

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Správa študentských projektov na fakulte

Tímový projekt

Dokumentácia k riadeniu projektu

Tím č. 3 - Reyon

Bc. František Ivanko

Bc. Róbert Móro

Bc. Samuel Snopko

Bc. Marek Sobôtka

Bc. Pavol Sopko

Bc. Ivan Srba

Obsah

1	Úvod.....	1-1
2	Ponuka.....	2-1
	2.1 Popis tímu.....	2-1
	2.2 Správa študentských projektov na fakulte.....	2-2
	2.2.1 Motivácia	2-2
	2.2.2 Konceptcia.....	2-2
	2.3 Portál pre časopis.....	2-3
	2.3.1 Motivácia	2-3
	2.3.2 Konceptcia.....	2-3
	2.4 Adaptívny proxy server	2-4
	2.4.1 Motivácia	2-4
	2.4.2 Konceptcia.....	2-4
	2.5 Zoradenie všetkých tém podľa priority.....	2-5
	2.6 Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu	2-6
3	Plán projektu.....	3-1
	3.1 Dátumy šprintov v zimnom semestri	3-1
	3.2 Dlhodobý plán	3-1
	3.3 Plán 1. šprintu.....	3-1
	3.4 Plán 2. šprintu.....	3-2
	3.5 Vyhodnotenie plánov.....	3-3
	3.6 Zoznam požadovaných funkcií (<i>product backlog</i>).....	3-4
	3.6.1 Aktívne položky <i>backlogu</i> počas druhého šprintu	3-4
	3.6.2 Dokončené položky <i>backlogu</i> počas druhého šprintu.....	3-5
4	Úlohy členov tímu a ich autorstvo	4-1
	4.1 Dlhodobé úlohy	4-1
	4.2 Autorstvo jednotlivých častí dokumentácie a inžinierskeho diela	4-3
	4.2.1 Dokumentácia k inžinierskemu dielu	4-3
	4.2.2 Dokumentácia k riadeniu projektu.....	4-3
	4.2.3 Inžinierske dielo	4-4
5	Zápisnice zo stretnutí.....	5-1
	5.1 Zápis z 1. stretnutia tímu č. 3.....	5-1
	5.2 Zápis z 2. stretnutia tímu č. 3.....	5-4
	5.3 Zápis z 3. stretnutia tímu č. 3.....	5-7
	5.4 Zápis zo 4. stretnutia tímu č. 3.....	5-13
	5.5 Zápis z 5. stretnutia tímu č. 3.....	5-16
6	Metodiky potrebné pri vývoji	6-1
	6.1 Interný proces pomenovania databázy	6-1
	6.1.1 Pomenovanie tabuliek	6-1
	6.1.2 Pomenovanie atribútov.....	6-1
	6.1.3 Pomenovanie relácií cudzích kľúčov.....	6-1
7	Manažment verzií, konfigurácii a zmien.....	7-1

7.1	Manažment verzií – Git	7-1
7.2	Interný proces prideľovania úloh	7-1
7.3	Interný proces sledovania úloh	7-3
7.3.1	Update	7-3
7.3.2	Log time	7-5
7.3.3	Overview - Details	7-5
7.4	Interný proces vytvárania zápisnice	7-5
7.4.1	Zápisy zo stretnutí	7-5
7.4.2	Tabuľka úloh	7-5
7.5	Interné pravidlá pomenovania súborov	7-6
8	Preberacie protokoly	8-1

1 Úvod

Tento dokument obsahuje dokumentáciu k riadeniu tímového projektu nazvaného Správa študentských projektov na fakulte. Projekt vypracúva tím Reyon (Bc. František Ivanko, Bc. Róbert Móro, Bc. Samuel Snopko, Bc. Marek Sobôtka, Bc. Pavol Sopko, Bc. Ivan Srba) pod vedením Ing. Mateja Makulu, PhD. na predmete Tímový projekt.

Dokument sa skladá z ôsmich kapitol. V druhej kapitole sa nachádza ponuka nášho tímu na tri vypísané témy podľa našich preferencií. V tretej kapitole je uvedený dlhodobý plán na zimný a na letný semester a taktiež krátkodobé plány, ktoré korešpondujú s jednotlivými šprintmi. V štvrtej kapitole sú uvedené dlhodobé úlohy jednotlivých členov platné na zimný semester. Tiež je tu uvedené autorstvo jednotlivých častí dokumentácií a práce na inžinierskom diele. V piatej kapitole sa nachádzajú zápisnice, ktoré podávajú prehľad, čo sa na jednotlivých stretnutiach preberalo a aké úlohy pri riešení projektu vznikli. V šiestej kapitole sú metodiky potrebné pri vývoji. V siedmej kapitole sú metodiky používané pri riadení. V ôsmej kapitole je preberací protokol, potvrdzujúci odovzdanie dokumentácií.

2 Ponuka

2.1 Popis tímu

František Ivanko

- pracuje s programovacími jazykmi PHP, MySQL, PostgreSQL, XHTML, CSS, JavaScript, AJAX a príslušnými framework-ami.
- spolupracoval na rozsiahlom školskom projekte, ktorého súčasťou bola aj jeho bakalárska práca. Cieľom bolo vytvoriť systém, ktorý automatizovane vyhodnocuje anketu. V tomto systéme boli použité nové webové technológie, ako napríklad AJAX.
- v súčasnosti pracuje v oblasti webu a webových technológií.
- v inžinierskom štúdiu navštevuje voliteľné predmety, ktoré budú taktiež nápomocné pri realizácii zvolených tém, a to konkrétne pokročilé databázové technológie a objektovo orientovaná analýza a návrh softvéru.

Róbert Móro

- má skúsenosti s programovaním v Jave a C# spolu s tvorbou databáz v MySQL.
- ako brigádnik pracoval vo firme v menšom tíme na projekte informačného softvérového systému, nadobudol pritom skúsenosti s pozíciami tester a programátor.
- vypracoval bakalársku prácu výskumného charakteru v oblasti evolučných algoritmov.
- ukončil bakalárske štúdium s vyznamenaním (Magna Cum Laude).
- v inžinierskom štúdiu si zvolil predmety strojové učenie a neurónové siete

Samuel Snopko

- pracuje s programovaním v jazykoch Java, C, XHTML, CSS a rozumie základom JavaScriptu.
- momentálne pracuje ako web builder v IBM.
- v rámci bakalárskej práce spracoval tému využitia modelov v softvérových projektoch, kde nadobudol skúsenosti s modelovaním procesov v UML 2.0.
- vo voľnom čase sa venuje práci s grafickými editormi ako Adobe Photoshop.

Marek Sobôtka

- pracuje s ASP.NET, MSSQL, XHTML, CSS, JavaScript, AJAX.
- má skúsenosti s programovaním v C# a Jave.
- ako bakalársku prácu vytvoril webový portál pre podporu lekárov.
- v súčasnosti pracuje v oblasti webových technológií.

Pavol Sopko

- pracuje s modernými webovými technológiami PHP, Ruby, XHTML, CSS a JavaScript.
- má bohaté skúsenosti s databázovým prostredím MySQL, PostgreSQL a MongoDB.
- má za sebou už sedem rokov stáleho zamestnania v softvérových spoločnostiach orientovaných na poskytovanie webových služieb, kde vykonáva rôzne úlohy od návrhu softvéru, cez projektový management až po programovanie na úrovni vytvárania interných produktov a frameworku.
- spolupracoval na vypracovaní rozsiahlej bakalárskej práce na správu používateľov, zabezpečenie vytvárania a vyplňania dotazníkov študentmi fakulty za použitia webových technológií.

- vo voľnom čase sa zaoberá grafickým dizajnom a návrhom používateľských rozhraní.
- aktuálne sa zúčastňuje študentskej pracovnej stáže vo Veľkej Británii do marca 2011.

Ivan Srba

- sa zameriava predovšetkým na súčasné webové technológie PHP, XHTML, CSS, JavaScript, AJAX.
- venuje sa výskumu v oblasti sociálnych sietí, v ktorej aj vypracoval bakalársku prácu o sledovaní intenzity vzťahov medzi používateľmi sociálnych sietí.
- vypracoval vedecký článok, ktorý bol prijatý na prezentáciu na workshop-e CISWSN na medzinárodnej konferencii WI-IAT 2010 (Toronto, Kanada).
- na študentskej konferencii IIT.SRC 2010 získal ocenenie Best Paper za príspevok *Tracing Strength of Relationships in Social Networks*.
- ukončil bakalárske štúdium s vyznamenaním (Magna Cum Laude).
- viac ako 5 rokov pracuje na vývoji a údržbe webového portálu pre GPS sledovanie vozidiel.
- jeho druhým pracovným zameraním je data mining, kde vedie skupinu troch programátorov.

2.2 Správa študentských projektov na fakulte

[Téma č. 12]

2.2.1 Motivácia

Ako študenti sme prišli viackrát do kontaktu so systémom Yonban či už pri vyberaní tém bakalárskeho projektu, alebo pri ich posudzovaní. Každý z nás si veľmi dobre uvedomuje, že súčasný stav má svoje nedostatky, ktoré by sme veľmi radi pomohli eliminovať. Celý tím má záujem pracovať na vývoji webového informačného systému a máme k tomu prislúchajúce skúsenosti a nadšenie. Našou hlavnou motiváciou a výzvou je vytvorenie niečoho, čo tu po nás zostane a bude sa reálne používať. Taktiež si myslíme, že vďaka našim skúsenostiam a schopnostiam môžeme do tohto systému priniesť aj vlastné nápady a myšlienky.

Pri konzultácii s vedúcim tejto témy sme zistili, že existuje jasná špecifikácia budúceho systému. Aj vďaka tomu sa domnievame, že sme schopní vytvoriť systém v požadovanej kvalite so zreteľom na budúcnosť bez potreby neustálej údržby. Vzhľadom na to, že ide o nahradenie existujúceho projektu, našťudovali sme si dostupné informácie zo stránok tímových projektov z roku 2002, ktoré boli zodpovedné za vytvorenie už existujúceho systému¹.

Vzhľadom na zameranie projektu vnímame pozitívne aj možnosť pokračovať v údržbe a rozvíjaní projektu v ďalších fázach životného cyklu informačného systému, a to v rámci predmetu Odborné praktikum I. a II.

2.2.2 Koncepcia

Hlavným problémom súčasného systému vidíme v tom, že dokáže to, čo nepotrebujeme, ale nerobí to, čo by sme od neho očakávali. Systém bol vyvíjaný v čase, kedy ešte neexistovala naša fakulta

¹ <http://labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2002/team02>
<http://labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2002/team04>

a Akademický informačný systém, ktorý už časť funkcionality prebral, takže duplikuje konkrétne bloky funkcionality.

Projekt preto vyžaduje opätovné naštudovanie životného cyklu prípravy zadaní projektov pedagógmi, výberu projektov študentmi, pridelovanie oponentov k projektom, vypracovania posudkov na projekty, rovnako ako aktuálny rozsah AIS, aby sme mohli čo najviac eliminovať duplicitu funkcionality a vytvoriť informačný systém, ktorý nahradí vo všetkých smeroch aktuálne riešenie. Takýto homogénny systém má konečne možnosť poskytnúť maximálny komfort používateľom (študentom aj pedagógom) počas interakcie.

System by sme radi postavili na bežne používaných technológiách. Konkrétne sa jedná o PHP s využitím databázy MySQL. Pre zabezpečenie lepšej používateľskej prívetivosti systém obohatíme použitím javascriptového frameworku, napríklad ExtJS². S využitím techniky AJAX, zabezpečíme minimálnu záťaž na server, keďže sa budú posilať iba relevantné aktualizované informácie. Vďaka tomu sa skrátí doba čakania na načítanie stránky.

2.3 Portál pre časopis

[Téma č. 10]

2.3.1 Motivácia

Hlavným dôvodom, prečo by sme chceli pracovať práve na tejto téme, je to, že ide o problematiku webovej aplikácie, ktorá sa v posledných rokoch stala jedným z vedúcich a najrýchlejšie sa rozvíjajúcich oborov informatiky.

Náš tím sa už dlhšiu dobu či už pracovne, alebo vo voľnom čase zaoberá touto oblasťou, a tak si myslíme, že náš všeobecný prehľad a praktické schopnosti jednotlivcov nám umožňujú priniesť nové a moderné postupy či už po funkčnej, alebo grafickej stránke. Časopis ACM je celosvetovo známou platformou odborníkov, a preto je pre nás výzvou vytvoriť informačný systém, ktorý bude možné využívať aj v nasledujúcich rokoch ako plne funkčnú webovú aplikáciu na odovzdávanie, spravovanie a následnú prezentáciu jednotlivých článkov. Myslíme si, že samotný projekt by bol veľmi prínosný aj pre nás, pretože môže byť zaujímavé sa hlbšie ponoriť do životného cyklu vzniku či už jednotlivých článkov, alebo časopisu ako celku v rámci webovej aplikácie, archívu určeného na spravovanie týchto článkov a súčasne ako podpora prezentácie časopisu ACM. Viacerí členovia nášho tímu pracovali na podobných informačných systémoch, a preto zastávame názor, že náš tím je tou správnou voľbou na vytvorenie funkčného, praktického a elegantného riešenia tohto problému.

2.3.2 Konceptia

Kompletný systém by mal slúžiť na prezentačné účely a mal by zaujať profesionálov v oblasti informatiky a informačných technológií. Tento problém vyžaduje atraktívne, no jednoduché používateľské rozhranie, ktoré prehľadným spôsobom predstavuje časopis i aktivity celej organizácie. Hlavnou časťou riešenia je samotný časopis a správa a spracovanie článkov, ktoré prispievajú k naplneniu jeho obsahu. Po zoznámení sa so zaužívanými postupmi v danej oblasti, štruktúrou, formou a inými vlastnosťami článkov by sme pristúpili k návrhu a vypracovaniu uceleného a jasného postupu

² <http://www.sencha.com/products/js/>

uplatniteľného pri odosielaní a odovzdávaní článkov. V našom zámere uvažujeme aj s návrhom komunikačnej platformy pre editora a autora článku. Naplnenie požadovaných cieľov by sme chceli dosiahnuť aj pravidelnými konzultáciami a využívaním agilných metodík a iteratívneho vývoja.

V neposlednom rade stojíme pred problémom digitálnej knižnice, ktorá by mala obsahovať množstvo článkov v prehľadnej a intuitívnej forme, rovnako ako robustné vyhľadávanie pre jednoduchú navigáciu medzi nimi. Súčasťou riešenia by mohlo byť aj fórum pre členov poskytujúce priestor na vyjadrenie sa k daniu vo svete informatiky a informačných technológií.

Veríme, že takýto informačný systém by dokázal zaujať nielen komunitu okolo ACM, ale najmä spraviť zaujímavý krok k zviditeľneniu a oživeniu slovenskej pobočky tejto celosvetovej organizácie, pričom by výrazne zjednodušil prístup k vedeckým informáciám, ktoré táto organizácia ponúka aj širokej verejnosti.

2.4 Adaptívny proxy server

[Téma č. 2]

2.4.1 Motivácia

Téma adaptívneho proxy servera nás zaujala z viacerých dôvodov. Predovšetkým tým, že ide o veľmi zaujímavú koncepciu, ktorá má potenciál zmeniť spôsob, akým pracujeme s webom a výrazne zlepšiť a zefektívniť túto prácu. Viacerí z nás majú skúsenosti s tvorbou „klasického“ webu, táto téma by nám preto umožnila zúročiť naše doterajšie skúsenosti a zároveň by sme sa mohli na web pozrieť z trochu iného pohľadu a naučiť sa pracovať s novými zaujímavými technológiami.

Poskytuje tiež veľký priestor pre kreativitu pri tvorbe webových aplikácií a služieb, ktoré by využívali už existujúcu architektúru proxy servera. Veľkou výzvou pre nás je, že ide o projekt s ambíciou presadiť sa v širšom európskom či, dokonca, až svetom kontexte, čo je rovnako zaväzujúce ako motivujúce.

Máme tiež záujem zapojiť sa do TP Cupu a myslíme si, že práve táto téma, ak sa jej dobre zhostíme, by mohla osloviť porotu a umiestniť sa na popredných priečkach. Vďaka tomu by sme získali skúsenosti s prípravou vedeckého príspevku, posteru a prezentáciou projektu pred širšou verejnosťou, ale aj odbornou porotou, čo sú skúsenosti, ktoré by sme inak nadobudli len veľmi ťažko.

Oslovil nás preto aj výskumný charakter tohto projektu, možnosť aktívne sa zapojiť do výskumu na fakulte a v prípade úspešnej realizácie prispieť, aspoň v malej miere, svojimi výsledkami k rozšíreniu poznania a šíreniu dobrého mena našej fakulty doma i v zahraničí.

Jedným z najväčších problémov každého výskumu je získať relevantné dáta v dostatočne robustnom rozsahu, pričom práve údaje získané adaptívnym proxy serverom môžu byť základom pre mnoho budúcich diplomových a bakalárskych prác.

2.4.2 Koncepcia

Už dnes sa čoraz viac firiem ako Google, Amazon či Facebook, snažia zbierať informácie o svojich používateľoch, ich preferenciách, a tak im poskytnúť relevantné výsledky vyhľadávania, odporučiť im knihy a iné produkty, ktoré by ich mohli zaujať a pod. Nevýhodou takýchto riešení je, že informácie, ktoré sú schopné zaznamenať, sú obmedzené na jednu danú službu, prípadne, že ide o uzavreté riešenia, ktoré si získané informácie strážia. Adaptívny proxy server by práve toto mohol zmeniť, pretože by zbieral informácie o všetkej aktivite používateľa na webe a zároveň by tieto informácie boli

prístupné pre vedcov a výskumníkov zapojených do tohto projektu, ktorí by mohli prichádzať s vlastnými novými nápismi a riešeniami.

V súčasnosti sú na adaptívnom proxy servery nasadené tri projekty:

- Identifikácia virtuálnych komunít
- Zlepšenie vyhľadávania
- Vylepšenie navigácie na webovom sídle našej fakulty

Okrem nich poskytuje dodatočné služby ako automatické generovanie tag cloudu na základe navštívených web stránok.

V základnej koncepcii uvažujeme nad rozšírením podporných aplikácií pre správu proxy servera a nad doplnením nových služieb.

Rozšírenie podporných služieb závisí od konkrétnych požiadaviek vedúceho tímového projektu.

V oblasti doplnenia nových služieb si vieme predstaviť zefektívnenie používania webových portálov alebo web stránok, ktoré používa väčšina bežných používateľov. Ako príklad takýchto webových portálov môžeme uviesť sociálne siete (napr. sociálna sieť Facebook). Sociálne siete sa vyznačujú veľkým množstvom informácií, pričom ich používatelia majú zriedka dostatok času na to, aby ich všetky stihli zachytiť. Adaptívny proxy server by mohol vhodným spôsobom filtrovať užitočné informácie o vykonaných aktivitách priateľov daného používateľa proxy servera. Iným riešením uvedeného problému je automaticky odstraňovať nezaujímavé informácie.

2.5 Zoradenie všetkých tém podľa priority

- Prioritná téma: Správa študentských projektov na fakulte
- Prvá alternatívna téma: Portál pre časopis
- Druhá alternatívna téma: Adaptívny proxy server

2.6 Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu

		7.00-7.50	8.00-8.50	9.00-9.50	10.00-10.50	11.00-11.50	12.00-12.50	13.00-13.50	14.00-14.50	15.00-15.50	16.00-16.50	17.00-17.50	18.00-18.50	19.00-19.50	20.00-20.50
Pondelok	František Ivanko						Databázy		OOANS						
	Róbert Móro								Strojove ucenie						
	Samuel Snopko						OOANS		Základy kryptografie				Timovy projekt	Vyskum SW systemov	
	Marek Sobôtka								Základy kryptografie						
	Pavol Sopko														
	Ivan Srba		Vyhľadavanie informacii			Vyhl. informacii			Základy kryptografie						
Utorok	František Ivanko														
	Róbert Móro				NS (konzultácie)										
	Samuel Snopko	Timovy projekt						Telesná výchova					Manazment projektov	Manazment projektov	Manazment projektov
	Marek Sobôtka														
	Pavol Sopko														
	Ivan Srba														
Streda	František Ivanko														
	Róbert Móro			Neuronove siete											
	Samuel Snopko														
	Marek Sobôtka														
	Pavol Sopko						PeWe seminar								
	Ivan Srba														
Štvrtok	František Ivanko														OOANS
	Róbert Móro						Strojove ucenie								
	Samuel Snopko	Timovy projekt							Základy kryptografie						
	Marek Sobôtka								Základy kryptografie				Architektúra softvérových systémov		
	Pavol Sopko														
	Ivan Srba								Základy kryptografie						
Piatok	František Ivanko			Databazy											
	Róbert Móro														
	Samuel Snopko					Timovy projekt									
	Marek Sobôtka							Asp. programovanie							
	Pavol Sopko														
	Ivan Srba														

Legenda

Žlté polia znázorňujú čas pokrytý rozvrhom

Zelené polia znázorňujú čas dostupný pre stretnutia k tímovému projektu

3 Plán projektu

Vzhľadom na to, že na vývoji finálneho produktu postupujeme stratégiou Scrum, ktorá sa zaraďuje medzi agilné metodológie vývoja, tak aj plánovania sa výrazne líši od jej klasickej podoby. Nevytvárame definitívny plán, pretože plánovanie sa delí na jednotlivé behy (šprinty). Týchto behov je sedem a ich príslušné plány sa budú do celkového plánu dopĺňať vždy na ich začiatku. Dĺžka šprintov je dva týždne.

Dlhodobý plán pozostáva z cieľov, ktoré musia byť hotové na konci projektu.

3.1 Dátumy šprintov v zimnom semestri

6.10.2010	-	Začiatok šprintu číslo 1
20.10.2010	-	Začiatok šprintu číslo 2
3.11.2010	-	Začiatok šprintu číslo 3
17.11.2010	-	Začiatok šprintu číslo 4
1.12.2010	-	Začiatok šprintu číslo 5
15.12.2010	-	Ukončenie zimných šprintov a začiatok testovania prototypu používateľmi

3.2 Dlhodobý plán

Zimný semester

Číslo	Úloha	Plánované ukončenie	Ukončené
1.	Vytvorenie grafickej podoby stránky	3.12.2010	
2.	Navrhnutie novej databázy	1.12.2010	
3.	Migrácia databázy	15.12.2010	
4.	Vytvorenie funkcionality na pridávanie, editovanie a schvaľovanie projektov	15.12.2010	
5.	Spojzrdnenie prototypu	15.12.210	

Letný semester

Číslo	Úloha	Plánované ukončenie	Ukončené
1.	Zpracovanie výhrad používateľov	Neurčené	
2.	Vytvorenie funkcionality na hodnotenie a odovzdávanie záverečných prác	Neurčené	
3.	Spustenie systému	Neurčené	
4.	Vytvoriť podrobnú dokumentáciu systému	Neurčené	

3.3 Plán 1. šprintu

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum
10	Návrh šablóny používateľského rozhrania	USER STORY	20.10.2010
13	[#10] Analýza existujúceho systému [Grafické hľadisko a HCI]	Samuel Snopko	20.10.2010
16	[#10] Vytvorenie návrhu [edit]	Pavol Sopko	20.10.2010
21	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Pavol Sopko	20.10.2010
22	Tutorial : Ako spisovať zápisnice	Róbert Móro	20.10.2010

23	Vytvoriť balík technológií aj s tutorialmi	Ivan Srba	20.10.2010
24	Tutorial: Interný proces programovania	František Ivanko	20.10.2010
25	Tutorial: Interný proces pridelenia úloh (redmine)	Samuel Snopko	20.10.2010
26	Zápisnica č.2	Samuel Snopko	20.10.2010
27	Databáza - časť pridelenia a registrácie projektov	Marek Sobôtka	20.10.2010
28	[#27] Analýza existujúceho riešenia	František Ivanko	20.10.2010
29	[#27] Nárh nového riešenia databázy	František Ivanko	20.10.2010
30	[#27] Implementácia navrhnutej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010
31	[#27] Dokumentácia implementovanej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010
32	Tutorial: Dokumentácia interných pravidiel databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010
34	Nasadenie developerskeho servera	Ivan Srba	20.10.2010
35	Plánovanie behu č.1	Samuel Snopko	20.10.2010
36	Tutorial: Scrum	Róbert Móro	20.10.2010
37	Štúdium technológií	všetci	20.10.2010
43	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	20.10.2010
44	[#43] Analýza používateľského pohľadu	Róbert Móro	20.10.2010
45	[#43] Softvérový návrh prihlasovania sa do systému	Samuel Snopko	20.10.2010
47	[#43] Vytvorenie PHP scriptu na overenie používateľa cez LDAP	Ivan Srba	20.10.2010
56	Tutorial: Vytvorenie prototypov testovacích scenárov	Samuel Snopko	20.10.2010
57	Tutorial: Dokumentácia Git	Pavol Sopko	20.10.2010

3.4 Plán 2. šprintu

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum
64	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	23.10.2010
65	[#64] Testovanie implementácie prihlasovania	Marek Sobôtka	22.10.2010
66	[#64] Zdokumentovanie funkcionality prihlasovania	Róbert Móro	23.10.2010
67	Pridanie nového projektu	USER STORY	26.10.2010
68	[#67] Implementácia pridania nového projektu	František Ivanko	24.10.2010
69	[#67] Testovanie pridania nového projektu	Marek Sobôtka	25.10.2010
70	[#67] Zdokumentovanie funkcionality pridania nového projektu	Róbert Móro	26.10.2010
71	Migrácia dát používanej časti databázy		30.10.2010
72	[#71] Vytvorenie php skriptu na migráciu	František Ivanko	29.10.2010

73	[#71] Zdokumentovanie prace a skriptu	Samuel Snopko	30.10.2010
74	Zobrazenie zoznamu projektov pedagoga	USER STORY	30.10.2010
75	[#74] Analyza a navrh, testovacie scenare	Samuel Snopko	26.10.2010
76	[#74] Implementacia zobrazenia projektov pedagoga	Pavol Sopko	28.10.2010
77	[#74] Testovanie	Marek Sobôtka	29.10.2010
78	[#74] Zdokumentovanie zobrazenia zoznamu	Róbert Móro	30.10.2010
79	Opravenie revidovaneho projektu pedagogom a editacia	USER STORY	1.11.2010
80	[#79] Analyza uzivatelskeho hladiska	Róbert Móro	28.10.2010
81	[#79] Navrh editacie a opravy projektu a rev. projektu	Samuel Snopko	29.10.2010
82	[#79] Implementacia editacie projektov	Ivan Srba	31.10.2010
83	[#79] Testovanie editacie a opravy projektu	Marek Sobôtka	31.10.2010
84	[#79] Zdokumentovanie editacie projektov	Róbert Móro	1.11.2010
85	Vytvorenie dlhodobeho planu	Samuel Snopko	22.10.2010
92	Tutorial: Mena suborov	Ivan Srba	24.10.2010
97	Tlac projektov garantom [optional_2]	USER STORY	2.11.2010
98	[#97] Analyza a navrh tlace	Róbert Móro	31.10.2010
99	[#97] Implementacia	František Ivanko	2.11.2010
100	[#97] Testovanie implementacie tlace	Marek Sobôtka	2.11.2010
101	[#97] Zdokumentovanie tlace	Róbert Móro	2.11.2010
102	Zobrazenie zoznamu projektov - garant [optional_2]	USER STORY	2.11.2010
103	[#102] Analyza pouzivatelkeho hladiska	Róbert Móro	2.11.2010
104	[#102] Navrh architektury	Samuel Snopko	2.11.2010
105	[#102] Implementacia	Pavol Sopko	2.11.2010
106	[#102] Testovanie	Marek Sobôtka	2.11.2010
107	[#102] Zdokumentovanie funkcionality	Róbert Móro	2.11.2010

3.5 Vyhodnotenie plánov

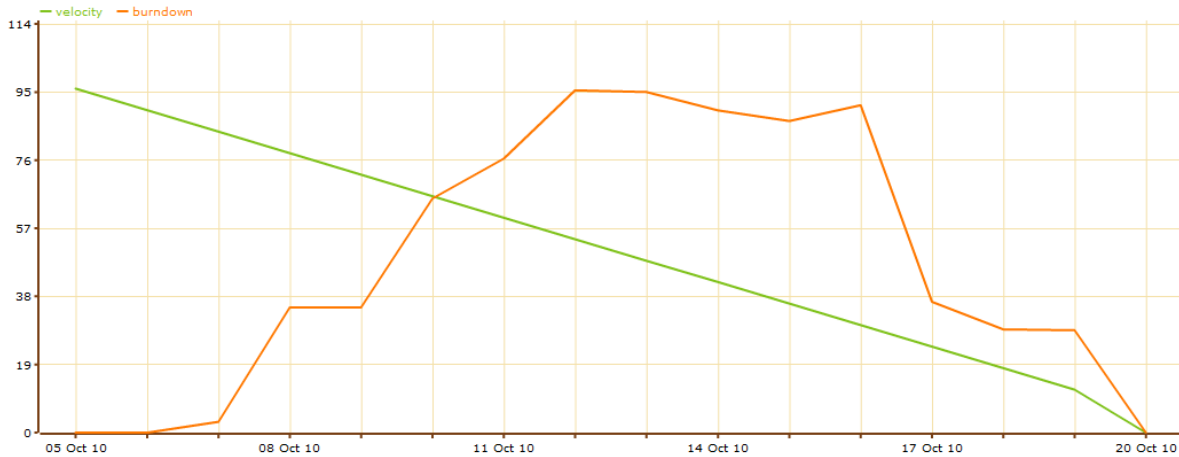
Ako sme už uviedli pri vývoji produktu postupujeme stratégiou Scrum. Nikto z členov tímu nemal predchádzajúce skúsenosti s plánovaním a plnením plánov pod Scrum-om a preto sme sa v úvodných dvoch šprintoch nevyhli niektorým základným chybám.

V prvom šprinte spravil chybu manažér plánovania Samuel Snopko, pretože si neuvedomil, že úlohy každého šprintu je potrebné vložiť do systému ihneď ako je to možné. Z toho vyplynuli problémy, že niektorí členovia tímu nemali v úvodných troch dňoch priamo úlohy, na ktoré by si mohli reportovať odpracovaný čas. Táto chyba výrazne ovplyvnila aj prvý *burndown* graf. Okrem toho sa v ňom negatívne prejavilo aj pridávanie úloh v priebehu šprintu a zle určené úlohy, pretože do šprintu boli zanesené úlohy, ktoré priamo nesúviseli s vývojom softvéru, ale viac s réžiou okolo tímu a predmetu tímového projektu. Výsledný *burndown* graf môžete vidieť nižšie na obr. 3.1.

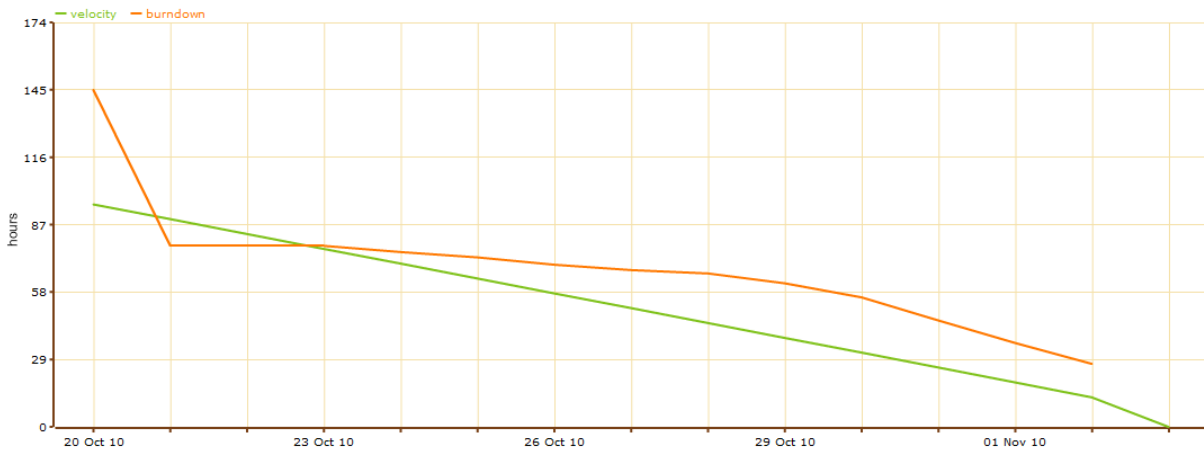
V druhom šprinte sme sa už vyvarovali vyššie spomenutým chybám. V priebehu stretnutia a nasledujúcich hodín boli rozvrhnuté všetky úlohy na druhý šprint. Do systému boli zanesené ešte v deň úvodného stretnutia k šprintu. Výsledný *burndown* graf je zobrazený na obr. 3.2. V druhom

šprinte však nastal problém s nedostatkom času, keďže väčšina členov tímu bola vyťažená v škole. Vďaka tomu sme nemali šancu stihnúť spraviť nepovinné úlohy, ktoré nám čiastočne narušili ideálny priebeh *burndown* grafu, avšak celkovo práca počas druhého šprintu bola oveľa plynulejšia, ako to je vidieť na príslušnom grafe.

V nasledujúcich šprintoch sa budeme snažiť zdokonaľiť plánovanie a odhady tak, aby sme sa ešte viac priblížili k ideálnemu *burndown* grafu.



Obr. 3.1 Burndown graf pre prvý beh.



Obr. 3.2 Burndown graf pre druhý beh.

3.6 Zoznam požadovaných funkcií (*product backlog*)

3.6.1 Aktívne položky *backlogu* počas druhého šprintu

Pridanie nového projektu pedagógom

- Hodnotenie: 8 bodov
- Stav: Prebieha

Migrácia údajov z pôvodného systému

- Hodnotenie: 5 bodov
- Stav: Prebieha

Zobrazenie zoznamu projektov pedagóga

- Hodnotenie: 3 bodov
- Stav: Prebieha

Opravenie revidovaného projektu pedagógom

- Hodnotenie: 2 bodov
- Stav: Prebieha

Tlač nových projektov garantom

- Hodnotenie: 3 body
- Stav: Voliteľné

Schválenie/revidovanie projektu garantom

- Hodnotenie: 13 bodov
- Stav: Voliteľné

Import študentov pre registráciu na projekt

- Hodnotenie: - bodov
- Stav: Nová

Vypísanie/sprístupnenie projektu

- Hodnotenie: - bodov
- Stav: Nová

Registrácia študentov na projekt

- Hodnotenie: - bodov
- Stav: Nová

Prihlasovanie používateľov, ktorí nie sú v AISe

- Hodnotenie: - bodov
- Stav: Nová

Bezpečnosť aplikácie https

- Hodnotenie: - bodov
- Stav: Nová

3.6.2 Dokončené položky *backlogu* počas druhého šprintu

Šablóna používateľského rozhrania

- Hodnotenie: 8 bodov
- Stav: Dokončené

Prihlasovanie používateľov cez AIS/LDAP

- Hodnotenie: 5 bodov
- Stav: Dokončené

4 Úlohy členov tímu a ich autorstvo

4.1 Dlhodobé úlohy

František Ivanko

- Manažér vývoja
 - monitorovanie činností všetkých členov tímu a ich výsledkov
 - má zodpovednosť za vytvorenie čo najlepšieho výsledku a dokumentácie k nemu
 - plné "využitie" všetkých členov tímu podľa ich schopností, sledovanie efektívnosti
 - priebežné informovanie Paľa o stretnutiach, rozhodnutiach, riešených úlohách
- Databázový expert
 - návrh databázového modelu
- V návrhovom vzore MVC sa zameriava na Model a Controller

Róbert Móra

- Manažér rizík
 - identifikuje možné chyby a zlyhania v aktivitách tímu
 - navrhuje preventívne opatrenia
 - navrhuje riešenia už vzniknutých problémov
- Analytik
 - analýza požiadaviek v jednotlivých položkách *Product Backlogu*
 - vypracováva *User Stories* pre zvolené položky *Product Backlogu*
- Softvérový návrhár
 - na základe *User Stories* navrhne a pripraví UML modely/diagramy
 - udržuje celkový návrh architektúry systému
- V návrhovom vzore MVC sa zameriava na Controller a View

Samuel Snopko

- Manažér plánovania
 - na základe *User Stories* identifikuje jednotlivé položky *Sprint Logu*
 - vytváranie *User Stories* a úloh v RedMine, pridelovanie členov tímu, vykonávanie odhadov
 - vyhodnocovanie plnenia plánu, úpravy plánu, zjemňovanie plánu
- Analytik
 - analýza požiadaviek v jednotlivých položkách *Product Backlogu*
 - vypracováva *User Stories* pre zvolené položky *Product Backlogu*
- Softvérový návrhár
 - na základe *User Stories* navrhne a pripraví UML modely/diagramy
 - udržuje celkový návrh architektúry systému
- V návrhovom vzore MVC sa zameriava na Controller a View

Marek Sobôtka

- Manažér kvality
 - sledovanie dodržiavanie zadaných interných metodík a procesov
 - prehliadky vytváraného výsledku
 - zabezpečenie požadovaných vlastností procesu a produktu
 - upozornenie na problémy spojené s kvalitou
- Databázový expert
 - návrh databázového modelu
- V návrhovom vzore MVC sa zameriava na Model a Controller

Pavol Sopko

- Návrh používateľských rozhraní
 - návrh GUI
- Tvorba webovej prezentácie
 - návrh dizajnu
 - CSS, HTML
 - aktualizovanie informácií na web stránke
- V návrhovom vzore MVC sa zameriava na Controller a View

Ivan Srba

- Manažér tímu
 - vytváranie efektívneho tímu
 - motivovanie členov tímu pracovať efektívne na projekte
 - riešenie vecí, s ktorými prichádzajú členovia tímu
 - informovanie učiteľa o stave projektu
 - vyhodnocovanie plnenia úloh
 - udržiavanie informácií o stave projektu
- Manažér podpory vývoja
 - tím má potrebné prostriedky na vývoj
 - manažment verzií a konfigurácií
- V návrhovom vzore MVC sa zameriava na Controller a View

Všetci

- Programátor
 - programovanie zadaných častí kódu
- Dokumentarista
 - dokumentovanie kódu/jednotlivých SW častí
 - inštalčná príručka
 - používateľská príručka
 - zápisnice z oficiálnych stretnutí

4.2 Autorstvo jednotlivých častí dokumentácie a inžinierskeho diela

4.2.1 Dokumentácia k inžinierskemu dielu

Integrátor dokumentácie: Róbert Móra

František Ivanko

- Kapitola 3.2 – Dátový model – Obr. 3.3

Róbert Móra

- Kapitola 0 – Úvod
- Kapitola 1.1 – Analýza
- Kapitola 1.2.1,2,3 – Analýza, Návrh, Implementácia
- Kapitola 2.1.1,2,3 – Analýza, Návrh, Implementácia
- Kapitola 2.2 – Migrácia údajov
- Kapitola 2.3.1 – Analýza – Obr. 2.5
- Kapitola 2.3.2,3 – Návrh, Implementácia
- Kapitola 2.4.1,2,3 – Analýza, Návrh, Implementácia
- Kapitola 3.1 – Architektúra systému

Samuel Snopko

- Kapitola 1.1 – Analýza
- Kapitola 1.2.1 – Obr. 1.8
- Kapitola 1.2.4 – Testovanie
- Kapitola 2.1.1 – Obr. 2.3
- Kapitola 2.1.4 – Testovanie
- Kapitola 2.3.1,4 – Analýza, Testovanie
- Kapitola 2.4.1 – Obr. 2.8, 2.9
- Kapitola 2.4.4 – Testovanie

Marek Sobôtka

- Kapitola 1.2.4 – Testovanie
- Kapitola 2.1.4 – Testovanie
- Kapitola 2.3.4 – Testovanie
- Kapitola 2.4.4 – Testovanie
- Kapitola 3.2 – Dátový model

4.2.2 Dokumentácia k riadeniu projektu

Integrátor dokumentácie: Marek Sobôtka, Ivan Srba

František Ivanko

- Kapitola 2 – Ponuka
- Kapitola 5.3 – Zápisnica z 3. stretnutia tímu č. 3

Róbert Móra

- Kapitola 2 – Ponuka

- Kapitola 4.2.1 – Dokumentácia k inžinierskemu dielu
- Kapitola 5.1 – Zápisnica z 1. stretnutia tímu č. 3
- Kapitola 7.1 – Manažment verzí - Git

Samuel Snopko

- Kapitola 2 – Ponuka
- Kapitola 3 – Plán projektu
- Kapitola 3.1 – Dátumy šprintov v zimnom semestri
- Kapitola 3.2 – Dlhodobý plán
- Kapitola 3.3 – Plán 1. šprintu
- Kapitola 3.5 – Vyhodnotenie plánov
- Kapitola 5.2 – Zápisnica z 2. stretnutia tímu č. 3
- Kapitola 7.2 – Interný proces pridelovania úloh
- Kapitola 7.3 – Interný proces sledovania úloh

Marek Sobôtka

- Kapitola 1 – Úvod
- Kapitola 2 – Ponuka
- Kapitola 3.4 – Plán 2. šprintu
- Kapitola 4.2.2 – Dokumentácia k riadeniu projektu
- Kapitola 5.4 – Zápisnica zo 4. stretnutia tímu č. 3
- Kapitola 6.1 – Interný proces pomenovania databázy
- Kapitola 8 – Preberacie protokoly

Pavol Sopko

- Kapitola 2 – Ponuka
- Kapitola 7.1 – Manažment verzí - Git

Ivan Srba

- Kapitola 2 – Ponuka
- Kapitola 3.6 – Zoznam požadovaných funkcií (product backlog)
- Kapitola 4.1 – Dlhodobé úlohy
- Kapitola 4.2.3 – Inžinierske dielo
- Kapitola 5.5 – Zápisnica z 5. stretnutia tímu č. 3
- Kapitola 7.5 – Interné pravidlá pomenovania súborov

4.2.3 Inžinierske dielo

František Ivanko

- *Controller Auth* pre autentifikáciu používateľov
- *Controller Migration* pre migráciu databázy z pôvodného systému
- Databázový model systému
- *Controller Projects/Add* pre pridávanie projektov

Marek Sobôtka

- *Controller Migration* pre migráciu databázy z pôvodného systému
- Databázový model systému

Pavol Sopko

- *Controller Projects/Index* pre zobrazenie prehľadu projektov
- GUI aplikácie

Ivan Srba

- *Controller Projects/Edit* pre editáciu projektov

5 Zápisnice zo stretnutí

5.1 Zápis z 1. stretnutia tímu č. 3

Dátum:	29.9.2010
Trvanie:	13.15 – 14.40
Miestnosť:	softvérové štúdio (lab D07b)
Prítomní:	
Pedagóg:	Ing. Matej Makula, PhD.
Členovia tímu:	Bc. František Ivanko, Bc. Róbert Móro, Bc. Samuel Snopko, Bc. Marek Sobôtka, Bc. Ivan Srba
Neprítomní:	Bc. Pavol Sopko (na pracovnej stáži vo Veľkej Británii)
Zapisovateľ:	Bc. Róbert Móro

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Rozdelenie úloh v tíme, prvotná analýza

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Žiadne predchádzajúce úlohy

Opis stretnutia

1. Rozdelili sme si úlohy v tíme:

František Ivanko	manažér vývoja, databázový expert, programátor
Róbert Móro	manažér rizík, analytik, softvérový návrhár, programátor
Samuel Snopko	manažér plánovania, zástupca manažéra tímu, analytik, softvérový návrhár, programátor
Marek Sobôtka	manažér kvality, databázový expert, programátor
Pavol Sopko	návrh používateľských rozhraní, tvorba webovej prezentácie, programátor
Ivan Srba	manažér tímu, manažér podpory vývoja, programátor
2. Dohodli sme sa, že budeme systém vyvíjať podľa metodiky SCRUM.
3. Oboznámili sme sa so súčasným stavom systému na tvorbu a pridelenie tém bakalárskych, diplomových prác a tímových projektov a systému na tvorbu posudkov. Existujú teda dva oddelené systémy, ktoré však pracujú nad spoločnou databázou:
 - Yonban
 - Promasus
4. Funkcie systému Yonban:
 - a. Tvorba tém
 - b. Schvaľovanie tém garantom
 - c. Pridelenia študenta na projekt
 - d. Tlačenie zadaní
5. Funkcie systému Promasus:
 - a. Nahrávanie prác študentmi
 - b. Vkladanie abstraktu práce
 - c. Tvorba posudkov vedúceho a oponenta práce

6. Z pohľadu projektov fungujú systémy nasledovne:
 - a. Bakalársky projekt
 - i. pridelovanie na projekty
 - ii. krátky posudok vedúceho (BP1)
 - iii. odovzdanie práce a abstraktu, posudok vedúceho a oponenta (BP2)
 - b. Diplomový projekt
 - i. pridelovanie na projekty
 - ii. krátky posudok vedúceho (DP1)
 - iii. posudok vedúceho (DP2)
 - iv. odovzdanie práce a abstraktu, žiadne posudky (DP3)
 - c. Tímový projekt
 - i. pridelovanie na projekty
7. Nový systém by mal nahradiť oba systémy (teda bude jeden namiesto dvoch), zefektívniť proces tvorby a pridelovania tém a tvorby posudkov, pričom by mal byť predovšetkým jednoduchší. Dôraz sa kladie na stabilitu, robustnosť, prehľadnosť kódu a dokumentácie.
8. Oboznámili sme sa tiež s požadovaným procesom tvorby a pridelovania zadaní:
 - a. Vypísanie tém pedagógom
 - b. Tlač zoznamu tém a písanie pripomienok garantom
 - c. Revízia tém pedagógom
 - d. Sprístupnenie tém študentom (garant alebo automaticky k nejakému dátumu)
 - e. Registrácia na témy študentmi
 - f. Pridelenie témy študentovi (pedagóg)
9. Z identifikovaného procesu vyplynuli 3 roly v systéme:
 - garant
 - pedagóg
 - študent
10. Systém bude okrem toho poskytovať funkcie systému Promasus:
 - a. Možnosť sledovania etáp projektu (BP1,2, DP1,2,3)
 - b. Opakovanie projektu
 - c. Tvorba posudkov (práce sa už do systému zadávať nebudú)
 - d. Harmonogramy odovzdávania, stupnice hodnotenia
11. Bude potrebné preskúmať a zabezpečiť spoluprácu nového systému s Akademickým informačným systémom (AIS).

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
2	Preštudovať existujúcu databázu	Fero, Marek	6.10.2010	nová
3	Pozrieť výsledky práce tímov, ktoré v minulosti pracovali na systémoch Yonban, Promasus	Robo	6.10.2010	nová
4	Zanalyzovať a zaviesť podporné prostriedky	Ivo	6.10.2010	nová
6	Zistiť možnosti LDAP na spoluprácu s AIS	Ivo	6.10.2010	nová
7	Prototyp dizajnu	Paľo	6.10.2010	nová
8	Vytvoriť šablónu zápisnice	Robo	6.10.2010	nová
9	Vytvoriť logo a plagát tímu	Samo, Paľo	6.10.2010	nová

5.2 Zápis z 2. stretnutia tímu č. 3

Dátum: 6.10.2010
Trvanie: 13:00 – 14:30
Miestnosť: softvérové štúdio (lab D07b)
Prítomní:
Pedagóg: Ing. Matej Makula, PhD.
Členovia tímu: Bc. František Ivanko, Bc. Róbert Móro, Bc. Samuel Snopko,
Bc. Marek Sobôtka, Bc. Ivan Srba
Neprítomní: Bc. Pavol Sopko (na pracovnej sťaži vo Veľkej Británii)
Zapisovateľ: Bc. Samuel Snopko

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Zhrnutie práce za predchádzajúci týždeň.
Finálny výber technológií.
Vytvorenie Backlogu projektu.
Naplánovanie prvého behu Scrumu (6.10.2010 – 20.10.2010)

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
2	Preštudovať existujúcu databázu	Fero, Marek	6.10.2010	hotovo
3	Pozrieť výsledky práce tímov, ktoré v minulosti pracovali na systémoch Yonban, Promasus	Robo	6.10.2010	hotovo
4	Zanalyzovať a zaviesť podporné prostriedky	Ivo	6.10.2010	hotovo
6	Zistiť možnosti LDAP na spoluprácu s AIS	Ivo	6.10.2010	hotovo
7	Prototyp dizajnu	Paľo	6.10.2010	hotovo
8	Vytvoriť šablónu zápisnice	Robo	6.10.2010	hotovo
9	Vytvoriť logo a plagát tímu	Samo, Paľo	6.10.2010	hotovo

Opis stretnutia

1. Stretnutie viedol Róbert Móro
2. Najprv sme riešili úlohy z predchádzajúceho týždňa.
 - a. Všetky úlohy boli úspešne splnené.
3. Fero a Marek nás informovali o postupe pri navrhovaní novej databázy.
 - a. Navrhli časť pridelovania a registrácie projektov.
 - b. Momentálne prebiehala implementácia do elektronickej formy.
 - c. Marek spíše štábnu kultúru databázy.
4. Ivo nás informoval, že na jeho serveri už beží systém RedMine, kde budeme reportovať všetku našu prácu na projekte.
 - a. Ivo taktiež vytvoril jednoduchý tutorial ako pracovať s týmto systémom.
5. V ďalšom kroku nás Ivo informoval o úspešnom teste s LDAP, pomocou scriptu vytvoreného v jazyku Ruby.
 - a. Nevieme, ale získať ročník a odbor!

- i. Riešenie buď importom, alebo si zadá používateľ tieto fakty pri prvom použití.
 - b. Ivo prepíše tento script do PHP jazyka.
6. Samuel informoval o úspešnom vytvorení plagátu a loga tímu.
 - a. Plagát bol prezentovaný na tímovom stretnutí v pondelok.
7. Vedúcemu bol prezentovaný prvotný návrh dizajnu systému, ktorý vytvoril Paľo
8. Robo predstavil šablónu zápisnice a tiež zápisnicu z prvého stretnutia.
9. Následne sme strávili približne hodinu času diskusiou o Scrumu.
 - a. Ako to kto vidí a ako by sme mali postupovať.
 - b. Dvojtýždňové behy
 - i. Dokumentácia na konci každého behu
 - c. Informácie sme čerpali z „<http://www.agile-software-development.com/>“
10. S vedúcim projektu sme vytvorili a prediskutovali Backlog, ktorý je možné nájsť na stránke alebo v systéme RedMine.
 - a. Ohodnotili sme jednotlivé User Story spôsobom diskusie medzi členmi tímu.
 - b. Z tohto Backlogu sme si následne vybrali tri User Story, ktoré riešime v nasledujúcom šprinte.
 - i. Prihlasovanie používateľov cez AIS (LDAP)
 - ii. Návrh šablóny používateľského rozhrania
 - iii. Pridanie nového projektu (v prípade dostatku času)
11. S vedúcim sme prediskutovali možnosť nasadenia systému priamo na školský server, z dôvodu aby sme mali prepojenie na LDAP.
 - a. Rozhodli sme sa pôsobiť na externom serveri, pričom otestujem script na prihlasovanie v škole a systém bude vyvíjať bez LDAP prihlasovania.
12. Nasledovala diskusia o rozhraní.
 - a. Vedúci preferuje plain html.
 - b. My sme aspoň za štandardné frameworky JS
13. Následne sme už bez vedúceho diskutovali o technológiách a rozhodli sme sa nasledovne
 - a. Najnovšia dostupná verzia PHP (PHP 5.33)
 - i. Zend framework
 - b. Databáza Postgre – aj starý systém na nej pracoval.
 - c. Server u Iva
 - i. Virtuálny stroj s Fedorou (*Fedora-13-x86_64-netinst.iso*)
 1. zdroj:“http://download.fedoraproject.org/pub/fedora/linux/releases/13/Fedora/x86_64/iso/Fedora-13-x86_64-netinst.iso“
 - d. Ivo spraví test LDAP s php scriptom.
 - e. Budeme používať localhost, pričom databáza bude na serveri. Výnimkou sú databázisti (Fero, Marek), ktorí budú mať databázu na vlastnom PC.
 - f. XHTML
 - g. CSS
 - h. jQuery
 - i. Git
 - j. Z prehliadačov by po funkčnej stránke mali byť použiteľné aj staršie verzie. Grafická stránka nie je prioritná v tomto.

Úlohy pre sprint číslo 1:

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
10	Návrh šablóny používateľského rozhrania	USER STORY	20.10.2010	nová
13	[#10] Analýza existujúceho systému [Grafické hľadisko a HCI]	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
16	[#10] Vytvorenie návrhu [edit]	Pavol Sopko	20.10.2010	nová
21	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Pavol Sopko	20.10.2010	nová
22	Tutorial : Ako spisovať zápisnice	Róbert Móro	20.10.2010	nová
23	Vytvoriť balík technológií aj s tutorialmi	Ivan Srba	20.10.2010	nová
24	Tutorial: Interný proces programovania	František Ivanko	20.10.2010	nová
25	Tutorial: Interný proces pridelenia úloh (redmine)	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
26	Zápisnica č.2	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
27	Databáza - časť pridelenia a registrácie projektov	Marek Sobôtka	20.10.2010	nová
28	[#27] Analýza existujúceho riešenia	František Ivanko	20.10.2010	nová
29	[#27] Návrh nového riešenia databázy	František Ivanko	20.10.2010	nová
30	[#27] Implementácia navrhutej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	nová
31	[#27] Dokumentácia implementovanej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	nová
32	Tutorial: Dokumentácia interných pravidiel databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	nová
34	Nasadenie developerskeho servera	Ivan Srba	20.10.2010	nová
35	Plánovanie behu č.1	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
36	Tutorial: Scrum	Róbert Móro	20.10.2010	nová
37	Štúdium technológií	všetci	20.10.2010	nová
43	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	20.10.2010	nová
44	[#43] Analýza používateľského pohľadu	Róbert Móro	20.10.2010	nová
45	[#43] Softvérový návrh prihlasovania sa do systému	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
47	[#43] Vytvorenie PHP scriptu na overenie používateľa cez LDAP	Ivan Srba	20.10.2010	nová
56	Tutorial: Vytvorenie prototypov testovacích scenárov	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
57	Tutorial: Dokumentácia Git	Pavol Sopko	20.10.2010	nová

5.3 Zápis z 3. stretnutia tímu č. 3

Dátum:	13.10.2010
Trvanie:	13:00 – 16:00
Miestnosť:	softvérové štúdio (lab D07b)
Prítomní:	
Pedagóg:	Ing. Matej Makula, PhD.
Členovia tímu:	Bc. František Ivanko, Bc. Róbert Móro, Bc. Marek Sobôtka, Bc. Ivan Srba
Neprítomní:	Bc. Pavol Sopko (na pracovnej stáži vo Veľkej Británii) Bc. Samuel Snopko (na pracovnom pohovore)
Zapisovateľ:	Bc. František Ivanko

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Zhrnutie práce za predchádzajúci týždeň.
User story používateľských rozhraní.
Riešenie problémov jednotlivých členov tímu.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
10	Návrh šablóny používateľského rozhrania	USER STORY	20.10.2010	nová
13	[#10] Analýza existujúceho systému [Grafické hľadisko a HCI]	Samuel Snopko	20.10.2010	pracuje sa na nej
16	[#10] Vytvorenie návrhu [edit]	Pavol Sopko	20.10.2010	ukončená
21	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Pavol Sopko	20.10.2010	pracuje sa na nej
22	Tutorial : Ako spisovať zápisnice	Róbert Móro	20.10.2010	ukončená
23	Vytvoriť balík technológií aj s tutorialmi	Ivan Srba	20.10.2010	ukončená
24	Tutorial: Interný proces programovania	František Ivanko	20.10.2010	pracuje sa na nej
25	Tutorial: Interný proces pridelovania úloh (redmine)	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
26	Zápisnica č.2	Samuel Snopko	20.10.2010	ukončená
27	Databáza - časť pridelovania a registrácie projektov	Marek Sobôtka	20.10.2010	pracuje sa na nej
28	[#27] Analýza existujúceho riešenia	František Ivanko	20.10.2010	pracuje sa na nej
29	[#27] Nár. nového riešenia databázy	František Ivanko	20.10.2010	pracuje sa na nej
30	[#27] Implementácia navrhutej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	pracuje sa na nej
31	[#27] Dokumentácia implementovanej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	nová
32	Tutorial: Dokumentácia interných pravidiel databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	ukončená
34	Nasadenie developerskeho servera	Ivan Srba	20.10.2010	pracuje sa na nej

35	Plánovanie behu č.1	Samuel Snopko	20.10.2010	ukončená
36	Tutorial: Scrum	Róbert Móro	20.10.2010	ukončená
37	Štúdium technológii	všetci	20.10.2010	pracuje sa na nej
43	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	20.10.2010	ukončená
44	[#43] Analýza používateľského pohľadu	Róbert Móro	20.10.2010	pracuje sa na nej
45	[#43] Softvérový návrh prihlasovania sa do systému	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
47	[#43] Vytvorenie PHP skriptu na overenie používateľa cez LDAP	Ivan Srba	20.10.2010	pracuje sa na nej
56	Tutorial: Vytvorenie prototypov testovacích scenárov	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
57	Tutorial: Dokumentácia Git	Pavol Sopko	20.10.2010	nová

Opis stretnutia

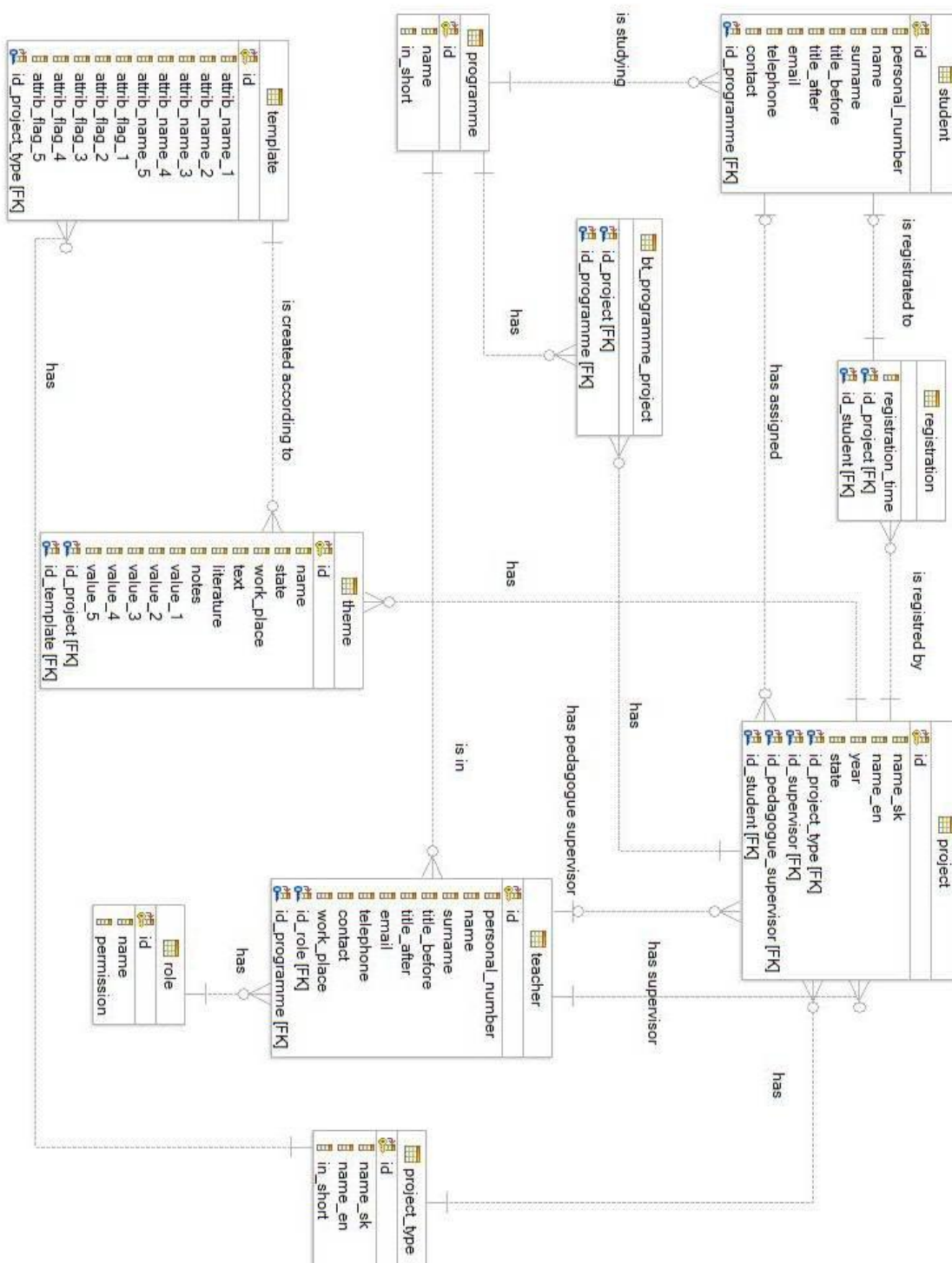
1. Stretnutie viedol František Ivanko (ako zástupca Samuela Snopka)
2. Najprv sme riešili úlohy z predchádzajúceho týždňa, každý v krátkosti povedal čo spravil za uplynulý týždeň. Úlohy na ktorých sa začala pracovať alebo už boli ukončené je možné vidieť v tabuľke (viď vyššie)
 - a. Vedúcemu sme ukázali návrh stránky tímového projektu, ktorý spravil Paľo.
 - b. Robo upozornil na to, že v Redmine už môžeme nájsť template na zápisnice a postup ako postupovať.
 - c. Marek a Fero predstavili prototyp fyzického modelu, ktorý po stretnutí prešli s vedúcim a jeho finálnu verziu je možné vidieť v prílohách.
 - d. Ivo upovedomil nás všetkých, že sa mu podarilo na virtuálny server nainštalovať Fedoru a spolu s ňou aj Apache server a Postgre databázu.
 - e. Robo spísal analýzu príbehu Prihlasovania používateľa (viď príloha).
- 1.
3. Následne vedúci projektu (Ing. Matej Makula, PhD.) spravil náčrt používateľských rozhraní pre pridelovanie projektu, ktoré spracuje Robo so Samom.(viď príloha)
4. Nakoniec sme už bez vedúceho diskutovali o jednotlivých problémoch pri úlohách, ktoré nám boli pre tento šprint pridelené.
 - a. Ivo poveril Mareka a Fera, aby na developerskom serveri rozbehali Postgre databázu a dal im k tomu prístupové údaje.
 - b. Ivo ukázal ako sa má pracovať s Gitom.

Úlohy pre sprint číslo 1, na ktorých sa pracuje alebo sa ešte nezačali:

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
10	Návrh šablóny používateľského rozhrania	USER STORY	20.10.2010	nová
13	[#10] Analýza existujúceho systému [Grafické hľadisko a HCI]	Samuel Snopko	20.10.2010	pracuje sa na nej
21	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Pavol Sopko	20.10.2010	pracuje sa na nej
24	Tutorial: Interný proces programovania	František Ivanko	20.10.2010	pracuje sa na nej
25	Tutorial: Interný proces pridelovania úloh (redmine)	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
27	Databáza - časť pridelovania a registrácie projektov	Marek Sobôtka	20.10.2010	pracuje sa na nej
28	[#27] Analýza existujúceho riešenia	František Ivanko	20.10.2010	pracuje sa na nej
29	[#27] Nár. nového riešenia databázy	František Ivanko	20.10.2010	pracuje sa na nej
30	[#27] Implementácia navrhutej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	pracuje sa na nej
31	[#27] Dokumentácia implementovanej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	nová
37	Štúdium technológii	všetci	20.10.2010	pracuje sa na nej
44	[#43] Analýza používateľského pohľadu	Róbert Móro	20.10.2010	pracuje sa na nej
45	[#43] Softvérový návrh prihlasovania sa do systému	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
47	[#43] Vytvorenie PHP skriptu na overenie používateľa cez LDAP	Ivan Srba	20.10.2010	pracuje sa na nej
56	Tutorial: Vytvorenie prototypov testovacích scenárov	Samuel Snopko	20.10.2010	nová
57	Tutorial: Dokumentácia Git	Pavol Sopko	20.10.2010	nová

Prílohy

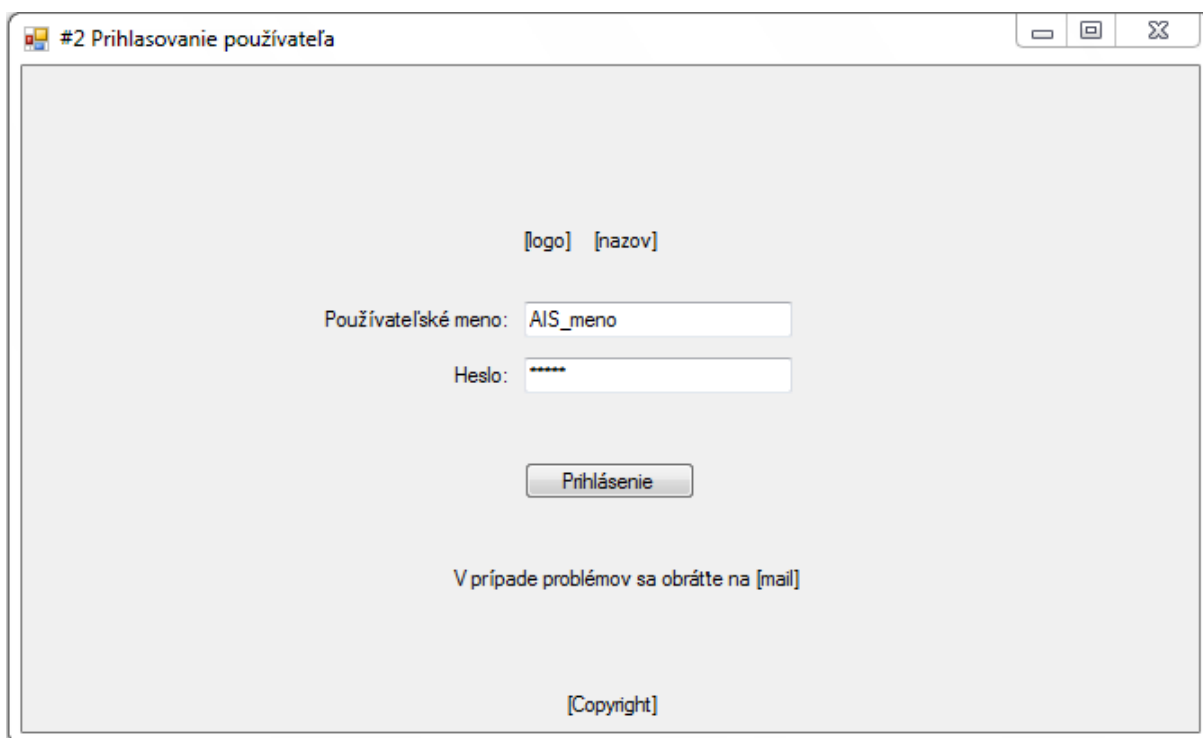
A. Fyzický model



Obr. 1 Fyzický model

B. Analýza - Prihlasovanie používateľa

Ako *používateľ* sa chcem *prihlásiť* do systému, aby som v ňom mohol *pracovať*. Aby som sa nemusel znovu registrovať, chcem použiť prihlasovacie údaje do systému AIS.



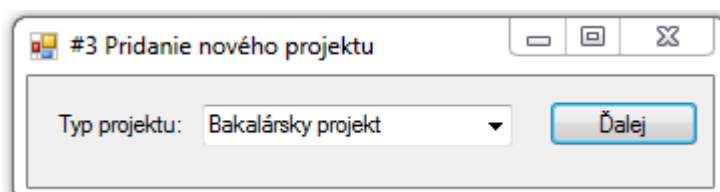
Obr. 2 Prihlasovanie používateľa

Prihlásenie z pohľadu používateľa teda vyzerá nasledovne (obr. 2):

1. Používateľ zadá meno a heslo, ktorým sa prihlasuje do AIS.
2. Systém overí správnosť údajov cez LDAP.
3. V prípade:
 - a. *úspechu*
 - Systém prihlási používateľa do systému.
 - Systém zobrazí všetky informácie, ktoré o používateľovi zistil pomocou LDAP. (Slúži len na otestovanie možností LDAP.)
 - b. *neúspechu* systém zobrazí chybovú správu
 - Chybné meno alebo heslo. (Ak používateľ zadal nesprávne meno alebo heslo.)
 - Zadané meno a heslo sú správne, ale nemáte oprávnenie na prihlásenie do systému. (Ak používateľ nie je importovaný do systému, napr. študent prvého ročníka bakalárskeho štúdia.)
 - Nepodarilo sa prihlásiť, skúste neskôr. (V prípade inej nepredvídanej chyby.)

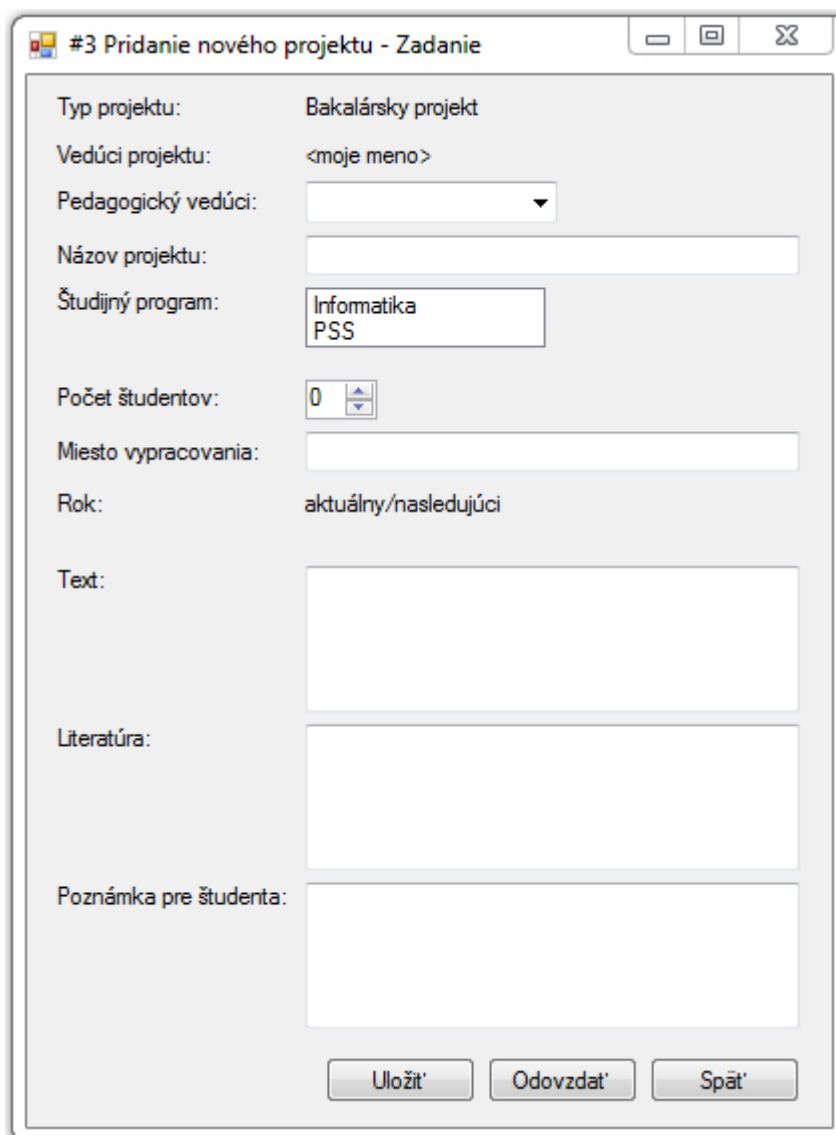
C. Pridanie projektu – pohľad používateľa (pedagóga)

Na obr. 3 a 4 sú znázornené obrazovky na pridanie projektu pedagógom, ktoré vznikli na základe komunikácie so „zákazníkom“. Toto posluží ako základ na vypracovanie príslušnej analýzy.



The screenshot shows a window titled "#3 Pridanie nového projektu". Inside, there is a label "Typ projektu:" followed by a dropdown menu currently displaying "Bakalársky projekt". To the right of the dropdown is a blue button labeled "Ďalej".

Obr. 3 Typ projektu



The screenshot shows a window titled "#3 Pridanie nového projektu - Zadanie". It contains a form with the following fields and values:

- Typ projektu: Bakalársky projekt
- Vedúci projektu: <moje meno>
- Pedagogický vedúci: (empty dropdown)
- Názov projektu: (empty text box)
- Študijný program: Informatika PSS
- Počet študentov: 0 (spin button)
- Miesto vypracovania: (empty text box)
- Rok: aktuálny/nasledujúci
- Text: (empty text area)
- Literatúra: (empty text area)
- Poznámka pre študenta: (empty text area)

At the bottom of the form are three buttons: "Uložiť", "Odovzdať", and "Späť".

Obr. 4 Nový projekt

5.4 Zápis zo 4. stretnutia tímu č. 3

Dátum: 20.10.2010
Trvanie: 13:00 – 16:00
Miestnosť: softvérové štúdio (lab D07b)
Prítomní:
Pedagóg: Ing. Matej Makula, PhD.
Členovia tímu: Bc. František Ivanko, Bc. Róbert Móro, Bc. Samuel Snopko,
 Bc. Marek Sobôtka, Bc. Ivan Srba
Neprítomní: Bc. Pavol Sopko (na pracovnej stáži vo Veľkej Británii)
Zapisovateľ: Bc. Marek Sobôtka

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Zhrnutie práce za predchádzajúci týždeň.
 Vyhodnotenie prvého behu Scrumu (6.10.2010 – 20.10.2010)
 Naplánovanie druhého behu Scrumu (20.10.2010 – 3.11.2010)
 Riešenie problémov jednotlivých členov tímu.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
10	Návrh šablóny používateľského rozhrania	USER STORY	20.10.2010	ukončená
13	[#10] Analýza existujúceho systému [Grafické hľadisko a HCI]	Samuel Snopko	20.10.2010	ukončená
21	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Pavol Sopko	20.10.2010	ukončená
24	Tutorial: Interný proces programovania	František Ivanko	20.10.2010	ukončená
25	Tutorial: Interný proces pridelovania úloh (redmine)	Samuel Snopko	20.10.2010	ukončená
27	Databáza - časť pridelovania a registrácie projektov	Marek Sobôtka	20.10.2010	ukončená
28	[#27] Analýza existujúceho riešenia	František Ivanko	20.10.2010	ukončená
29	[#27] Nár. nového riešenia databázy	František Ivanko	20.10.2010	ukončená
30	[#27] Implementácia navrhutej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	ukončená
31	[#27] Dokumentácia implementovanej časti databázy	Marek Sobôtka	20.10.2010	ukončená
37	Štúdium technológií	všetci	20.10.2010	pracuje sa na nej
44	[#43] Analýza používateľského pohľadu	Róbert Móro	20.10.2010	ukončená
45	[#43] Softvérový návrh prihlasovania sa do systému	Samuel Snopko	20.10.2010	ukončená
47	[#43] Vytvorenie PHP skriptu na overenie používateľa cez LDAP	Ivan Srba	20.10.2010	ukončená
56	Tutorial: Vytvorenie prototypov testovacích scenárov	Samuel Snopko	20.10.2010	ukončená
57	Tutorial: Dokumentácia Git	Pavol Sopko	20.10.2010	ukončená

Opis stretnutia

1. Stretnutie viedol František Ivanko.
2. Najprv sme riešili úlohy z predchádzajúceho týždňa.
 - a. Identifikovali sme problém s kódovaním web stránky na skrátenej adrese <http://labs2.fkit.stuba.sk/~team03is-si/o-projekte.html>.
 - b. Fero nás informoval o zmene frameworku zo Zend frameworku na CodeIgniter, kvôli prílišnej náročnosti Zend-u.
3. Vyhodnotili sme prvý šprint.
 - a. Vedúci schválil a ukončil dva User Story.
 - i. Návrh šablóny používateľského rozhrania
 - ii. Prihlasovanie používateľov cez AIS
 1. Pripomenuli sme si, že niektoré údaje nie sú dostupné z AIS (ročník, odbor), bude nutné ich importovať.
 - b. Voliteľný User Story Pridanie nového projektu pedagógom sme presunuli do druhého šprintu, nakoľko nebol dokončený.
 - c. Zhodnotili sme šprint ako celok
 - i. Zistili sme, že plánovaniu šprintu v systéme počas viacerých dní kazí štatistiku, preto je nutné šprint naplánovať hneď na začiatku a v rámci jedného dňa!
 - ii. Podotkli sme, že je nutné reportovať priebežne, tiež zo štatistických dôvodov.
 - iii. Odhadované časy boli veľmi dobre stanovené, keďže rozdiel medzi skutočným stráveným časom a odhadovaným tvoril len 0,75 hodiny.
4. Ivo nás informoval o aktuálnom stave developerského prostredia.
 - a. Všetky potrebné nástroje boli nainštalované a spustené.
 - b. Zostáva dokončiť konfiguráciu Git a PHP.
 - c. Marek a Fero potvrdili rozbehanie PostgreSQL na serveri a informovali, že zostáva nakonfigurovať smerovanie zvonka na port 5432.
 - d. Ivo informoval, že pracuje na sprístupnení aktuálnej verzie vyvíjaného systému priamo cez internet.
5. Marek a Fero s vedúcim prediskutovali nejasnosti v dátovom modeli.
6. Naplánovali sme druhý šprint.
 - a. Po ohodnotení zložitosti sme vybrali štyri User Story.
 - i. Pridanie nového projektu pedagógom
 - ii. Migrácia údajov z pôvodného systému
 - iii. Zobrazenie zoznamu projektov pedagóga
 - iv. Opravenie revidovaného projektu pedagógom
 - b. Zvolili sme si aj dva voliteľné User Story.
 - i. Tlač nových projektov garantom
 - ii. Schválenie/revidovanie projektu garantom
 - c. Následne vedúci načrtol obrazovky pre príslušné User Story.
7. Boli sme informovaný o potrebe skompletizovania dokumentácie k inžinierskemu dielu a riadeniu, ktoré sa bude odovzdávať.
 - a. Poverenou osobou bol Marek spolu s Robom, ktorí budú zodpovední za dokončenie dokumentácie včas.

Úlohy pre sprint číslo 2:

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
64	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	23.10.2010	pracuje sa na nej
65	[#64] Testovanie implementácie prihlasovania	Marek Sobôtka	22.10.2010	nová
66	[#64] Zdokumentovanie funkcionality prihlasovania	Róbert Móro	23.10.2010	nová
67	Pridanie nového projektu	USER STORY	26.10.2010	nová
68	[#67] Implementácia pridania nového projektu	František Ivanko	24.10.2010	nová
69	[#67] Testovanie pridania nového projektu	Marek Sobôtka	25.10.2010	nová
70	[#67] Zdokumentovanie funkcionality pridania nového projektu	Róbert Móro	26.10.2010	nová
71	Migrácia dát používanej časti databázy		30.10.2010	nová
72	[#71] Vytvorenie php skriptu na migráciu	František Ivanko	29.10.2010	nová
73	[#71] Zdokumentovanie práce a skriptu	Samuel Snopko	30.10.2010	nová
74	Zobrazenie zoznamu projektov pedagoga	USER STORY	30.10.2010	nová
75	[#74] Analyza a návrh, testovacie scenáre	Samuel Snopko	26.10.2010	nová
76	[#74] Implementácia zobrazenia projektov pedagoga	Pavol Sopko	28.10.2010	nová
77	[#74] Testovanie	Marek Sobôtka	29.10.2010	nová
78	[#74] Zdokumentovanie zobrazenia zoznamu	Róbert Móro	30.10.2010	nová
79	Opravenie revidovaného projektu pedagogom a editácia	USER STORY	1.11.2010	nová
80	[#79] Analyza užívateľského hladiska	Róbert Móro	28.10.2010	nová
81	[#79] Návrh editácie a opravy projektu a rev. projektu	Samuel Snopko	29.10.2010	nová
82	[#79] Implementácia editácie projektov	Ivan Srba	31.10.2010	nová
83	[#79] Testovanie editácie a opravy projektu	Marek Sobôtka	31.10.2010	nová
84	[#79] Zdokumentovanie editácie projektov	Róbert Móro	1.11.2010	nová
85	Vytvorenie dlhodobého plánu	Samuel Snopko	22.10.2010	nová
92	Tutorial: Mena suborov	Ivan Srba	24.10.2010	nová
97	Tlač projektov garantom [optional_2]	USER STORY	2.11.2010	nová
98	[#97] Analyza a návrh tlace	Róbert Móro	31.10.2010	nová
99	[#97] Implementácia	František Ivanko	2.11.2010	nová
100	[#97] Testovanie implementácie tlace	Marek Sobôtka	2.11.2010	nová
101	[#97] Zdokumentovanie tlace	Róbert Móro	2.11.2010	nová
102	Zobrazenie zoznamu projektov - garant [optional_2]	USER STORY	2.11.2010	nová
103	[#102] Analyza používateľského hladiska	Róbert Móro	2.11.2010	nová
104	[#102] Návrh architektúry	Samuel Snopko	2.11.2010	nová
105	[#102] Implementácia	Pavol Sopko	2.11.2010	nová
106	[#102] Testovanie	Marek Sobôtka	2.11.2010	nová
107	[#102] Zdokumentovanie funkcionality	Róbert Móro	2.11.2010	nová

5.5 Zápis z 5. stretnutia tímu č. 3

Dátum:	27.10.2010
Trvanie:	13:00 – 15:30
Miestnosť:	softvérové štúdio (lab D07b)
Prítomní:	
Pedagóg:	Ing. Matej Makula, PhD.
Členovia tímu:	Bc. František Ivanko, Bc. Róbert Móro, Bc. Samuel Snopko, Bc. Marek Sobôtka, Bc. Ivan Srba
Neprítomní:	Bc. Pavol Sopko (na pracovnej stáži vo Veľkej Británii)
Zapisovateľ:	Bc. Ivan Srba

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Zhrnutie práce v druhom behu.
Riešenie problémov jednotlivých členov tímu.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
64	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	23.10.2010	pracuje sa na nej
65	[#64] Testovanie implementácie prihlasovania	Marek Sobôtka	22.10.2010	nová
66	[#64] Zdokumentovanie funkcionality prihlasovania	Róbert Móro	23.10.2010	nová
67	Pridanie nového projektu	USER STORY	26.10.2010	pracuje sa na nej
68	[#67] Implementácia pridania nového projektu	František Ivanko	24.10.2010	pracuje sa na nej
69	[#67] Testovanie pridania nového projektu	Marek Sobôtka	25.10.2010	nová
70	[#67] Zdokumentovanie funkcionality pridania nového projektu	Róbert Móro	26.10.2010	nová
71	Migrácia dát používanej časti databázy		30.10.2010	nová
72	[#71] Vytvorenie php skriptu na migráciu	František Ivanko	29.10.2010	nová
73	[#71] Zdokumentovanie práce a skriptu	Samuel Snopko	30.10.2010	nová
74	Zobrazenie zoznamu projektov pedagoga	USER STORY	30.10.2010	nová
75	[#74] Analýza a návrh, testovacie scenáre	Samuel Snopko	26.10.2010	nová
76	[#74] Implementácia zobrazenia projektov pedagoga	Pavol Sopko	28.10.2010	nová
77	[#74] Testovanie	Marek Sobôtka	29.10.2010	nová
78	[#74] Zdokumentovanie zobrazenia zoznamu	Róbert Móro	30.10.2010	nová
79	Opravenie revidovaného projektu pedagogom a editácia	USER STORY	1.11.2010	nová
80	[#79] Analýza užívateľského hladiska	Róbert Móro	28.10.2010	pracuje sa na nej
81	[#79] Návrh editácie a opravy projektu a rev. projektu	Samuel Snopko	29.10.2010	nová

82	[#79] Implementacia editacie projektov	Ivan Srba	31.10.2010	nová
83	[#79] Testovanie editacie a opravy projektu	Marek Sobôtka	31.10.2010	nová
84	[#79] Zdokumentovanie editacie projektov	Róbert Móro	1.11.2010	nová
85	Vytvorenie dlhodobého planu	Samuel Snopko	22.10.2010	pracuje sa na nej
92	Tutorial: Mena suborov	Ivan Srba	24.10.2010	nová
97	Tlac projektov garantom [optional_2]	USER STORY	2.11.2010	nová
98	[#97] Analyza a navrh tlace	Róbert Móro	31.10.2010	pracuje sa na nej
99	[#97] Implementacia	František Ivanko	2.11.2010	nová
100	[#97] Testovanie implementacie tlace	Marek Sobôtka	2.11.2010	nová
101	[#97] Zdokumentovanie tlace	Róbert Móro	2.11.2010	nová
102	Zobrazenie zoznamu projektov - garant [optional_2]	USER STORY	2.11.2010	nová
103	[#102] Analyza pouzivatelskeho hladiska	Róbert Móro	2.11.2010	pracuje sa na nej
104	[#102] Navrh architektury	Samuel Snopko	2.11.2010	nová
105	[#102] Implementacia	Pavol Sopko	2.11.2010	nová
106	[#102] Testovanie	Marek Sobôtka	2.11.2010	nová
107	[#102] Zdokumentovanie funkcionality	Róbert Móro	2.11.2010	nová

Opis stretnutia

1. Stretnutie viedol Ivan Srba
2. Najprv sme riešili úlohy z predchádzajúceho týždňa, každý v krátkosti povedal čo spravil za uplynulý týždeň. Úlohy na ktorých sa začalo pracovať alebo už boli ukončené je možné vidieť v tabuľke (viď vyššie)
 - a. Vedúcemu projektu sme prezentovali výsledok *User Story* Pridanie nového projektu. Implementovaný výsledok bol prijatý.
 - b. Ivo prezentoval výsledok nainštalovania PHP a Git-u na serveri.
 - c. Marek v krátkosti uviedol informácie o spôsobe automatického testovania.
 - d. Robo uviedol, že sú hotové analýzy k *User stories*, ktoré mal priradené.
- 2.
3. Následne vedúci projektu (Ing. Matej Makula, PhD.) doplnil informácie k databázovému modelu o stavoch projektu a zadania. Momentálne nebudeme riešiť všetky stavy, ale len tie, ktoré sú potrebné pre zadané *User stories*.
4. Nakoniec sme už bez vedúceho diskutovali o zmene databázy a to konkrétne vzťahov medzi projektmi a zadaniami. Ďalej sme vyriešili rozdelenie tém na metodiky s prihliadnutím na zodpovednosť v rámci tímového projektu. Jednotlivé metodiky sa budeme snažiť napísať takým spôsobom, aby boli plne použiteľné na tímovom projekte.

Úlohy pre šprint číslo 2, na ktorých sa pracuje alebo sa ešte nezačali:

ID	Popis	Zodpovednosť	Dátum	Stav
64	Prihlasovanie používateľov cez AIS	USER STORY	23.10.2010	pracuje sa na nej
65	[#64] Testovanie implementácie prihlasovania	Marek Sobôtka	22.10.2010	nová
66	[#64] Zdokumentovanie funkcionality prihlasovania	Róbert Móro	23.10.2010	nová
67	Pridanie nového projektu	USER STORY	26.10.2010	pracuje sa na nej
68	[#67] Implementácia pridania nového projektu	František Ivanko	24.10.2010	pracuje sa na nej
69	[#67] Testovanie pridania nového projektu	Marek Sobôtka	25.10.2010	nová
70	[#67] Zdokumentovanie funkcionality pridania nového projektu	Róbert Móro	26.10.2010	nová
71	Migrácia dát používanej časti databázy		30.10.2010	nová
72	[#71] Vytvorenie php skriptu na migráciu	František Ivanko	29.10.2010	nová
73	[#71] Zdokumentovanie práce a skriptu	Samuel Snopko	30.10.2010	nová
74	Zobrazenie zoznamu projektov pedagoga	USER STORY	30.10.2010	nová
75	[#74] Analyza a návrh, testovacie scenare	Samuel Snopko	26.10.2010	nová
76	[#74] Implementácia zobrazenia projektov pedagoga	Pavol Sopko	28.10.2010	nová
77	[#74] Testovanie	Marek Sobôtka	29.10.2010	nová
78	[#74] Zdokumentovanie zobrazenia zoznamu	Róbert Móro	30.10.2010	nová
79	Opravenie revidovaného projektu pedagogom a editácia	USER STORY	1.11.2010	nová
80	[#79] Analyza užívateľského hladiska	Róbert Móro	28.10.2010	pracuje sa na nej
81	[#79] Navrh editácie a opravy projektu a rev. projektu	Samuel Snopko	29.10.2010	nová
82	[#79] Implementácia editácie projektov	Ivan Srba	31.10.2010	nová
83	[#79] Testovanie editácie a opravy projektu	Marek Sobôtka	31.10.2010	nová
84	[#79] Zdokumentovanie editácie projektov	Róbert Móro	1.11.2010	nová
85	Vytvorenie dlhodobého plánu	Samuel Snopko	22.10.2010	pracuje sa na nej
92	Tutorial: Mena suborov	Ivan Srba	24.10.2010	nová
97	Tlač projektov garantom [optional_2]	USER STORY	2.11.2010	nová
98	[#97] Analyza a návrh tlace	Róbert Móro	31.10.2010	pracuje sa na nej
99	[#97] Implementácia	František Ivanko	2.11.2010	nová
100	[#97] Testovanie implementácie tlace	Marek Sobôtka	2.11.2010	nová
101	[#97] Zdokumentovanie tlace	Róbert Móro	2.11.2010	nová
102	Zobrazenie zoznamu projektov - garant [optional_2]	USER STORY	2.11.2010	nová
103	[#102] Analyza používateľského hladiska	Róbert Móro	2.11.2010	pracuje sa na nej
104	[#102] Navrh architektury	Samuel Snopko	2.11.2010	nová

105	[#102] Implementacia	Pavol Sopko	2.11.2010	nová
106	[#102] Testovanie	Marek Sobôtka	2.11.2010	nová
107	[#102] Zdokumentovanie funkcionality	Róbert Móro	2.11.2010	nová

6 Metodiky potrebné pri vývoji

6.1 Interný proces pomenovania databázy

6.1.1 Pomenovanie tabuliek

Pre pomenovanie tabuliek platia nasledovné pravidlá:

- pomenúvajú sa v anglickom jazyku
- názov je volený tak, aby jasne opisoval, čo je obsahom tabuľky
- každá tabuľka má názov výlučne v jednotnom čísle
- používame len malé písmená
- volíme názov tak, aby bol jednoslovný, pokiaľ to nie je možné, jednotlivé slová oddeľujeme podčiarknikom

Špeciálna konvencia pomenovania tabuliek platí pri väzobných tabuľkách, ktoré vznikli dekompozíciou m:n väzby. Pokiaľ takáto väzobná tabuľka nemá špeciálny význam, názov je zložený z prefixu *bt_ (binding table)* a názvov tabuliek, ktoré spája (napr. *bt_programme_project*). Poradie názvov tabuliek, ktoré sú spájané je volené podľa abecedy.

6.1.2 Pomenovanie atribútov

Pre pomenovanie atribútov platia nasledovné pravidlá:

- pomenúvajú sa v anglickom jazyku
- názov je volený tak, aby jasne opisoval, čo je obsahom tabuľky
- pri názvoch sa používajú len malé písmená
- názov je podľa možnosti jednoslovný, pokiaľ to nie je možné, jednotlivé slová oddeľujeme podčiarknikom
- primárny kľúč je označený ako *id*
- cudzie kľúče sú označené ako prefix *id_* a názov tabuľky, na ktorú je cudzí kľúč naviazaný. Ak je viac cudzích kľúčov, ktoré sa viažu na jednu tabuľku, tak názvy cudzích kľúčov volíme tak, aby vyjadrovali funkciu referencie
- pokiaľ je nejaký atribút potrebné udržiavať vo viacerých jazykoch, použijeme sufix (napr. *_sk* pre slovenčinu, *_en* pre angličtinu) a potom všetky tieto atribúty musia tento sufix mať.

6.1.3 Pomenovanie relácií cudzích kľúčov

Názvy relácií sú zložené z prefixu *FK_ (foreign key)* a názvov tabuliek, ktoré sú touto referenciou spájané, pričom ako prvá je tabuľka s cudzím kľúčom a ako druhá je tabuľka s primárnym kľúčom.

7 Manažment verzií, konfigurácii a zmien

7.1 Manažment verzií – Git

Náš tím používa na manažment verzií systém Git. Git je moderný a jednoduchý systém na správu obsahu, ktorý sa od populárneho a jednoduchého Subversion líši najmä tým, že je distribuovaný a sleduje a uchováva obsah, nie súbory. Vďaka týmto vlastnostiam je práca s ním jednoduchšia.

Na rozdiel od Subversion, Git má tri miesta, kde sa uchováva obsah – lokálny repozitár, tzv. *staging area* a vzdialený repozitár na serveri.

Pri každodenných zmenách sa používa lokálny repozitár, všetky *commit-y* a vetvenia sa teda vykonávajú lokálne a až po vývoji a otestovaní novej funkcionality, resp. opravení nejakej chyby sa všetky zmeny posielajú na server, čím sa sprístupnia aj pre ostatných členov tímu. *Staging area* je špeciálne miesto, kde sa pripravujú zmeny na lokálny *commit*.

Základné procesy spojené s manažmentom verzií sú nasledovné:

- Inštalácia
- Konfigurácia úložiska
- Prepojenie s prostriedkom na manažment úloh
- Životný cyklus vývoja novej funkcionality
- Životný cyklus opravy chyby (bugu)
- Riešenie konfliktov (kolízií)
- Nasadzovanie (vývojová, produkčná verzia)

Pritom môžeme identifikovať tieto roly:

- Vývojár
- Manažér vývoja
- Manažér podpory vývoja
- Manažér kvality

Každý vývojár je zodpovedný za vývoj nových funkcionalít a opravu chýb. Manažér vývoja zodpovedá za riešenie konfliktov (kolízií), manažér podpory vývoja inštaluje a konfiguruje úložisko. Manažér kvality vstupuje do manažmentu verzií tým, že rozhoduje o nasadení danej verzie v produkčnej verzii systému.

7.2 Interný proces pridelovania úloh

Vzhľadom na to, že postupujeme vývojovou stratégiou Scrum, plánujeme len 2 týždne dopredu, avšak na veľmi nízkej úrovni, pričom každú úlohu pridelujeme konkrétnemu členovi tímu, ktorý za ňu zodpovedá.

Jedine úlohy typu *User Story* nemajú prideleného žiadneho člena tímu, pretože tieto úlohy sa rozdeľujú na menšie úlohy, ktoré riešia jednotliví členovia.

TRACKER

User Story

- vybrané úlohy z Backlogu. Nemajú prideleného žiadneho člena tímu. Updatuje prioritne manažér plánovania, alebo manažér tému.

<i>Feature</i>	- Určitá implementácia návrhu. Výsledok ideálne nejaká funkcionálnosť.
<i>Task</i>	- Väčšina úloh ako návrh niečoho, dokumentácia, niečo si naštudovať.
<i>Idea</i>	- Minimálne využívané, nevidím reálne využitie.
<i>Bug</i>	- Vyreportovaný väčší bug, ktorý ušiel predchádzajúcemu testovaniu. Potreba vytvorenia úlohy na opravu funkcionality/grafiky, pretože sa to už nestihlo v danom procese implementácie. Nemalo by sa stávať.
<i>Project Support</i>	- Typ úlohy na podporu projektu. Napríklad jednanie, alebo komunikácia v rámci tímu.

SUBJECT

Názov úlohy musí byť výstižný a na prvý pohľad musí byť jasné o čo ide v danej úlohe. Platia určité tagy (poznámky):

[#43] Analýza používateľského pohľadu

- táto úloha je podúlohou úlohy číslo 43
- v hranatej zátvorke na začiatku je číslo nadradenej úlohy

[#10] Vytvorenie návrhu [edit]

- v hranatej zátvorke na konci je poznámka, ktorá nám má upresniť úlohu
- [edit] je poznámka pre plánovača, že sa má k tejto úlohe dačo doplánovať

Tutorial : Ako spisovať zápisky

- tutorial znamená, že sa jedná o úlohy tvorby metodiky/tutorialu

STATUS

<i>New</i>	- po vytvorení úlohy, na úlohe sa ešte nepracuje
<i>in progress</i>	- v prípade, že začneme pracovať na úlohe. Do tohto stavu prepne úlohu v prípade, že sme na nej niečo spravili, ale ešte nie je hotová. Podmienkou, ale je že musíme začať na úlohe pracovať. Do tohto stavu ju prepíname až v momente, keď reportujeme čas, nie v absolútnom momente začatia práce.
<i>waiting for response</i>	- ak sme sa dostali do stavu, že nevieme s úlohou pokračovať a čakáme na konzultáciu s členom tímu. Alebo pri analýze v prípade, že si myslíme, že sme urobili všetko potrebné, ale ešte úlohu kontroluje iný člen tímu.
<i>done</i>	- úloha je definitívne dokončená, nebude sa viac na nej pracovať a prešla aj prípadnými testmi.

PRIORITY

<i>low</i>	- najnižšia priorita
<i>normal</i>	- defaultná priorita, ktorú meníme len vo výnimočných prípadoch
<i>high</i>	- úlohy, ktoré je treba vyriešiť pre ďalšie pokračovanie ostatných úloh
<i>urgent</i>	- úlohy, ktoré už mali byť hotové!

DESCRIPTION

Stručný popis, čo by malo byť výsledkom úlohy a ako to dosiahnuť, prípadne ďalšie dôležité informácie.

ESTIMATED TIME

Sa odhaduje na základe podobnosti úloh a po predchádzajúcej konzultácii s členom tímu, ktorý robil podobnú úlohu. Čas sa udáva na tieto desiatinné čísla .25; .5; .75; .00 .

% DONE

Pri vytvorení úlohy ostáva nastavené na 0%. Pri aktualizovaní úlohy sa odhaduje na koľko percent je úloha hotová. V prípade, že už je úloha hotová na určitý počet percent nemôže ostať v stave „new“, ale tento stav musí byť zmenený! Po dosiahnutí 100% sa úloha môže dať do stavu „done“, ale ideálne je ju nastaviť najprv na 90%, preposlať nejakému členovi tímu na rýchlu kontrolu a potom nastaviť na „done“ a 100%.

WATCHERS

V checkboxoch sa nastaví, ktorí užívatelia majú dostávať notifikáciu o tejto úlohe.

FILES

Pri úlohách, ktorých výsledkom je nejaký druh dokumentu sa odovzdáva finálny dokument do úlohy, ale v prípade, že dokument nie je hotový, tak sa tiež odovzdá ako rozpracovaný. Toto poznačíme do komentáru úlohy a aj názvu dokumentu : „dokument[edit].doc“

7.3 Interný proces sledovania úloh

Ako bolo spomenuté v dokumente „Interný proces plánovania úloh“, tak úlohy sa môžu nachádzať vo viacerých stavoch. Dôležité je si uvedomiť, že sledovanie musí prebiehať priebežne a nie len na konci procesu nastaviť úlohu na hotovú a zaznačiť si časť, ktorý sme na úlohe strávili.

7.3.1 Update

Pomocou tlačidla „Update“ reportujeme **priebežne!**

Pod priebežným reportovaním sa myslí, že v prípade, že začneme pracovať na úlohe, tak ju nastavíme na stav „In progress“, čo je veľmi dôležité pre hlavného manažéra a plánovača, pretože tí si musia kontrolovať, či sa reálne pracuje na procese. V prípade, že nenastavujete priebežne tento stav, tak vás musí jeden z manažérov kontaktovať, aby zistil ako je na tom daná konkrétna úloha, pričom sa stráca čas.

Status

Treba zmeniť hodnotu. Dôležité hlavne na začiatku úlohy, aby vedeli manažéri, že sa na úlohe už pracuje.

Možné statusy:

new

in progress

– po vytvorení úlohy, na úlohe sa ešte nepracuje

- v prípade, že začneme pracovať na úlohe. Do tohto stavu prepne úlohu v prípade, že sme na nej niečo spravili, ale ešte nie je hotová. Podmienkou, ale je že musíme začať na úlohe pracovať. Do tohto stavu ju prepíname až v momente, keď reportujeme čas, nie v absolútnom momente začatia práce.

<i>waiting for response</i>	- ak sme sa dostali do stavu, že nevieme s úlohou pokračovať a čakáme na konzultáciu s členom tímu. Alebo pri analýze v prípade, že si myslíme, že sme urobili všetko potrebné, ale ešte úlohu kontroluje iný člen tímu.
<i>done</i>	- úloha je definitívne dokončená, nebude sa viac na nej pracovať a prešla aj prípadnými testmi.

Spent Time

Nastavíme počet strávených hodín na tasku s presnosťou na (.0, .25, .5, .75). Tento počet zodpovedá času, ktorý sme strávili práve pracou na úlohe.

% Done

Priebežne podľa vlastného odhadu nastavujeme počet percent na koľko je daná úloha hotová. Snažíme sa vyhnúť tomu, že nastavíme úlohu na 100% a potom ešte na nej niečo prerábame. Dôležité je nazabudnúť status úlohy na „Done“, keď úlohu nastavíme na 100%.

Activity

Určíme typ aktivity, na ktorú sme zaznamenali nejaký určitý čas.

Typy:

<i>Requirements analysis</i>	- Analýza úlohy
<i>Design</i>	- Grafický návrh systému, obrázku. Práca s grafikou.
<i>Implementation</i>	- Implementácia analýzy do zdrojového kódu.
<i>Testing</i>	- Testovanie implementácie
<i>Deployment & Maintenance</i>	- Správa systému/webu
<i>Documenting</i>	- Písanie dokumentácie a jej kontrola
<i>Meeting</i>	- Diskusia/Stretnutie/Telofonáty/Informovanie
<i>Other</i>	- Okomentované v „Notes“

Comment

Stručný komentár k tomu, čo ste na úlohe robili. Maximálne jednou vetou, ideálne slovným spojením. V prípade dlhšieho komentáru, treba komentovať do textBoxu „Notes“.

Notes

Vždy pri updatovaní úlohy treba stručne okomentovať, čo sa spravilo, čo je potrebné na úlohe ešte spraviť, prípadne iné poznámky. Aby v prípade budúcnosti vedeli na úlohe pokračovať aj iní členovia tímu.

V prípade dokumentácie alebo odovzdania nejakého dokumentu, je potrebné napísať, komu bol dokument poslaný na kontrolu a či je to finálna verzia dokumentu. Prípadne upozorniť na iné dôležité fakty, ktoré v čase písania tejto metodiky neboli známe.

Files

Vždy, keď je výsledkom úlohy určitý dokument alebo súbor, tak je ho potrebné vložiť do systému. V prípade, že to nie je finálny dokument, tak do názvu dokumentu treba vložiť na koniec „[edit]“, aby bolo jasné, že verzia nie je finálna a upozorniť na to v „Notes“.

7.3.2 Log time

V prípade, že zabudneme v deň práce na úlohe zaznamenať strávený čas, tak je potrebné zaznamenať čas retrospektívne. V prehľade úlohy klikneme hneď vedľa „Update“ na „Log time“. Zobrazí sa formulár na zaznamenanie času. V tomto formulári spravíme nasledovné.

<i>Issue</i>	- nastavíme číslo úlohy, ku ktorej chceme zaznamenať čas a prácu. Štandardne by tam už číslo požadovanej úlohy malo byť a preto ho nemeníme.
<i>Date</i>	- Nastavíme dátum, na ktorý chceme prácu zaznamenať.
<i>Hours</i>	- Počet strávených hodín zaokrúhlené na (.0, .25, .5, .75)
<i>Comment</i>	- Komentár, čo ste robili. Môže byť aj dlhší.
<i>Activity</i>	- Typ práce. Rozpísané vyššie v dokumente.

7.3.3 Overview - Details

Už zaznamenaný čas na nejakú prácu je možné nájsť v záložke Overview a na pravej strane pod odkazom Details. Zobrazí sa zoznam všetkých posledných zaznamenaných prác na úlohách s možnosťou editovať jednotlivé záznamy.

7.4 Interný proces vytvárania zápisnice

7.4.1 Zápisy zo stretnutí

Zápisnice sa vytvárajú podľa šablóny.

Dôležité je zapisovať nielen, čo sa dialo, teda napr: "Fero a Marek popísali model databázy.", ale aj to, o čom sa hovorilo, teda v tomto prípade by to bol nejaký základný slovný popis dátového modelu. Okrem toho môže zápisnica obsahovať aj prílohy, v tomto prípade by prílohou bol diagram dátového modelu s vysvetlením jednotlivých tabuliek a vzťahov.

Zápisnicu treba tiež doniesť na oficiálne stretnutie v papierovej podobe, do systému sa odovzdáva vo formáte pdf a doc.

7.4.2 Tabuľka úloh

Dôležitou súčasťou zápisnice sú úlohy z predchádzajúceho stretnutia a úlohy do stretnutia budúceho. Aby sa zminimalizovala duplicita zadávania údajov, odporúčaný postup je nasledovný (pre Excel 2007):

1. zadať úlohy najprv do Redminu (záložka New Issue)
2. otvoriť Excel, importovať údaje z webu (url, vypýta si prihlasovacie údaje)
3. v záložke Issue vyfiltrovať požadované úlohy (Filter -> Add filter)
4. v Options nastaviť stĺpce Subject, Assigned To, Due Date, Status

5. zoradiť podľa ID
6. označiť tabuľku -> Import
7. naformátovať tabuľku podľa vzoru

Alternatívne sa dá vyexportovať do CSV, ale je tam problém s kódovaním, nedá sa tiež voliť poradie stĺpcov. Preto sa odporúča postup vyššie.

7.5 Interné pravidlá pomenovania súborov

Nasledujúce pravidlá platia predovšetkým pre pomenovanie súborov, ktoré sú vkladané do systému RedMine. Dajú sa taktiež použiť na pomenovanie všetkých vašich lokálnych súborov.

- V názve súborov nepoužívame medzery a diakritiku.
- Medzery nahrádzame pomlčkou.
- Rôzne časti názvu súborov oddeľujeme podtržníkom.
- Prvá časť názvu súboru tvorí identifikácia behu a príslušnej úlohy (napr. 01-10). Ak sa dokument netýka konkrétnej úlohy, tak túto časť neuvádzame.
- Druhá časť názvu vyjadruje typ súboru, napr.:
 - interny-dokument
 - interny-proces
 - studijny-dokument
 - zapisnica
- Tretia časť je tvorená názvom dokumentu, napr.:
 - kontakt-list
 - pravidla-programovania
- V ďalších častiach môžete uviesť dodatočné informácie, ako poradie, verzia atď.

8 Preberacie protokoly

Preberací protokol

Projekt

Správa študentských projektov na fakulte

Produkt

Priebežný prototyp softvérového systému YonBan

Predmet odovzdania

Tlačená dokumentácia k inžinierskemu dielu v rozsahu 38 strán
Tlačená dokumentácia k riadeniu projektu v rozsahu 47 strán
Zdrojové kódy systému

Odvzdávajúci tím

Reyon (tím č. 3)

Preberajúci

Ing. Matej Makula, PhD. (pedagóg)

Dátum odovzdania

2.11.2010

Ing. Matej Makula, PhD.
(pedagóg)

Reyon, Bc. Ivan Srba
(tím č. 3)