6.4 – PRIDELENIE PRÁVA PRE NEEXISTUJÚCEHO UŽÍVATEĽA

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je umožniť prideľovať oprávnenia aj používateľom, ktorí v danom momente ešte neboli ani raz prihlásení do wiki systému Bonsai.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém Bonsai používa ako jednu z metód autentifikácie používateľov overovanie prihlasovacích údajov voči LDAP serveru. V rámci tejto autentifikačnej metódy dochádza pri prvom prihlásení používateľa do wiki systému inicializácia používateľského konta údajmi z LDAP servera. Keďže k inicializácii používateľského konta dochádza až v momente prvého prihlásenia používateľa, nie je možné do tohto momentu danej osobe prideľovať používateľské oprávnenia. Táto postupnosť krokov však nie je vždy žiaduca. V rámci testovacieho nasadenia v podmienkach Fakulty informatiky

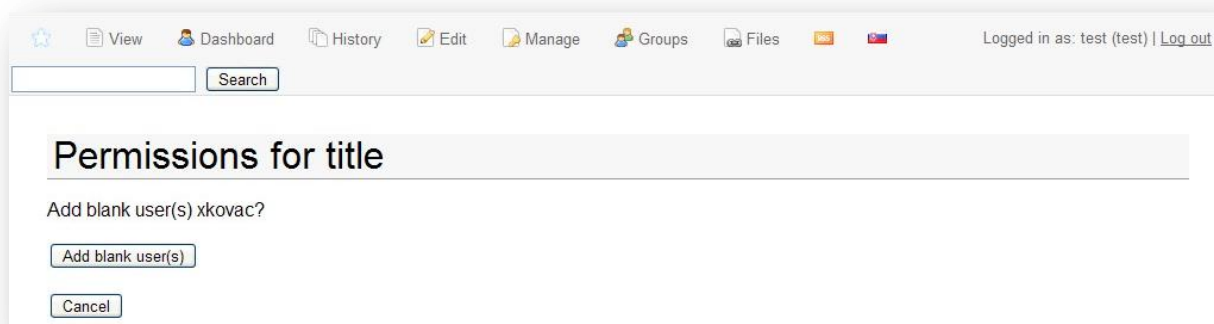
a informačných technológií sa vyskytla požiadavka, aby bolo možné pridelovať oprávnenia ešte pred tým, ako sa študent prvý krát prihlási do wiki systému, nakoľko pri veľkom počte študentov nie je možné zaručiť, aby študent používal wiki systém ešte pred tým, ako mu garant predmetu potrebuje prideliť práva.

NÁVRH RIEŠENIA

Aby bolo možné pridelovať používateľské oprávnenia aj osobám, ktoré ešte predtým nepoužívali wiki systém a teda ešte nemajú vytvorené používateľské účty, je potrebné v momente pridelenia práv takýmto osobám vytvoriť dočasné používateľské účty, na ktoré budú pridelené oprávnenia naviazané. Tieto dočasné používateľské účty budú obsahovať len základný údaj o používateľovi, ktorým je používateľské meno. Ostatné údaje o osobe budú do používateľského účtu doplnené pri prvom prihlásení danej osoby. Aby sa obmedzilo vytváranie zbytočných prázdnych používateľských účtov pri pridelovaní práv, je používateľ upozornený na to, že pri pridelovaní práva vznikne takýto dočasný používateľský účet. Práca s dočasnými používateľskými účtami sa okrem tohto upozornenia ničím iným nebude líšiť od práce s bežným používateľskými účtami.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Potvrdenie vytvorenia dočasného používateľského účtu pri pridelovaní oprávnenia doposiaľ neprihlásenej osobe.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri implementácii tejto úlohy vznikli dva testovacie scenáre. Jeden testovací scenár pokrýva situáciu, keď manažér wiki stránky chce pridať oprávnenia na prístup k wiki stránke pre v daný moment ešte nikdy neprihláseného používateľa. Druhý scenár rozširuje prvý scenár o alternatívu, pri ktorej manažér wiki stránky chce pridať v jednom kroku oprávnenia viacerým novým používateľom.

ÚLOHA 6.5 – SKUPINA A POUŽÍVATEĽ S ROVNAKÝM MENOM

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Implementovať funkcionality premenovania skupiny v prípade, ak sa do systému prihlási používateľ s rovnakým menom ako je meno skupiny.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálny stav systému neumožňuje prihlásenie užívateľa, ak používa rovnaké užívateľské meno, ako je meno skupiny v systéme.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri prihlásení používateľa s rovnakým užívateľským menom ako je meno existujúcej skupiny je nutné ošetriť situáciu tak, aby bol používateľovi vstup povolený a zároveň aby existujúca skupina mohla ďalej bez zmeny fungovať. Najlepším prístupom je premenovať skupinu podľa určenej konvencie a „uvoľniť“ tak pomenovanie pre nového používateľa. Pri zmene názvu skupiny nehrozia skupine žiadne ďalšie obmedzenia a skupina bude fungovať ako dovtedy.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie metódy na rozpoznanie kolízie medzi menami používateľa a skupiny a metódy na premenovanie skupiny.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii riešenia sa nezmenili ani nevznikli nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Na overenie funkcionality boli vytvorené testovacie scenáre, ktoré simulujú kolíziu medzi skupinou a novým používateľom.

ÚLOHA 6.6 - VYRIEŠENIE ZLÉHO ZOBRAZENIA MARKDOWN WYSIWYG EDITORA V PREHLIADAČOCH

MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém s chybným zobrazovaním markdown WYSIWYG editora v prehliadači Internet Explorer

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Súčasťou wiki systému je WYSIWYG editor pre markdown syntax, ktorá je štandardne používaná vo väčšine wiki systémov. Ako WYSIWYG editor sme použili existujúce riešenie spoločnosti WMI. Počas používania sa zistilo, že tento editor sa nesprávne zobrazuje v prehliadači Internet Explorer (ďalej len IE), ktorý je ešte stále používaný veľkou časťou internetových používateľov. Cieľom tejto úlohy je zabezpečiť rovnaké zobrazenie vo všetkých prehliadačoch.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre vyriešenie problému tohto problému je potrebné zmeniť spôsob vytvárania pozadia WYSIWYG editora. Ten je dynamicky vytváraný javascriptovou funkciou pri načítaní stránky obsahujúcej html element textarea. Súčasná verzia tohto editora používa na vytvorenie pozadia panelu obrázky, ktoré sa IE nesprávne zarovnávajú, čo vyvoláva zlý dojem u

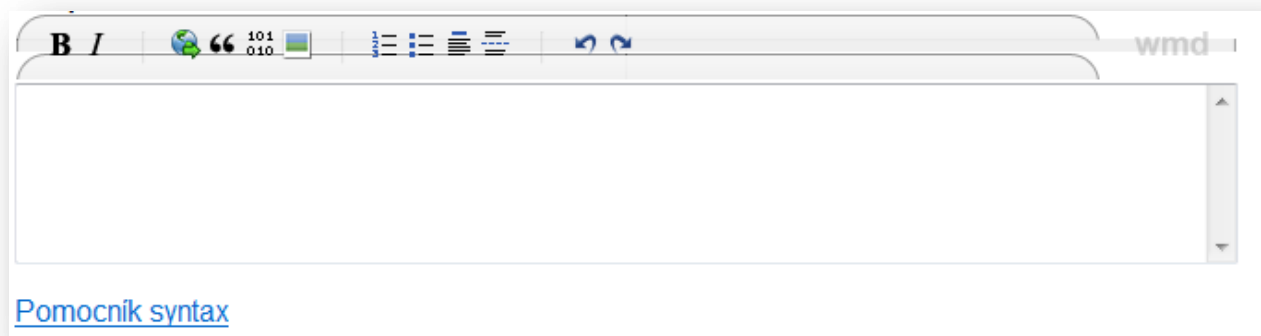
používateľa. Je potrebné pozmeniť pozadie tak, aby bolo tvorené nastavením CSS štýlu pozadia, ktoré sa správne zobrazuje vo všetkých prehliadačoch.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

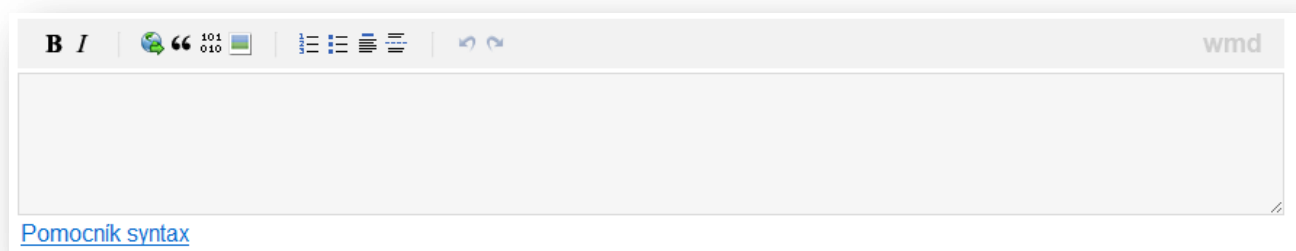
1. Zmena javascriptovej funkcie v súbore wmd-base.js.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Chybné zobrazenie WYSIWYG v prehliadači IE.



Vyriešený problém s chybným zobrazovaním.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 6.7 – BACKUP SÚBOROV

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Zabezpečiť tvorbu záloh pre nahrané súbory, aby v prípade poruchy systému mohli byť všetky súbory obnovené do stavu ako boli pred zálohov.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Momentálne je implementovaná iba zálohovacia úloha pre databázu, súbory zálohované nie sú. Záloha súborov je náročná predovšetkým na kapacitu pamäte, preto je vhodné implementovať možnosť nastavenia, koľko posledných záloh sa má udržiavať.

NÁVRH RIEŠENIA

Zálohu je vhodné naprogramovať ako rake úlohu ktorá sa bude pravidelne automaticky spúšťať. V konfiguračnom súbore bude možné zadať koľko posledných záloh sa má udržiavať.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie rake úlohy pre zálohovanie súborov.
2. Pridanie „počtu záloh“ do konfiguračného súboru systému.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii riešenia sa nezmenili ani nevznikli nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úlohe nevznikli nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 6.8 – RSS ZDROJ NA CELÉ PODSTRÁNKY

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Zobrazenie zdroja pre zmeny celého podstromu danej stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnom systéme sa používateľ môže prihlásiť na odber rss správ pre každú stránku, ku ktorej má pridelené prístupové práva. Keďže články sú hierarchicky usporiadané v stromovej štruktúre, vhodnou alternatívou je možnosť sledovať aktuálne zmeny v celom podstrome danej stránky (domény).

NÁVRH RIEŠENIA

Pre používateľa sa okrem sledovania zmien na danej stránke pridá možnosť sledovania podstromu ako samostatná voľba pre RSS zdroje. Pri prvom prihlásení sa vygeneruje množina stránok podstromu, na ktoré má používateľ práva. Z tejto množiny stránok sa následne budú generovať RSS správy v sumárnom zobrazení, kde bude okrem štandardných informácií o zmene a užívateľovi, ktorý ju vykonal aj informácia o umiestnení stránky v podstrome.

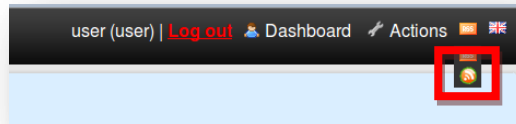
Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

2. Pridanie možnosti na sledovanie RSS správ na podstrom do menu stránky
3. Vytvorenie funkcie na výber stránok podstromu, na ktoré má používateľ práva

4. Úprava funkcie na generovanie sumárneho zobrazenia RSS správ spolu s adresou zmenenej stránky

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

V menu pre zobrazenú stránku bola pridaná možnosť na zobrazenie RSS zdroje pre celý podstrom stránok.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy vznikli 4 nové testovacie scenáre overujúce nasledovné možnosti:

1. Zobrazenie RSS zdroja pre celý podstrom viditeľných stránok
2. Správne zobrazenie zmeny na stránky v podstrome spolu s jej cestou
3. Zobrazovanie RSS zdroja na podstrom pre neprihláseného užívateľa
4. Overenie zobrazenie RSS zdroja pre užívateľov s rozdielnymi prístupovými právami

ÚLOHA 7.1 – PREVIEW EDITOVANEJ/NOVEJ STRÁNKY

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Implementovať možnosť nahliadnutia stránky pred jej uložením.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Momentálne nie je možné pred uložením stránky zobrazíť jej nadchádzajúci vzhľad. Ani pri editácii, ani pri vytváraní novej stránky.

NÁVRH RIEŠENIA

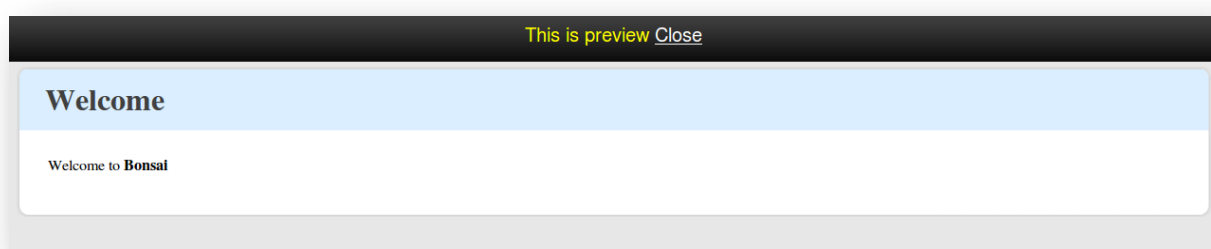
Pri editácii a vytváraní stránky je vhodné vidieť budúci vzhľad stránky. K tlačidlu uložiť sa pridá tlačidlo náhľadu, ktoré po stlačení otvorí nové okno s náhľadom stránky. Pri ďalších zmenách a opätovnom náhľade sa tento náhľad zobrazí znovu v tom istom okne.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Úprava stránky s editáciou a stránky s tvorbou novej stránky a pridanie tlačidla pre náhľad.
2. Úprava metód, ktoré spracovávajú zmeny na stránke, respektíve tvorbu stránky.
3. Vytvorenie metód, ktoré vygenerujú náhľad stránky.
4. Implementácie javascriptovej funkcie pre otváranie náhľadu v novom okne.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Bola vytvorená obrazovka s náhľadom stránok a boli zmenené obrazovky pre editáciu a tvorbu stránok.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úlohe vznikli testovacie scenáre, ktoré testujú náhľad a správne zobrazovanie náhľadu stránky. Javascript nebol testovaný.

POPIS ÚLOHY

Implementácia možnosti sledovania pridávania používateľov do skupín a zmien práv pre jednotlivé stránky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnom systéme nie je možné žiadnym spôsobom sledovať históriu pridávania používateľov do skupín a ani históriu pridávania práv jednotlivým skupinám na stránky. Bolo by vhodné implementovať zaznamenávanie opísaných akcií do databázy tak, aby sa zaznamenával aj používateľ, ktorý pridal používateľa do nejakej skupiny resp. pridelil nejakej skupine práva na stránku. Implementovať takúto funkcionality je potrebné aj kvôli jej využitiu pri ďalších úlohách v neskorších šprintoch.

NÁVRH RIEŠENIA

Opísanú úlohu je možné rozdeliť na dve menšie podúlohy:

10. Zaznamenávanie histórie pridávania používateľov do skupín.
11. Zaznamenávanie histórie prideľovania práv na stránku.

Pre realizáciu prvej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Vytvorenie databázovej tabuľky *group_permissions_histories* a vytvorenie adekvátneho modelu.
2. Vytváranie záznamov do tejto tabuľky pri pridávaní nového používateľa, odstránení používateľa zo skupiny, vytváraní novej skupiny, atď.
3. Vytvorenie novej funkcie v *group_controller* *permission_history*, ktorá získa históriu práv pre konkrétnu skupinu podľa jej *id*.
4. Implementácia zobrazovania histórie práv s možnosťou stránkovania pre konkrétnu skupinu – *permissions_history.html.erb*.
5. Otestovanie úlohy.

Pre realizáciu druhej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

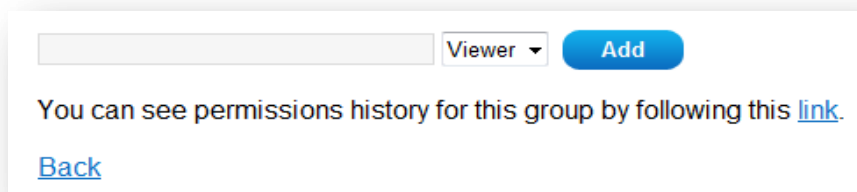
Je potrebné taktiež vyriešiť situáciu, kedy používateľ začne editovať niektorú časť stránky, vytvorí sa mu časová zámka a používateľ stránku opustí bez toho aby ju uložil.

Pre vyriešenie tohto problému a automatické odstránenie nepotrebných časových zámkov sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie databázovej tabuľky *page_permissions_histories* a vytvorenie adekvátneho modelu.
2. Vytváranie záznamov do tejto tabuľky pri prideľovaní práv pre novú skupinu, zrušení práv pre skupinu, vytváraní novej stránky, atď.
3. Vytvorenie novej funkcie v *page_controller* *permission_history*, ktorá získa históriu práv pre konkrétnu stránku podľa jej *id*.
4. Implementácia zobrazovania histórie práv s možnosťou stránkovania pre konkrétnu stránku – *permissions_history.html.erb*.
5. Otestovanie úlohy.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úloh došlo k nasledovným zmenám používateľských obrazoviek. V manažmente skupín pribudol odkaz na históriu pridávania používateľov do skupiny.

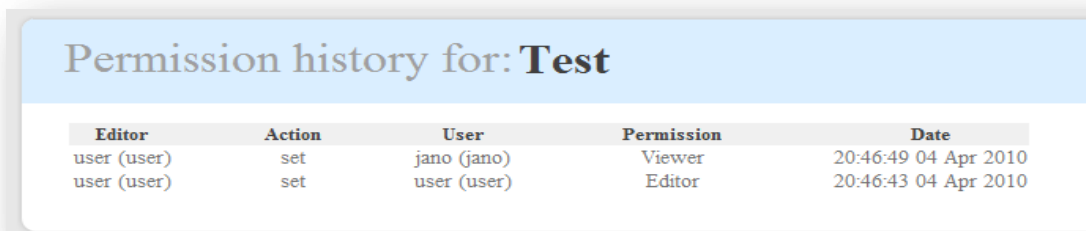


Viewer ▾ **Add**

You can see permissions history for this group by following this [link](#).

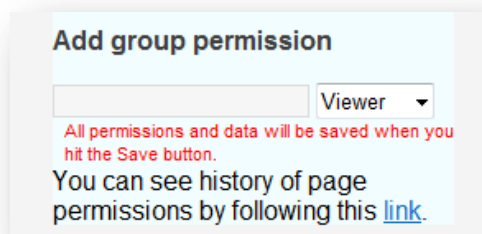
[Back](#)

Zobrazenie histórie pridávania práv pre skupinu.



Editor	Action	User	Permission	Date
user (user)	set	jano (jano)	Viewer	20:46:49 04 Apr 2010
user (user)	set	user (user)	Editor	20:46:43 04 Apr 2010

V editácii stránky pribudol podobný odkaz pre históriu práv pre stránku.



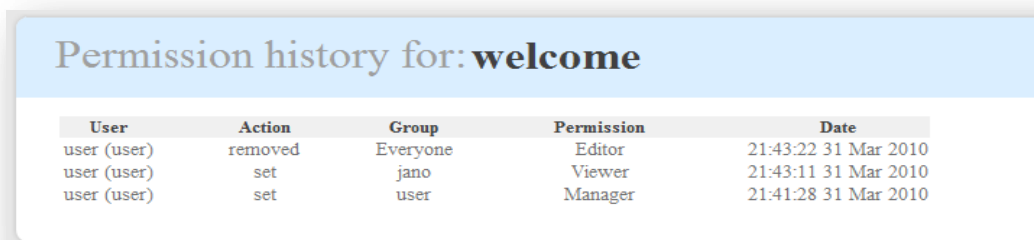
Add group permission

Viewer ▾

All permissions and data will be saved when you hit the Save button.

You can see history of page permissions by following this [link](#).

História práv pre stránku.



User	Action	Group	Permission	Date
user (user)	removed	Everyone	Editor	21:43:22 31 Mar 2010
user (user)	set	jano	Viewer	21:43:11 31 Mar 2010
user (user)	set	user	Manager	21:41:28 31 Mar 2010

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre prvú podúlohu bol identifikovaný jeden testovací scenár. V rámci neho sa vytvoria testovacie skupiny „MyTestGroup“ a „MyTestGroup2“ a pridelia sa dvaja používatelia, každý do inej skupiny. Potom sa otestuje, či vidieť záznamy o ich pridaní v histórii pre práva pre konkrétnu skupinu.

Pre druhú podúlohu boli identifikované dva testovacie scenáre. Prvý prebieha podobne ako testovanie skupiny. V druhom je skupine pridelené právo na stránku, otestuje sa, že o tom existuje záznam v histórii. Potom je skupina zmazaná a testuje sa, že záznam v histórii súvisiaci s touto skupinou už neexistuje (zachovanie referenčnej integrity).

ÚLOHA 7.3 - ADMINISTRÁTORSKÉ ROZHRAŇIE

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Vytvoriť administrátorské rozhranie pre základnú správu používateľských účtov, zrušenia a aktivovania prístupu používateľov k wiki. Vytvorenie administrátorskej skupiny, jej nastavenie cez config.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

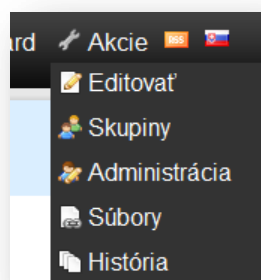
V súčasnom stave pribúda do wiki okrem otvorenej formy prihlasovania (Open ID, LDAP) aj registrácia, čo nás privedlo na myšlienku, vytvoriť miesto pre kontrolu prístupu používateľov.

NÁVRH RIEŠENIA

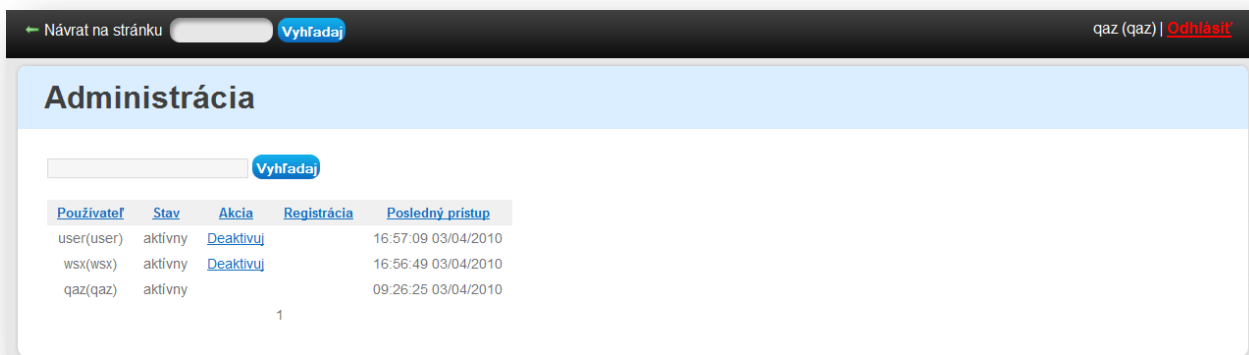
1. Bolo treba vytvoriť novú obrazovku administrácie obsahujúcu data grid používateľov a možnosť ich deaktivácie a aktivácie.
2. Kontrolu prístupu pri prístupe na ňu a zobrazenie v zozname akcií v toolbare.
3. Načítanie a kontrola administrátorskej skupiny, kontrola pri rušení skupiny.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

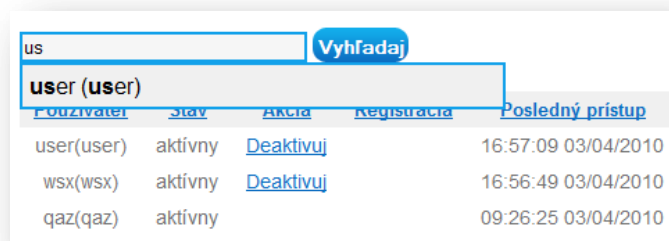
Zobrazenie v toolbare.



Bola vytvorená obrazovka administrácie.



Požítie autocomplete pri vyhľadávaní.



Administrátorskú skupinu, ako používateľské nejde zmazať.



TESTOVACIE SCENÁRE

Vznikli testovacie scenáre pre kontrolu prístupu pre používateľa do administrátorskej časti a pokuse zmazania samého seba, či administrátorskú skupinu. Ďalej test na aktiváciu a deaktiváciu používateľa.

POPIS ÚLOHY

Pre zabezpečenie alternatívneho systému autentifikácie je potrebné doplniť možnosť registrácie osôb do wiki systému prostredníctvom registračného formulára.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém Bonsai v tomto momente poskytuje ako autentifikačné možnosti pre používateľov prihlasovanie s využitím LDAP servera ako aj prostredníctvom štandardu OpenID. Nakoľko niektoré inštitúcie, ktoré by mohli byť potenciálnymi používateľmi vyvíjaného wiki systému nepodporujú ani jeden z vyššie uvedených autentifikačných spôsobom, je nutné wiki systém Bonsai doplniť o ďalšie spôsoby autentifikácie, resp. registrácie používateľov. Doplnenie možnosti registrácie používateľov prostredníctvom registračného formulára sa tak ukazuje ako veľmi žiaduce.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri súčasných spôsoboch autentifikácie používateľov nebolo potrebné udržiavať v databáze informácie o používateľskom hesle, keďže toto heslo bolo overované voči externým systémom (LDAP alebo OpenID). Nový spôsob registrácie a prihlasovania používateľov si tak vyžiada doplnenie štruktúry databázovej tabuľky nesúcej údaje o používateľovi o uchovávanie používateľského hesla. Heslo bude v databáze uložené v hash podobe, pričom na zvýšenie bezpečnosti sa pri tvorbe hashu využije salt vygenerovaný pre daného používateľa. Samotný registračný formulár bude pozostávať z vyplnenia používateľského mena, mena osoby, ktorá sa chce zaregistrovať, hesla a potvrdenia správnosti vyplnenia hesla. Po odoslaní registračného formulára bude takto vytvorený používateľský účet v neaktívnom stave. Aktiváciu uskutoční administrátor wiki systému pomocou administračného rozhrania.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Registračný formulár pre návštevníkov stránky.

The image shows a web registration form titled "New account". At the top, there is a dark navigation bar with a search input and a "Search" button on the left, and "Registration" and "Log in" links on the right. The main form area has a light blue header with the text "New account". Below this, there are four input fields: "Username", "Name", "Password", and "Password confirmation". At the bottom of the form is a "Submit registration" button.

TESTOVACIE SCENÁRE

Na overenie správnej funkčnosti registrácie používateľov bol vytvorený samostatný testovací scenár, ktorý simuluje príchod nového používateľa na stránku a následné vyplnenie a odoslanie registračného formulára. Následne je vykonané prihlásenie prostredníctvom údajov vyplnených pri registrácii, pričom sa overuje jeho úspešný priebeh.

ÚLOHA 7.5 – TPCUP/IIT.SRC A DOKUMENTÁCIA

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Dokončenie podkladov a camera ready verzii pre TPCup a IIT.SRC, spracovanie dokumentácie prác počas letného semestra.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnom stave je potrebné pripraviť camera ready verziu rozšíreného abstraktu pre potreby konferencie IIT.SRC a v súvislosti so súťažou TPCup vyplniť dotazník pre uverejnenie v školskom časopise spolu s novou fotkou tímu. Taktiež je potrebné zahrnúť nové úlohy a ich realizáciu do dokumentácie prác za letný semester.

NÁVRH RIEŠENIA

Táto úloha okrem úpravy dokumentov zahŕňa aj komunikáciu požiadaviek pre tlač plagátu a prezentáciu na IIT.SRC.

Pre realizáciu tejto úlohy sú potrebné nasledujúce kroky:

1. Zapracovanie pripomienok do extended abstraktu
2. Vyplnenie dotazníka pre školský časopis v rámci TPCup-u
3. Nafotenie a úprava novej tímovej fotografie
4. Príprava šablóny pre dokumentáciu úloh letného semestra
5. Spracovanie vývoja product backlogu podľa šprintov do dokumentácie k riadeniu
6. Kontrola a úprava zápisníc zo stretnutí pre tlač
7. Komunikovanie požiadaviek na tlač plagátu a prezentačné požiadavky na IIT.SRC

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri realizácii tejto úlohy neboli vytvorené ani zmenené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Pridať možnosť zobrazovať zmeny len za obdobie od posledného prístupu na dashboard. Pre prípad veľkého množstva zmien rozdeliť tieto zmeny do stránok.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Momentálne sa v dashboarde zobrazuje určitý presne definovaný počet zmien, čo môže viesť k prehliadnutiu niektorých zmien užívateľom. Pri implementácii spomínanej funkcionality by mohli nastať prípady, keď sa na dashboarde zobrazí veľké množstvo noviniek, a ten sa tak stane neprehľadným. Kvôli tomu je vhodné zaviesť stránkovanie zmien, ktoré momentálne implementované nie je.

NÁVRH RIEŠENIA

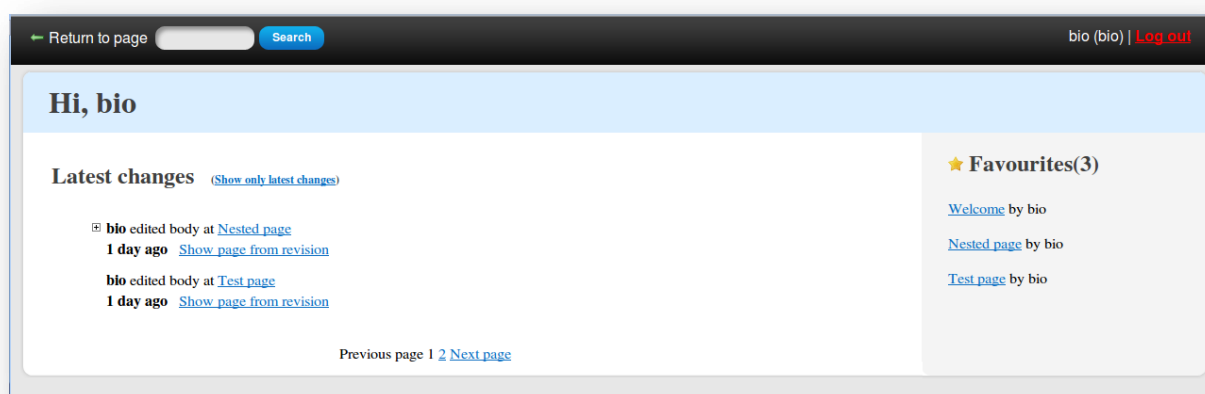
Pre vytvorenie danej funkcionality je potrebné si zaznamenávať čas posledného prístupu na dashboard. Na základe porovnania tohto času a času zmeny je možné následne zobrazíť iba tie zmeny, ktoré sa stali po poslednom prístupe. Stránkovanie zmien bude implementované pomocou pluginu `will_paginate`.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Úprava pridanie nových metód pre zobrazenie zmien na dashboard.
2. Pridanie stránkovania na stránku dashboardu.
3. Zmena spôsobu spracovania zmien zobrazovaných na dashboard.
4. Zaznamenávanie posledného prístupu k dashboardu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Bola zmenená obrazovka pre dashboard, kde bolo pridané stránkovanie zmien.



TESTOVACIE SCENÁRE

Zobrazovanie zmien na dashboarde už bolo pokryté testami, takže nové testy nevznikli.

ÚLOHA 7.7 - VYTVORENIE POPISU LAYOUTOV, ABY BOLO MOŽNÉ ZAVIESŤ MOŽNOSŤ UŽÍVATEĽSKÝCH LAYOUTOV.

MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť požiadavku používateľov na tvorbu a jednoduché pridávanie vlastných layoutov.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti wiki obsahuje dva základné layouty, ktoré začínajú byť nepostačujúce a nie je vyriešená otázka jednoduchého pridávania nových layoutov. Aktuálny stav systému pri pridávaní nového layoutu vyžaduje zásah do kódu. Cieľom je vytvoriť akýsi meta popis dizajnu tak, aby ktorýkoľvek vlastník wiki, dokázal jednoducho vytvoriť a pridať nový layout do systému, bez zásahu do samotného kódu. Dôležitá taktikou je, aby tak ako je možné layout pridať, bolo možné ho i odobrať spustením rake task úlohy. Každý dizajn bude obsahovať presne definovanú štruktúru a meta popis.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhnuť vhodnú štruktúru adresárov a súborov pre popis layoutov. Meta popis layoutu bude umiestnený v súbore `definition.yml` v sekcii v adresári nazvanom podľa layoutu. Tento adresár bude umiestnený vo `vendor`, kam má systém prístup. Ostatné časti, ako lokalizačné súbory, obrázky a definície štýlov, budú umiestnené v sekcii `public`. Princíp inštalácie bude jednoduchým konzolovým príkazom na spôsob `rake task`. Parametrom príkazu bude v prípade inštalácie cesta k tar súboru layoutu a v prípade odinštalácie názov layoutu. Pri odinštalácii sa skontroluje, či nie je layout využívaný na niektorých stránkach a prípadne sa vypíše varovanie. Týmto spôsobom bude vždy možné bezpečne odstrániť layout.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

12. Vytvorenie nového adresára `layouts` v sekcii `vendor`.
13. Vytvorenie nového adresára `layouts` v sekcii `config/locales`.
14. Vytvorenie nového adresára `layouts` v sekcii `config/locales`.
15. Vytvorenie nového adresára `layouts` v sekcii `public/images`.
16. Vytvorenie novej metódy `parent_layout` umožňujúce dedenie layout rodičovskej stránky
17. Vytvorenie pomocných metód `get_layout_definitions` a `get_layout_parameters` umiestnených v súbore `page_helper.rb`, ktoré získavajú údaje z meta popisu layoutu.
18. Vytvorenie novej metódy `resolve_layout` a `parent_layout` v `modely page`, ktorá má za úlohu správne nastavenie layoutu pri renderovaní stránky
19. Vytvorenie JavaScript-ových funkcií pre zobrazenie informácií o layoute, ako nápoveda pri výbere layoutu používateľom.
20. Vytvorenie README súboru, ktorý popisuje pravidlá pre tvorbu nových layoutov.

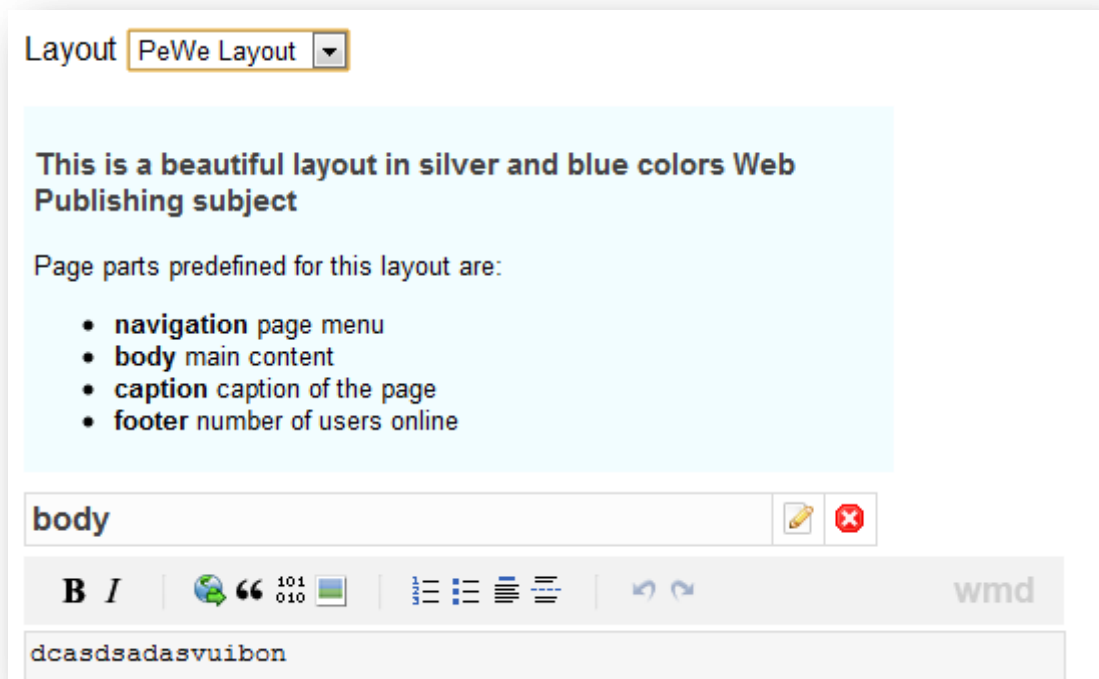
Je potrebné vyriešiť efektívny spôsob pridávania nových layoutov, bez nutnosti zdĺhavého kopírovania a vytvárania adresárov. Pre odstránenie layoutu zo systému, je zase nutné tieto adresáre a všetky príslušajúce súbory zo systému odstrániť. Pre vyriešenie týchto problémov sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie rake task funkcií `install` a `uninstall` patriacej do `bonsai` namespace.

Samotné pridanie sa vykoná spustením príkazu `rake bonsai:install layout=cesta_k_suboru_s_layoutom.tar`
Odobratie dizajnu sa vykoná spustením príkazu `rake bonsai:uninstall layout=nazov`

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zobrazenie popisu layoutu, ako nápoveda pre používateľa pri výbere vhodného layoutu.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 8.1 – OPRAVA WYSIWYG EDITORA

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je odstrániť chyby v Java Scripte, ktoré sa prejavujú pri používaní WYSIWYG editora WMD.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnej verzii wiki systému Bonsai sa pri otvorení obrazovky na editáciu stránky vyskytuje množstvo syntaktických chýb v kóde Java Scriptu. Väčšina chýb priamo súvisí s použitým WYSIWYG editorom WMD. Zobrazovanie chybových hlásení znižuje dôveru používateľov a v niektorých prípadoch môže dôjsť aj nesprávnemu zobrazeniu editačnej stránky, preto je nutné tieto chyby odstrániť.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre naplnenie tejto úlohy je potrebné prekontrolovať pomocou prostriedkov poskytovaných jednotlivými internetovými prehliadačmi všetky hlásenia o chybách v syntaxe Java Script kódu a upraviť príslušné časti tak, aby spĺňali špecifikáciu skriptovacieho jazyka Java Script.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Úloha si nevyžaduje zmenu ani vytváranie nových používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre túto úlohu, vzhľadom na jej charakter, neboli vytvorené žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 8.2 - VYTVORENIE NOVEJ STRÁNKY CEZ MENU TOOLBARU

PETERA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Odkaz na vytvorenie stránky v časti actions v toolbare.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

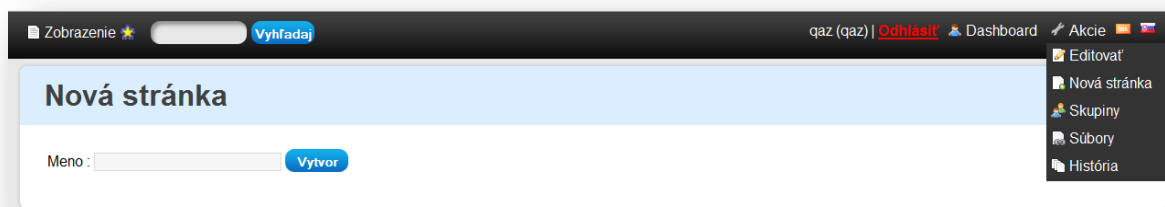
V súčasnosti je postup na vytvorenie novej stránky wiki taký, že je treba zadať do kompletnú url adresu k zatiaľ fiktívnej, novovytvorenej stránke do prehliadača. Po jej načítaní sa zobrazí editovacie rozhranie stránky. Po uložení jej obsahu je vytvorená nová stránka na danej adrese. Bolo treba používateľom, ktorý nerozumejú spôsobu vytvárania príspevkov do wiki systémov tento proces uľahčiť a vytvoriť odkaz na vytvorenie podstránky.

NÁVRH RIEŠENIA

Vytvorenie odkazu na stránku, kde používateľ zadá meno novej stránky a systém ho presmeruje na url plánovanej stránky, kde sa mu spustí editor. Je potrebné otestovať, či daná stránka existuje.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zobrazenie odkazu a stránka kde používateľ zadá meno novovzniknutej stránky.



TESTOVACIE SCENÁRE

Testovací scenár na zobrazenie linky a stránky po kliknutí na ňu.

ÚLOHA 8.3 – ZOBRAZOVANIE PRIDÁVANIA UŽÍVATEĽOV DO SKUPÍN V DASHBOARDĚ

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Pridanie sledovania zmien v skupinách a práv na stránkach tak, aby ich bolo možné vidieť v osobnom dashboarde.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Momentálne sa v dashboarde zobrazujú iba informácie o zmenách obsahu stránok. Existuje však možnosť prezrieť si aj históriu zmien v skupine a tiež zmien práv na stránky. Relevantné záznamy by bolo vhodné zobrazovať aj v dashboarde.

NÁVRH RIEŠENIA

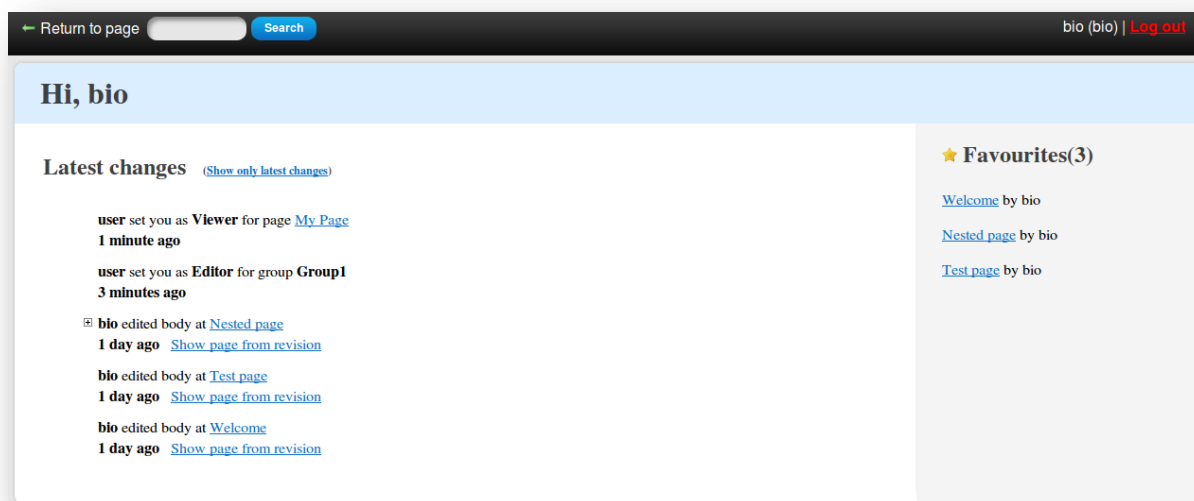
Pre zaznamenávanie histórie zmien v skupinách a práv na stránke je už v systéme implementovaná funkcionality. Z týchto záznamov budem spracovávať tie relevantné, ktoré sa potom zobrazia na dashboarde v podobe noviniek. Tým pádom bude nutné rozlišovať medzi typom zmien na dashboarde a podľa toho záznamy spracovávať.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie nových metód pre spracovanie záznamov zo skupín a stránok.
2. Otypovanie noviniek a ich zlúčenie.
3. Úprava a pridanie zobrazovania nových typov noviniek na obrazovku dashboardu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Bola mierne zmenená obrazovka pre dashboard, kde je možné zobrazovať viac typov správ.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pre overenie funkčnosti vznikli testy, ktoré dopĺňajú už existujúce testy pokrývajúce testovanie dashboardu.

ÚLOHA 8.4 – ZRUŠENIE MAZANIA DÁT ČASTI STRÁNKY PRI JEJ ODSTRÁNENÍ

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Zmeniť spôsob odstraňovania časti stránky tak, aby bola zachovaná história zmien aj s možnosťou obnoviť zmazanú stránku.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Pri zmazaní časti stránky cez obrazovku editácia stránky dochádza k odstráneniu všetkých dát viažucich sa na danú časť stránky. Súčasný stav je nevyhovujúci, nakoľko neumožňuje zobrazovať prehľad zmien na odstránenej časti stránky a ani túto odstránenú časť stránky obnoviť.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre zachovanie možnosti zobrazovať históriu zmaзанej časti stránky ako aj jej následnú obnovu je potrebné zachovať všetky údaje o danej časti stránky v databáze aj po jej „odstránení“. Namiesto zmazania dát sa do databázy zaznamená pre danú časť stránky príznak *was_deleted*, ktorý označuje, že daná časť stránky bola zmaзанá. Stránky s príznakom zmazania sa okrem histórie zmien stránky nikde viditeľne nezobrazujú, takže pre používateľa sa správa funkcia odstránenia časti stránky transparentne.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Úloha si nevyžaduje zmenu ani vytváranie nových používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Úloha je pokrytá testovacím scenárom, ktorý sleduje, či po odstránení stránky zostáva zachovaná jej história zmien v celkovej histórii stránky.

ÚLOHA 8.5 – MOŽNOSŤ NASTAVIŤ SPÔSOB ZORAĐOVANIA ČASTÍ STRÁNKY

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Umožniť manažérom wiki stránky nastaviť spôsob zoraďovania častí stránky abecedne podľa názvu stránky alebo podľa dátumu vytvorenia.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti sú všetky časti stránky zoraďované na výstupe podľa abecedného poradia ich názvov bez možnosti zmeny tohto usporiadania.

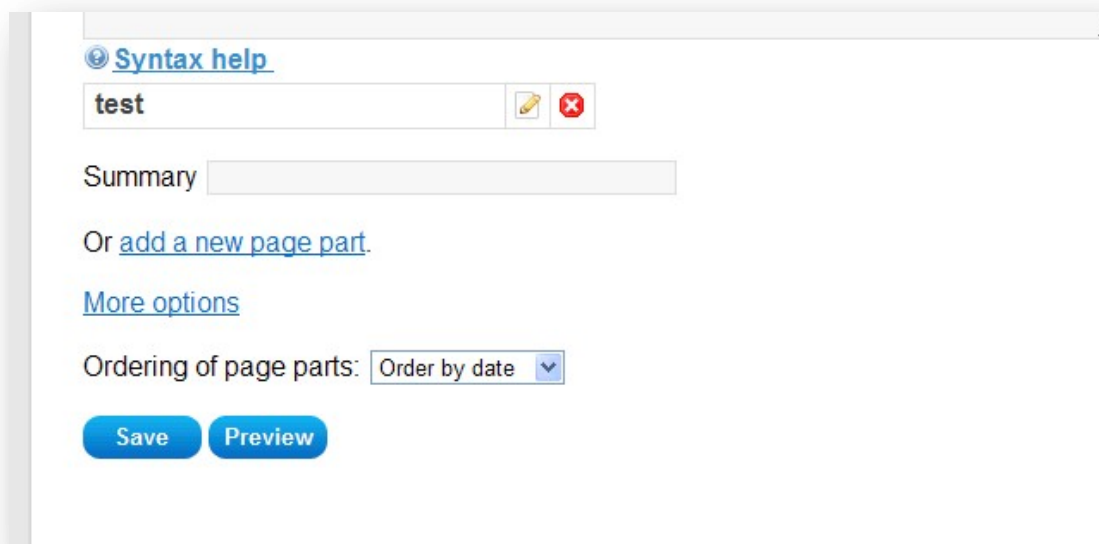
NÁVRH RIEŠENIA

Pre zabezpečenie možnosti zmeny spôsobu zoraďovania je potrebné zaznamenať si nastavený spôsob zoraďovania častí stránok v databáze. Preto je nevyhnutné doplniť tabuľku *pages* o stĺpec *ordering*, ktorý bude reprezentovať nastavený spôsob zoraďovania. Model stránky *Page* bude doplnený o metódu *ordered_page_parts*, ktorá vráca usporiadaný zoznam častí stránok podľa aktuálne nastaveného spôsobu zoraďovania pre aktuálnu stránku. Všetky výpisy častí stránok budú realizované prostredníctvom tejto novej metódy.

Nastavovanie spôsobu zoraďovania častí stránok bude prístupné cez obrazovku editácie stránky, ktorá bude doplnená o sekciu „Ďalšie nastavenia“, v ktorej sa toto nastavovanie bude nachádzať.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Spôsob nastavovania zoraďovania častí stránok je dostupný cez editáciu wiki stránky. Nastavenia spôsobu zoraďovania sú prístupné len manažérom editovanej stránky.



TESTOVACIE SCENÁRE

Overenie funkčnosti implementovanej funkcionality je zabezpečené pridaním nového testovacieho scenára. Scenár sa skladá z krokov vytvorenia wiki stránky s tromi samostatnými časťami, zmeny spôsobu zoraďovania týchto častí stránok a následnej verifikácie tejto zmeny na zobrazovaní stránky.

ÚLOHA 8.6 – OPRAVIŤ PRIDELOVANIE PRÁV PRI REVERT PUBLIC + DROPDOWN EDIT

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Opraviť chybu pri zmene práv stránky z *public*, kde momentálne pri tejto akcii dochádza k prideleniu editorských práv všetkým používateľom. Upraviť spôsob editácie práv na štýl *dropdown*.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnom systéme je možné, podobne ako práva na stránku, nastaviť práva v skupine globálne pre všetkých používateľov. Skupina môže byť „*public*“. To znamená, že každý používateľ si môže prezerať obsah skupiny t.j. vidieť zoznam používateľov, ktorí sú priradení do danej skupiny. Títo používatelia však nemajú žiadne editorské práva. Okrem toho skupina môže byť aj „*editable*“. To znamená, že každý používateľ má editorské práva na danú skupinu. Pri nastavení skupiny na „*public*“ a následne zrušení stavu „*public*“ dochádza k nečakanej akcii. Každému používateľovi skupiny je nastavené editorské právo pre danú skupinu, čo je neželaná funkcionality.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu prvej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Upraviť metódu `switch_public` v `groups_controller` tak, aby pri zmene skupiny zo stavu `public` nedošlo k nastaveniu editorských práv pre používateľov danej skupiny.
2. Zmena zobrazovania práv v skupine, zobrazenie pomocou dvoch stĺpcov Viewer/Editor treba nahradiť pomocou `dropdown boxov` podobne ako je zobrazenie práv vyriešené pri editácii stránky.
3. Presunutie tlačidla „Update“ do spodnej časti stránky, zrušenie tlačidla „Add“ a zároveň upraviť metódu `update` tak, aby zastrešovala funkcionality zrušeného tlačidla „Add“ a zabezpečila zmenu práv po zmene hodnôt z `dropdown boxov`, ak je to nutné.
4. Pri úprave logiky zmien práv v `controller` zabezpečiť, aby vždy ostal pre danú skupinu aspoň jeden editor.
5. Otestovanie úlohy.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úloh došlo k nasledovným zmenám používateľských obrazoviek. V manažmente skupín bolo zrušené tlačidlo „Add“, zobrazenie práv je teraz realizované pomocou `dropdown boxov`, tlačidlo „Update“ bolo presunuté do spodnej časti stránky.

Group Test

Name
Test

Group members

User	Permission
user (user)	Editor ✖
jano (jano)	Viewer ✖
Everyone	-

Add new user

Viewer

You can see permissions history for this group by following this [link](#).

[Update](#)

[Back](#)

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre úlohu bolo potrebné modifikovať testy, ktoré overovali správnu funkcionality nastavovania práv pre skupinu (nastavovanie práv pomocou tlačidla „Add“ sa teraz vykonáva pomocou „Update“).

Pre úlohu bol taktiež identifikovaný jeden nový testovací scenár. Jeho úlohou bolo skontrolovať, že po editácii skupiny bude pre danú skupinu pridelený aspoň jeden editor. V teste sa najprv vytvorí skupina a dvom používateľom sa prideli editorské právo na túto skupinu. Potom sa každému používateľovi toto právo odoberie a testuje sa, či v pri odoberaní práva pre posledného používateľa táto akcia neprebehne a používateľovi naďalej ostane právo manažovať stránku.

ÚLOHA 8.7 - CACHOVANIE STRÁNOK.

MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť zvýšenie výkonu aplikácie zavedením cachovania stránok.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém je už masovo používaný na škole a obsahuje veľa dát. Dáta sú pred zobrazením spracovávané, kvôli správne reprezentovaniu maruku syntaxe. Tento proces je najväčšou záťažou, ktorá spôsobuje nežiaduce oneskorenie pri načítaní stránky. Je potrebné zabezpečiť ukladanie a načítanie z cache, čím nebude nutné vždy dáta znova spracovávať, čo zvýši výkonnosť a rýchlosť načítania.

NÁVRH RIEŠENIA

Navrhnuť spôsob cachovania stránok tak, aby sa zvýšila výkonnosť. Je nutné do cache ukladať fragmenty stránok, ktoré obsahujú už spracované údaje maruku syntaxe na html. Súčasne je dôležité pri editácii stránok, premazať starú cache nielen editovanej stránky, ale i stránok v stromovej štruktúre smerom nadol..

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upravenie layoutov stránok tak aby obsahovali sekciu pre spracovanie cache.
2. Vytvorenie metódy `remove_pages_from_cache` v `page_controller.rb`, ktorá zabezpečí premazanie cache editovanej stránky a všetkých podradených stránok.
3. Úprava metódy `edit_save` v `page_controller.rb`, tak po uložení do databázy vykonala premazanie cache.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy, nevznikli ani neboli zmenené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 8.8 – PRIHLASOVANIE CEZ FACEBOOK+ZDIEĽANIE

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Umožniť používateľovi prihlásenie pomocou FB mena a hesla. Implementovať možnosť zdieľať akcie a články pre priateľov na FB.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti systém podporuje 3 druhy prihlasovania a to LDAP, OpenID a registráciu. Rozmachom FB, najmä medzi mladšími generáciami, vystala požiadavka na implementovanie tohto rozhrania. Tým pádom sa rozšíria možnosti použitia systému aj mimo akademickej pôdy. Taktiež zdieľanie akcií a článkov pomocou FB je zaujímavým rozšírením, ktoré náš systém momentálne nepodporuje.

NÁVRH RIEŠENIA

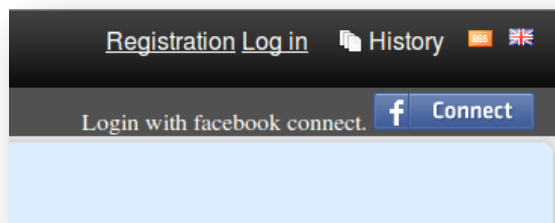
Pre implementáciu tejto úlohy je potrebné použiť Facebook API, ktoré nám sprostredkuje prihlásenie aj samotné umiestnenie odkazov na stránky a informácií o vykonaných akciách do profilu používateľa na FB. Pre efektívnejšiu prácu s Facebook API je použitý Rails plugin *Facebooker*.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Prihlásenie aplikácie do Facebook development systému pre získanie prístupových údajov a šifrovacích kľúčov
2. Nainštalovanie a nakonfigurovanie Facebooker pluginu
3. Vytvorenie *fb_login.erb* pre generovanie prihlasovacieho formu Facebook Connect-u
4. Vytvorenie post autentizačnej metódy kontrolujúcej práve prihláseného používateľa s existujúcou databázou používateľov
5. Pridanie možnosti zdieľať články a akcie do menu stránok a ich prelinkovanie na FB pomocou pluginu Facebooker

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zobrazenie možnosti prihlásenia pomocou Facebook Connect.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre. Funkcionalita bola otestovaná manuálne.

ÚLOHA 8.9 - VYTVORENIE NOVÉHO LAYOUTU

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Vytvorenie nového layout štýlu pre wiki. Ako ďalšia možnosť pre používateľov na personalizovanie svojich stránok

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti existujú len 2 štýly, default a pewe. Cieľom úlohy je rozšíriť možnosť používateľov o ďalší layout.

NÁVRH RIEŠENIA

Vytvorenie nového štýlu pre vytvorený layout, šablóny na zobrazenie.

Pre realizáciu tejto úlohy sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie dizajnu na spracovanie
2. Spracovanie layoutu z toto dizajnu
3. Vytvorenie šablóny pre wiki

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

V čase odovzdávania dokumentácie neboli ešte vytvorené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 8.10 - PREPIS JS DO RJS PRI EDITOVANÍ STRÁNKY

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Prepis javascriptových súčastí zdrojového kódu do ruby javascript oddelených súborov.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je vo Wiki problém s roztrúseným zdrojovým kódom javascriptu, ktorý je navyše duplicitný. Je potrebné jednotlivé funkcie vhodne zatriediť do súborov.

NÁVRH RIEŠENIA

Javascriptový zdrojový kód konkrétnych súborov som vybrala do súborov s príponou RJS.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Vytvoriť plagát na konferenciu IIT.SRC pre náš tím. Plagát by mal reprezentovať nielen náš produkt ale aj celý tím.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti tím disponuje len tímovými fotkami. Nie sú vytvorené žiadne prezentačné materiály ani plagáty.

NÁVRH RIEŠENIA

Vytvoriť reprezentačný plagát, ktorý bude graficky príťažlivý, ale zároveň prehľadný a zrozumiteľný. Účelom plagátu bude pripútať pozornosť návštevníkov na náš projekt. Keďže náš projekt je wiki systém, chceme použiť motívy blízke tomuto prostrediu (puzzle).

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii riešenia sa nezmenili ani nevznikli nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri tejto úlohe nevznikli nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Je treba zmeniť spôsob zobrazovania odkazu na históriu súborov na stránke *Edit* tak, aby sa linka zobrazovala len vtedy, keď nad daným súborom prejde používateľ myšou.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálny stav je taký, že linka na históriu súboru je pri súbore zobrazená stále, bez ohľadu na to, či sa používateľ o súbor zaujíma. Táto linka teda zbytočne púta pozornosť, aj vtedy, keď sa nepoužíva.

NÁVRH RIEŠENIA

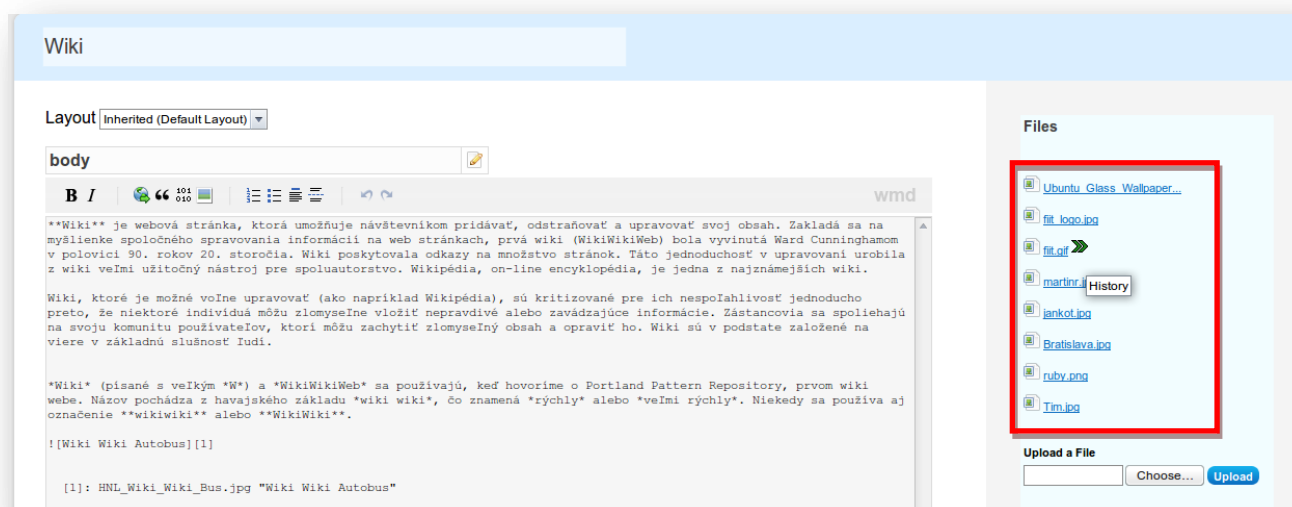
Lepším riešením by bolo skrytie linky na históriu súboru a zobrazovať ju len vtedy, keď o ňu môže mať používateľ záujem. To znamená, keď prejde myšou nad konkrétny súbor. Pre každý súbor sa bude linka zobrazovať len keď bude myš nad súborom ku ktorému patrí. To znamená, že naraz bude užívateľ vidieť len jednu takúto linku. Obrazovka sa vďaka tomu sprehľadní a nebude odpútať pozornosť používateľa.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Skrytie odkazov na históriu súborov, pre súbory, ktoré majú viac revízií
2. Implementovania javascriptovej funkcie na zobrazovanie a skrývanie elementu
3. Definovanie funkcionality pre používateľov bez javascriptu

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zmenila sa obrazovka *Edit*, a jej pravá časť, kde sa nachádzajú súbory nahraté na danej stránke.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto zmeny sa nezmenilo správanie systému z používateľského pohľadu (predovšetkým pre nejavascriptových používateľov a teda aj testovací proces), takže nebolo nutné vytvárať nové či upravovať existujúce testy.

ÚLOHA 9.3 - PRIHLASOVANIE CEZ FACEBOOK

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Umožniť používateľovi prihlásenie sa pomocou FB Connect-u. Nastavenie prihlasovania pomocou FB zahrnúť do konfiguračného súboru.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnom stave nie je možné sa prihlásiť pomocou FB Connect.

NÁVRH RIEŠENIA

Pomocou pluginu Facebooker umožniť prihlásenie používateľa cez FB Connect. Pre evidovanie používateľa prihláseného cez FB Connect je potrebné evidovať je FB ID a vytvoriť mu meno, ktorým sa bude prezentovať v systéme.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Pridanie parametra FB_ID do tabuľky users
2. Pridanie možnosti prihlasovanie cez FB Connect do konfiguračného súboru
3. Pridanie a konfigurácie pluginu Facebooker do projektu
4. Implementovanie post-autentizačných procedúr v *users_controller-i*

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Nakoľko sa jedná o prihlasovanie s overovaním údajov mimo projektu, je náročné odsimulovať návratové hodnoty pre realizáciu testov, z tohto dôvodu nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 9.5 - PREPIS JS DO RJS PRI EDITOVANÍ STRÁNKY

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Prepis javascriptových súčastí zdrojového kódu do ruby javascript oddelených súborov.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti je vo Wiki problém s rostrúseným zdrojovým kódom javascriptu, ktorý je navyše duplicitný. Je potrebné jednotlivé funkcie vhodne zatriediť do súborov.

NÁVRH RIEŠENIA

Ból vytvorený `show_layout_helper.rjs`, `show_layout_helper.html.erb` na zobrazenie samotného layout helpera cez AJAX a `show_layout_helper` metóda v `page controlleri`, ktorá načíta dáta o jednotlivých layoutoch. Javascriptové funkcie z `edit.html.rb` boli vytesnené do samostatného js súboru.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy vznikol scenár `User creates a page with inherit layout and change layout`, ktorý testuje nastavovanie layoutu stránky pri zmene a zobrazovanie vybranej možnosti layoutu pri vytváraní a editovaní. Kontrola je smerovaná na vnorené layouty.

ÚLOHA 9.6 – USPORIADANIE A SPREHLADNENIE SÚBOROV V EDITE

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Implementácia stránkovania zoznamu súborov, aby nezaberal príliš veľa miesta. Pre lepšie prehľadávanie tohto zoznamu je nutná následná implementácia dvoch režimov usporiadania – podľa abecedy a podľa dátumu.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálne sa súbory v *Edite* žiadnym spôsobom neskrývajú, alebo nestránkujú a preto pri väčšom množstve súborov na stránke sa zoznam neúnosne predlží. Je teda nutné zaviesť spôsob „skrátenej“ zoznamu súborov. Ako najlepší kompromis sa zvolilo stránkovanie. To by však mohlo byť neprehľadné a užívateľ by mohol dlho hľadať požadovaný súbor. Preto je nutné implementovať sortovanie.

NÁVRH RIEŠENIA

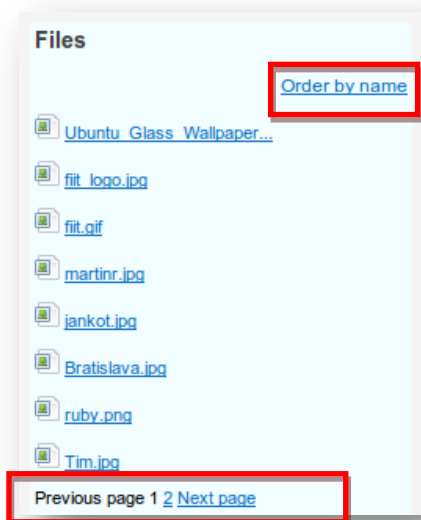
Zoznam súborov v *Edite* sa nastránkuje pomocou `paginate`. Aby zmeny stránok neobnovovali celú stránku (čo by bolo veľmi nežiaduce), rozhodlo sa o vložení zoznamu do samostatného rámca (`iframe`). Pre usporiadanie súborov podľa abecedy alebo podľa dátumu sa vytvorí prepínacia linka, ktorá bude vymieňať tieto dva módy.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vloženie zoznamu súborov do `iframe`
2. Implementovania stránkovania pomocou `paginate`
3. Zabezpečiť vizuálnu stránku pri rozličnom počte súborov a pri zmene počtu súborov
4. Implementácia sortovacích módov a prepínanie týchto módov

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zmenila sa stránka *Edit* a v pravej časti nachádzajúci sa zoznam súborov nahratých na danej stránke – pridanie stránkovania a sortovania.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri implementácii tejto úlohy boli prepísané testy pre upload súborov tak, aby boli funkčné pre zmenenú štruktúru stránky a boli pridané testy, ktoré overujú prepínanie usporiadania a usporiadanie samotné.

ÚLOHA 9.7 – STRÁNKY S NÁZVAMI KONTROLÉROV

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Zapúzdriť prístup k funkcionalite wiki do jednej zložky v rámci URL adresy, tak aby dochádzalo k blokácii čo možno najmenšieho množstva adresárov na prvej úrovni pre vytváranie wiki stránok.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnej verzii wiki systému Bonsai sú mnohé akcie, ako napríklad manažment grúp, vyhľadávanie, prístup na nástenku a mnoho ďalších vyvolávaných cez adresy „/kontrolér/akcia“. Takto definovaná štruktúra adres blokuje vytváranie wiki stránok s rovnomennými názvami ako sú názvy kontrolórov. Z tohto dôvodu je žiaduce zmeniť štruktúru adres tak, aby dochádzalo k blokovaniu menšieho počtu názvov wiki stránok.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre uvoľnenie maximálneho množstva adres pre názvy wiki stránok je vhodné zanoriť systémové volania o jednu úroveň nižšie v URL adrese. Všetky systémové kontroléri budú po implementovaní tejto úlohy volané z adres vo formáte „/w/kontrolér/akcia“. Zmena štruktúry adres sa dosiahne zmenou nastavenia smerovacieho mechanizmu

frameworku Ruby on Rails. Pri vyžiadaní si samotnej stránky „/w/“ používateľom, bude tento informovaný o tom, že táto stránka je určená pre systémové potreby a je potrebné zvoliť iný názov wiki stránky.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Implementácia tejto úlohy si nevyžiadala zmenu používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pri implementácii tejto úlohy bol doplnený jeden testovací scenár, ktorý overuje, či po zadaní adresy „/w“, ktorá je určená pre potreby wiki systému, dôjde k informovaniu používateľa o tejto skutočnosti. Zvyšné používateľské scenáre postihujúce zmenu štruktúry adries sú pokryté pôvodnými testovacími scenármi.

ÚLOHA 9.8 – NAPLNENIE DATABÁZY SYSTÉMU PRE POTREBY KONFERENCIE IIT.SRC A SÚŤAŽE TPCUP

MIROSLAV KACERA

POPIS ÚLOHY

Na prezentáciu nášho projektu je treba naplniť databázu zmysluplnými a rôznorodými údajmi a vytvoriť väčšie množstvo používateľských účtov a skupín.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Momentálne je databáza každého člena tímu naplnená rôznymi testovacími dátami, ktoré sa na potrebu prezentácie nehodia.

NÁVRH RIEŠENIA

Odstrániť všetky dáta z databázy a naplniť ju novými.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Zmazanie celej databázy
2. Vytvorenie databázy a vygenerovanie príslušných tabuliek
3. Manuálne vytvorenie obsahu v systéme a vytvorenie používateľských účtov

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Žiadne obrazovky neboli zmenené.

TESTOVACIE SCENÁRE

Žiadne nové testovacie scenáre neboli vytvorené.

ÚLOHA 9.9 – OPRAVA CHYBY VO FULLTEXTOVOM VYHĽADÁVANÍ

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Opraviť fulltextové vyhľadávanie tak, aby pre zadaný dopyt vracalo správne výsledky.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Fulltextové vyhľadávanie v aktuálnej verzii nefunguje správne, keďže pre akýkoľvek zadaný dopyt nenájde žiadne výsledky.

NÁVRH RIEŠENIA

Chyba vo fulltextovom vyhľadávaní bola spôsobená pravdepodobne chybným spojením vetiev v GIT repozitáre, čo spôsobilo absenciu časti kódu zodpovednej za vyhľadávania, vrátane všetkých testovacích scenárov pokrývajúcich vyhľadávanie. Oprava chyby bude spočívať v opätovnom spojení aktuálnej hlavnej vetvy GIT repozitára a vetvy obsahujúcej fulltextové vyhľadávanie. Nakoľko medzi prvotnou implementáciou a touto opravou uplynul dlhší časový úsek, bude potrebné zdrojový kód fulltextového vyhľadávania prispôbiť tak, aby odrážal aktuálny stav projektu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Implementácia tejto úlohy si nevyžiadala zmenu používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

V rámci opravy chyby boli do projektu vrátené pôvodné testy k fulltextovému vyhľadávaniu, ktoré boli navyše doplnené o kontrolu zobrazenia správnej wiki stránky po kliknutí na výsledok fulltextového vyhľadávania.

ÚLOHA 9.10 – ÚPRAVA METÓDY `SAVE_EDIT`

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Úlohou je upraviť a refaktorovať kód v metóde `save_edit`.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Metóda `save_edit` sa nachádza v `page_controller`. Slúži na uloženie všetkých zmien vykonaných pri editácii – t.j. uloženie uploadovaných súborov, zmeny v existujúcich právach resp. pridanie nových práv a zmeny v textoch jednotlivých častí stránok. Keďže metóda zastrešuje množstvo funkcionality, stáva neprehľadnou a kvôli lepšej udržiavateľnosti je potrebné kód tejto metódy refaktorovať.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu prvej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

6. Vymazať príliš dlhú a komplikovanú metódu *change_permissions*, ktorá je volaná z metódy *save_edit*.
7. Zjednodušiť nastavovanie práv z *dropdown* menu podobne ako je tomu pri manažmente skupín.
8. Presunúť nastavovanie práv z *dropdown* menu, nastavovanie práv pre všetkých používateľov a pridelenie nových práv do krátkych *private* metód.
9. Zabezpečiť aby pri refaktoringu ostali funkčné všetky testovacie scenáre pre nastavovanie práv.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úloh nedošlo k žiadnym zmenám používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre úlohu nevznikol žiadny nový testovací scenár, bolo však potrebné zabezpečiť správne fungovanie testovacích scenárov pre manažment práv na stránku po skončení úprav metódy *save_edit*.

ÚLOHA 9.11 – REFAKTORING SLOVNÍKOV

JÁN TÓTH

POPIS ÚLOHY

Úlohou je vytvoriť jeden súbor so všetkými prekladmi a odstrániť duplicitné záznamy.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnom systéme sa slovníky nachádzajú vo viacerých súboroch a adresároch. Ich štruktúra zodpovedá adresárovej štruktúre súborov so zdrojovými kódmi ku ktorým tvoria preklad. Takto členené slovníky sa ťažko udržiavajú a dochádza k vytváraniu duplicitných záznamov.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu prvej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Presunúť všetky slovníky do jedného súboru so zachovaním štruktúry slovníkov.
2. Vymazať duplicitné záznamy a vytvoriť sekciu *general* pre všeobecné záznamy používané na mnohých miestach.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úloh nedošlo k žiadnym zmenám používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre úlohu nevznikol žiadny nový testovací scenár.

POPIS ÚLOHY

Úlohou je opraviť chyby v *autocomplete for groups*.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Analyzovaním správania *autocomplete for groups* pri pridelovaní práv skupinám bolo zistené nesprávne rozdeľovanie skupín zadaných používateľom. Skupiny sa rozdeľujú na základe čiarky, treba však brať aj do úvahy medzery, ktoré môže za resp. pred každú čiarku napísať používateľ.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu prvej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Upraviť parameter metódy *split* z , na `/[*], */`.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úloh nedošlo k žiadnym zmenám používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre úlohu nevznikol žiadny nový testovací scenár.

ÚLOHA 10.1 – ODSTRÁNENIE IKONY CODE Z WYSIWYG EDITORA

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je odstrániť voľbu formátovania kódu z ponuky WYSIWYG editora WMD, nakoľko spôsob definovania kódovania použitý vo WYSIWYG editore nie je kompatibilný so zvýrazňovaním syntaxe vo wiki systéme.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Vizuálny editor textov použitý vo wiki systéme obsahuje vo svojom menu položku umožňujúcu naformátovať vkladajúci zdrojový kód. Použitie tejto funkcie editora sa však následne neprejaví na formátovaní wiki stránky, nakoľko wiki systém používa inú syntax pre zápis zdrojových kódov ako generuje vizuálny editor. Z tohto dôvodu je potrebné odstrániť ponuku formátovania zdrojového kódu z ponuky vizuálneho editora.

NÁVRH RIEŠENIA

Odstránenie ponuky formátovania zdrojového kódu z vizuálneho editora bude dosiahnuté zmenou konfiguračného súboru tohto editora.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Implementácia tejto úlohy si nevyžiadala zmenu používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Charakter úlohy si nevyžadoval vytvorenie nového testovacieho scenára.

ÚLOHA 10.2 – ZOBRAZENIE NÁPOVEDY V NOVOM OKNE

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je zmena zobrazovania nápovedy k použitej wiki syntaxi z výsuvného boxu na zobrazovanie nápovedy v novom okne prehliadača.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Súčasný spôsob zobrazovania nápovedy k použitej syntaxi vo forme výsuvného boxu nie je zvolený vhodne, nakoľko pri určitých veľkostiach okna sa nemusí celý zobrazovať a navyše nie je možné z neho kopírovať časti ukážok do editovaného textu.

NÁVRH RIEŠENIA

Z vyššie uvedených dôvodov je vhodné umiestniť nápovedu do nového okna prehliadača, čím sa odstránia všetky nedostatky plynúce z umiestnenia vo výsuvnom boxe. Používateľ navyše bude môcť prispôsobiť veľkosť a umiestenie okna s nápovedou podľa svojich potrieb. Nápoveda bude premiestnená do samostatného súboru, pričom jeho otváranie do nového okna prehliadača bude realizované pomocou štandardných metód poskytovaných jazykom HTML.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Implementácia tejto úlohy si nevyžiadala zmenu používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Charakter úlohy si nevyžadoval vytvorenie nového testovacieho scenára.

ÚLOHA 10.3 – ODSTRÁNENIE CHYBY PRI MAZANÍ GRÚP PRI VYPNUTOM JAVA SCRIPTE

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je odstrániť chybu pri mazaní používateľských grúp v prípade ak má používateľ vypnutú podporu pre Java Script. Chyba sa prejavuje zobrazením chybového hlásenia o neexistencii akcie mazania používateľských grúp.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Chyba, ktorá vzniká pri vyvolaní akcie mazania bez zapnutej podpory Java Script tým, že akcia pre mazanie má rovnakú adresu ako akcia pre zobrazovanie konkrétnej grupy, pričom takáto funkcionality nie je žiaduca a teda ani implementovaná. Vyvolanie správnej metódy je realizované volaním inej HTTP metódy a to GET pri akcii zobrazenia grupy, resp. DELETE pri jej mazaní. Nakoľko aktuálne prehliadače nepodporujú metódu HTTP DELETE, je táto metóda emulovaná prostredníctvom Java Scriptu.

NÁVRH RIEŠENIA

Oprava chyby bude vykonaná zmenou presmerovania pri vyvolaní akcie na zmazanie používateľskej grupy, čím sa zamedzí zobrazovanie chybovej hlášky.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Implementácia tejto úlohy si nevyžiadala zmenu používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Charakter úlohy si nevyžadoval vytvorenie nového testovacieho scenára.

ÚLOHA 10.4 – NEKOREKTNÉ CHOVANIE WMD EDITORA PRI VÝSÚVANÍ

PETER ŠTUDENT

POPIS ÚLOHY

Cieľom úlohy je odstrániť chybu pri vizuálnom skrývaní a zobrazovaní WMD editora, ktorý je použitý pri editácii textov wiki stránok.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Editor WMD sa po zabalení obsahu časti wiki stránky a následnom pokuse o rozbalenie (vysunutie) nezobrazuje, čo znemožňuje jeho použitie pri editácii danej časti wiki stránky. Chybné zobrazovanie pri rozbalení obsahu časti wiki stránky je spôsobené nekorektným skrývaním elementu textovej zóny, kde dochádzalo len ku skrývaniu nadradeného elementu, čo spôsobovalo chybu pri počítaní šírky editora WMD.

NÁVRH RIEŠENIA

Oprava chyby bude vykonaná úpravou textových zón tak, aby bol priamo na nich nastavený atribút na nezobrazovanie, čím sa umožní korektné fungovanie editora WMD.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Implementácia tejto úlohy si nevyžiadala zmenu používateľských obrazoviek.

TESTOVACIE SCENÁRE

Charakter úlohy si nevyžadoval vytvorenie nového testovacieho scenára.

ÚLOHA 10.5 - VYTVORENIE NOVÉHO LAYOUTU

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

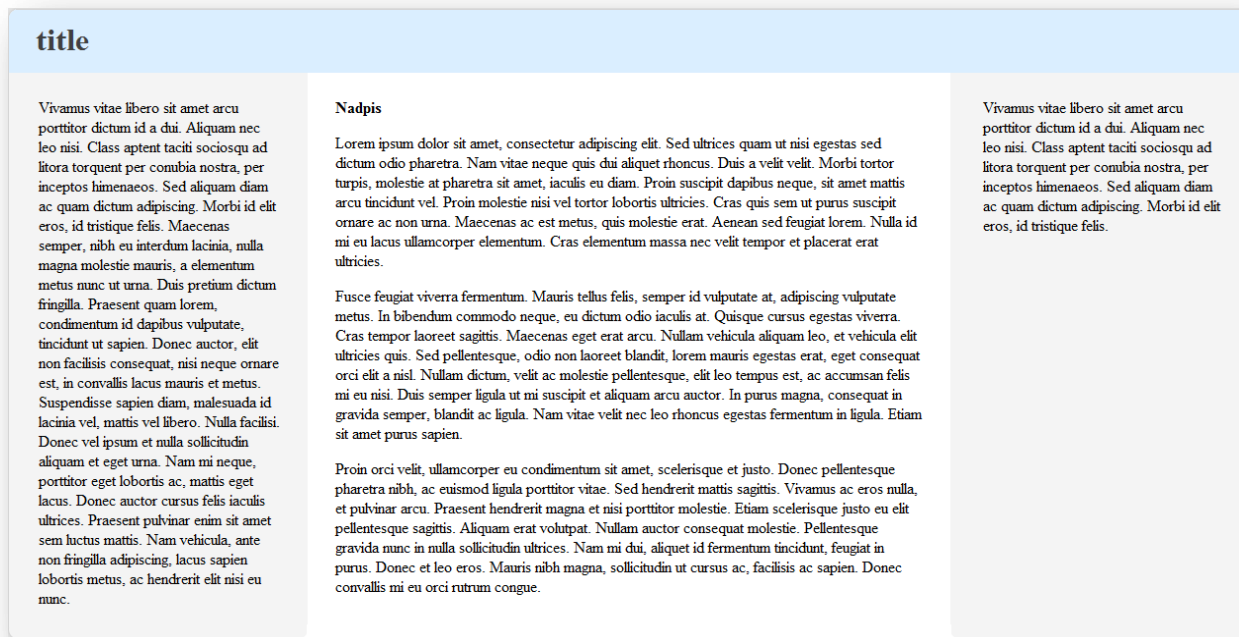
Vytvorenie nového layout štýlu pre wiki s možnou pravého a ľavého stĺpca, prípadne bez stĺpca.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

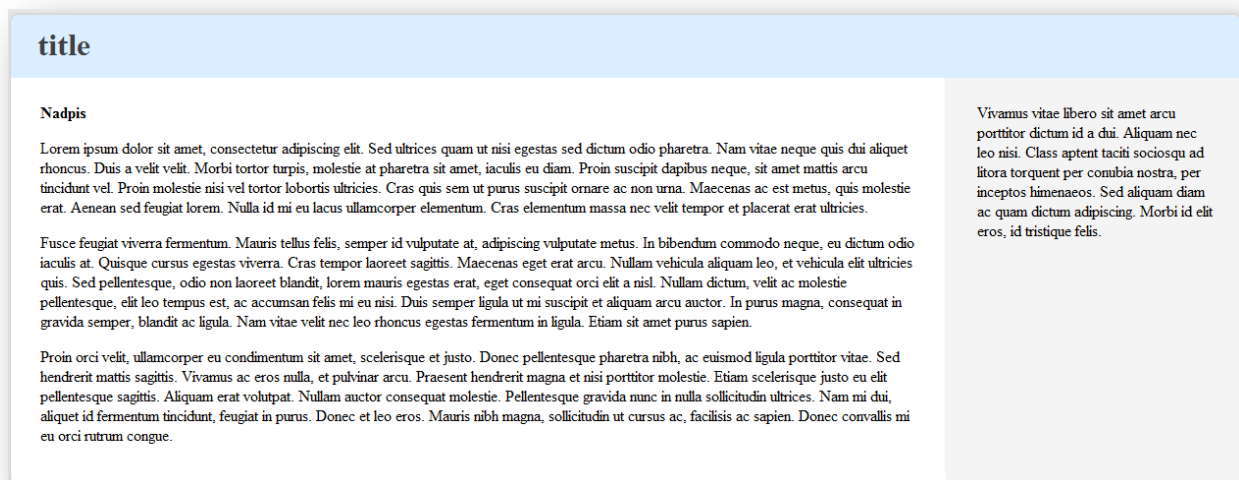
V súčasnosti existujú len 2 štýly, default a pewe. Cieľom úlohy je rozšíriť možnosť používateľov o ďalšie možnosti default layout.

NÁVRH RIEŠENIA

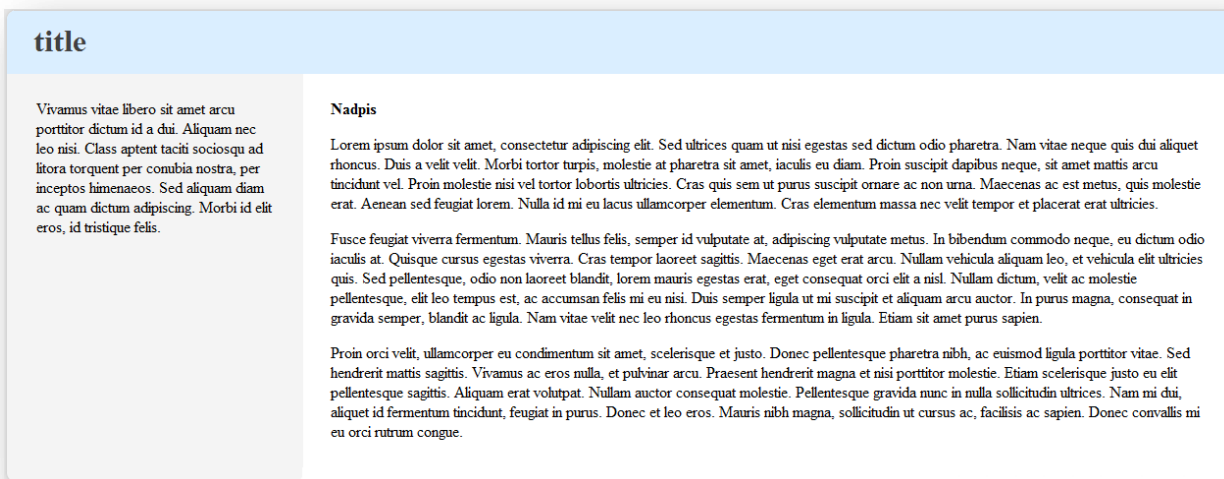
Vytvorenie nového štýlu pre vytvorený layout, šablóny na zobrazenie.



Obrázok 1 Obrazovka s dvoma stĺpcami



Obrázok 2 Obrazovka s pravým stĺpcom



Obrázok 3 Obrazovka s ľavým stĺpcom

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 10.7 - NAČÍTAVANIE JS PRI SYNTAXHIGHLIGHTERY LEN AK JE TO POTREBNÉ

PETRA MAJZÚNOVÁ

POPIS ÚLOHY

Načítavanie javascript súborov Syntaxhighlightera len na zobrazení stránky ak obsahuje zdrojový kód, ktorý chceme zvýrazniť.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Pre zvýraznenie zdrojového kódu sa používa Syntaxhighlighter na báze javascriptu, ktorý ale obsahuje veľa súborov.

NÁVRH RIEŠENIA

Pri zobrazení stránky, prípadne v preview sa určí či treba súbory načítať alebo nie, podľa zobrazovaného obsahu.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Úlohou je zabezpečiť nastavovanie práv pri editácii stránky pomocou AJAXu.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V aktuálnom systéme je možné nastavovať práva používateľom na stránku pri editácii stránky. Na to aby boli zmeny pri nastavovaní práv uložené je potrebné ukončiť editáciu kliknutím na tlačidlo *Save* resp. *Uložiť*. Bolo by vhodnejšie aby bolo možné nastaviť práva počas editácie s ich uložením tak, aby používateľ nemusel ukončiť editáciu stránky. Takýmto spôsobom je možné iba odoberať práva, podobne je preto potrebné upraviť nastavovanie existujúcich práv resp. pridávanie nových.

NÁVRH RIEŠENIA

Pre realizáciu prvej úlohy sú potrebné nasledovné zmeny:

1. Upraviť kód v *edit.html.erb* a obaliť novým formulárom časť slúžiacu pre manažment práv pomocou *remote_form*.
2. Zabezpečiť odosielanie formuláru resp. správne volanie metódy z *page_controllera* tak aby nebola ukončená editácia a ak nastane chyba pri nastavovaní práv, aby sa správne zobrazili chybové správy.
3. Zabezpečiť správne fungovanie nastavovania práv aj pre používateľov s vypnutým *javascriptom*.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri implementácii úloh došlo k nasledovnej zmene používateľskej obrazovky pre používateľov, ktorý majú zapnutý *javascript*. Pod manažmentom práv na stránku pribudlo tlačidlo *Update* pre uloženie práv a bol odstránený oznam, že práva budú uložené až po ukončení editácia kliknutím na tlačidlo *Save*.

Group	Permission
user	Manager
jano	Editor
Everyone	-

Add group permission

Viewer

Update

You can see history of page permissions by following this [link](#)

TESTOVACIE SCENÁRE

Pre úlohu nevznikol žiadny nový testovací scenár.

ÚLOHA 10.9 – POUŽÍVATEĽSKÁ PRÍRUČKA

MIROSLAV SOHA

POPIS ÚLOHY

Zostaviť používateľskú príručku pokrývajúcu základné ovládanie implementovaného systému.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

V súčasnosti nie je k dispozícii žiadna verzia používateľskej príručky.

NÁVRH RIEŠENIA

Príručka bude koncipovaná ako popis jednotlivých používateľských obrazoviek s popísanými možnosťami práce pre používateľa.

Pre realizáciu tejto úlohy sú potrebné nasledujúce kroky:

1. Príprava screenshotov zo všetkých používateľských obrazoviek aplikácie
2. Popísanie funkčných možností jednotlivých obrazoviek

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy, nevznikli ani neboli zmenené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 10.10 - Z-INDEX PRE FLASH MESSAGE.

MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť prekrývanie menu flash message správou

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém zobrazuje na základe používateľských akcií upozornenia vo forme flash message. Tieto upozornenia sa pri zobrazenom menu prekrývajú s daným menu, čo nie je žiaduce.

NÁVRH RIEŠENIA

Je potrebné upraviť css triedy menu a flash message tak, aby menu bolo zobrazované akoby vo vyššej vrstve než flash message.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

3. Upravenie css tried a nastavenie parametrov z-index, v súbore *bonsai.css*

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy, nevznikli ani neboli zmenené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

ÚLOHA 10.11 - MEDZERY V AUTOCOMPLETE.

MARTIN REPTA

POPIS ÚLOHY

Naštýlovanie našepkávača pre správu používateľských skupín.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém umožňuje priraďovať práva pre editáciu stránky. Tento formulár obsahuje našepkávač, ktorý je príliš veľký, čo nie je žiaduce.

NÁVRH RIEŠENIA

Je potrebné upraviť css triedy našepkávača

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upravenie css triedy *autocomplete* a nastavenie parametrov width a height, v súbore *bonsai.css*

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy, nevznikli ani neboli zmenené žiadne používateľské obrazovky.

TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém s dashboard panelom na ktorom sa zobrazujú posledné zmeny v obľúbených stránkach.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém dovoľuje sledovanie zmien stránok na dashboard panely. V prípade veľa zmien, sú tieto zmeny zlúčené do stromu, ktorý sa dá rozkliknúť. Toto však nefunguje pre používateľov s vypnutým JavaScriptom. A zase naopak, pre používateľov so zapnutým JavaScriptom spôsobuje nežiaduce chovanie pri kliknutí na rozbalené správy.

NÁVRH RIEŠENIA

Implementovanie iného spôsobu zbalovania a zobrazovania podobných správ tak, aby v prípade viacerých správ bola zobrazená len posledná a odkaz na ktorý bude možno kliknúť. Po kliknutí na odkaz sa zobrazia ostatné správy, pričom tento odkaz zmizne.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Upravenie `partial _news.erb` v časti `views/dashboard` doplnením o kód JavaScriptu zabezpečujúci skrytie a zobrazenie správ
2. Odstránenie funkcie `toggleTreeElement` zo súboru `application.js` a jej volania z `partial _page_change.erb` v časti `views/dashboard`.
3. Vytvorenie JavaScriptovej funkcie `showMoreStories` v súbore `application.js`

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy, vznikla táto používateľská obrazovka.



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Vyriešiť problém so zbytočným zobrazovaním tabuľky zdedených práv v prípade, ak na danej stránke nik práva nededí.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Wiki systém funguje na hierarchii oprávnení, tak že používatelia automaticky dedia oprávnenie na podradené stránky, tej stránky ku ktorej im boli oprávnenie niekým pridelené. Pre zobrazovanie zdedených práv slúži tabuľka umiestnená v pravom panely edit stránky. Táto stránka sa zobrazuje i vtedy, ak k danej stránke nikto práva nezdedil.

NÁVRH RIEŠENIA

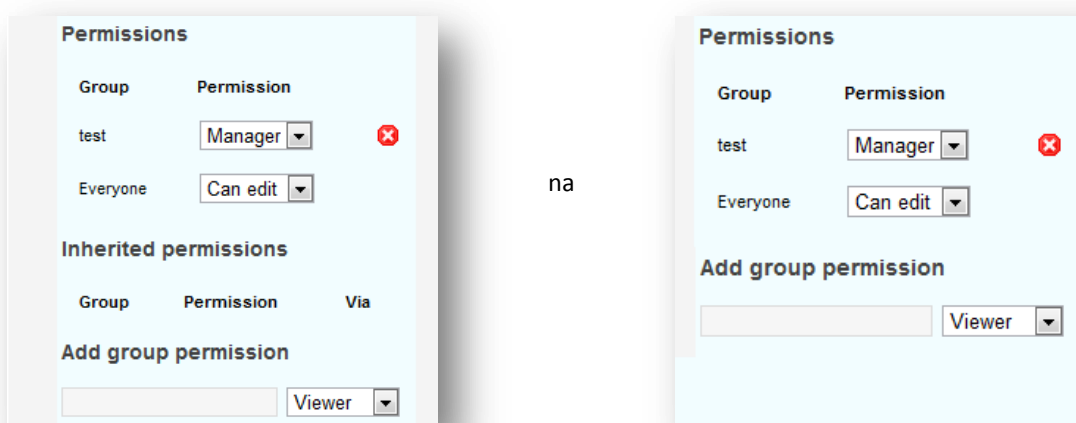
Pridanie vhodnej podmienky do kódu pre zobrazovanie tabuľky zdedených práv v súbore *edit.html.erb*.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vytvorenie metódy *inherited_permissions* v modeli page.
2. Doplnenie podmienky pre zobrazovanie tabuľku zdedených práv o volanie metódy *inherited_permissions*.

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Pri riešení tejto úlohy, bola zmenená táto obrazovka:



TESTOVACIE SCENÁRE

Realizovaním tejto úlohy sa nemenili a ani nevznikli žiadne nové testovacie scenáre.

POPIS ÚLOHY

Zobrazenie chybových správ o uploade v rámci iframe bez toho aby bolo nutné aktualizovať celú stránku.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Po zmene súborov v *Edite* a ich vloženia do rámca je nutné zmeniť súčasný spôsob hlásenia o úspechu, respektíve neúspechu nahrávania súboru. Momentálne je nutné aby sa celá stránka obnovila, čo je nevhodné.

NÁVRH RIEŠENIA

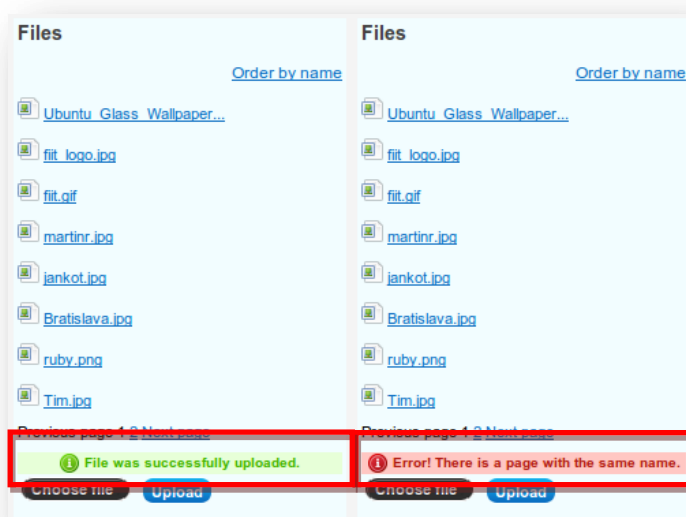
Implementácia správ v rámci iframe, tak aby sa po každom nahrávaní súboru zobrazila zodpovedajúca hláška a to bez toho, aby sa hlavná stránka aktualizovala alebo akokoľvek zmenila.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Implementácia vypisovania správ do iframe
2. Vytvorenie miesta pre hlásenie správ pomocou html a css
3. Naštýľovanie hlášok a umiestnenie elementov pomocou css

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zmenila sa stránka *Edit*, a rámec pre nahrané súbory tak, že pri nahrávaní nového súboru sa v rámci zobrazí hlásenie o stave nahrávania.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri implementácii tejto úlohy nebolo potrebné vytvárať testy, keďže sa menila v podstate len výzorová stránka aplikácie.

POPIS ÚLOHY

Zmena vkladania súborov pre upload z klasického „veľkého“ prvku pre nahrávanie súborov na jedno tlačidlo.

ANALÝZA SÚČASNÉHO STAVU

Aktuálny stav je taký, že v pravom stĺpci, ktorý je pomerne úzky sa nachádza „veľké pole pre výber súboru a jeho nahranie na stránku. Toto pole nie je možné štýlovať tak, aby bolo správne zobrazené v každom prehliadači.

NÁVRH RIEŠENIA

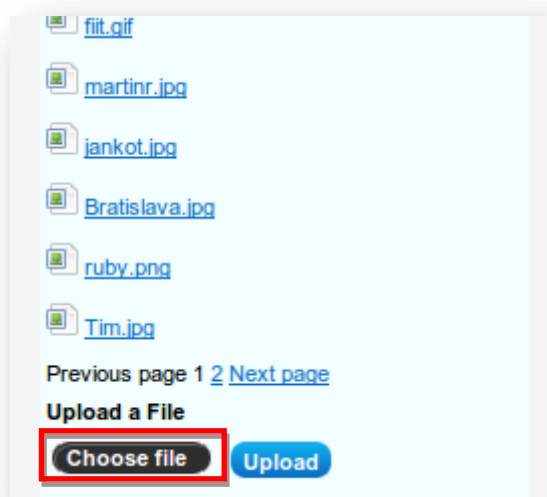
Pôvodný element sa nahradí tlačidlom, ktoré vďaka javascriptu bude simulovať element pre vkladanie súboru. Takto sa výsledné riešenie výrazne zmenší. A bude rovnaké v každom z hlavných prehliadačov.

Pre realizáciu tejto funkcionality sú potrebné nasledujúce zmeny:

1. Vloženie tlačidla pre výber súboru
2. Implementovania javascriptovej funkcionality
3. Úprava štýlov a rozloženia prvkov

POUŽÍVATEĽSKÉ OBRAZOVKY

Zmenila sa stránka *Edit*, kde sa v pravej časti nachádzajú súbory nahraté na danej stránke. Namiesto pôvodného „veľkého“ elementu sa tam teraz nachádza jedno tlačidlo na výber súboru.



TESTOVACIE SCENÁRE

Pri implementácii tejto úlohy nebolo potrebné vytvárať testy, keďže sa menila v podstate len vzhľadová stránka aplikácie.