

Tréner mentálnych schopností

Dokumentácia k riadeniu

Študijný odbor: Softvérové inžinierstvo / Informačné systémy

Akademický rok: 2010/2011 zimný semester

Predmet: Tímová projekt I

Vedúca predmetu: prof. Ing. Mária Bieliková, PhD.

Vedúci projektu: Ing. Michal Kasan

Riešitelia: Bc Michal Belianský
Bc. Peter Bugáň
Bc. Gabriel Duchoň
Bc. Lendvay András
Bc. Radovan Skulský
Bc. Ondrej Urban

Obsah

0	Úvod.....	0-1
1	Ponuka.....	1-1
1.1	Profil tímu	1-1
1.2	Tréner mentálnych schopností	1-3
1.3	Portál pre časopis.....	1-5
1.4	Adaptívny proxy server	1-7
	Príloha A	1-9
	Príloha B.....	1-10
2	Plán projektu.....	2-1
2.1	Plán projektu na zimný semester – verzia 1.0 analýza	2-1
2.2	Ganttov diagram – verzia 1.0 analýza	2-2
2.3	Plán projektu na zimný semester – verzia 1.1 návrh	2-3
2.4	Ganttov diagram – verzia 1.1 návrh	2-4
2.5	Plán projektu na zimný semester – verzia 1.2 implementácia.....	2-5
2.6	Ganttov diagram – verzia 1.2 implementácia.....	2-6
2.7	Plán projektu na zimný semester – nefunkcionálne požiadavky	2-7
3	Úlohy členov tímu.....	3-1
3.1	Dlhodobé úlohy	3-1
3.2	Krátkodobé úlohy	3-3
3.2.1	2. týždeň.....	3-3
3.2.2	3. týždeň.....	3-3
3.2.3	4. týždeň.....	3-4
3.2.4	5. týždeň.....	3-4
3.2.5	6.týždeň.....	3-5
3.3	Autori jednotlivých častí dokumentácie	3-5
4	Štandardy kódovania - Štábna kultúra.....	4-1

5	Metodiky	5-1
6	Použité podporné nástroje	6-1
6.1	Microsoft SharePoint 2010	6-1
6.2	Microsoft Project 2010	6-1
6.3	Microsoft Office 2010	6-1
7	Zápisnice zo stretnutí	7-1
7.1	Stretnutie č.1	7-1
7.2	Stretnutie č.2	7-3
7.3	Stretnutie č.3	7-6
7.4	Stretnutie č.4	7-9
7.5	Stretnutie č.5	7-13
8	Preberacie protokoly	8-1

História dokumentu

Verzia	Popis zmeny	Dátum
1.0	Vytvorenie dokumentu	02.10.2010

0 Úvod

V kapitole 1 sa nachádzajú ponuka na témy.

V kapitole 2 sa nachádza plán projektu a Ganttov diagram podľa jednotlivých etáp projektu, ktoré zahŕňajú špecifikáciu plánu v rámci analýzy, návrhu a implementácie.

V kapitole 3 sa nachádzajú dlhodobé a krátkodobé úlohy členov tímu a podiel na dokumentácii.

V kapitole 4 sa nachádzajú štandardy kódovania – štábna kultúra.

V kapitole 5 sa nachádzajú metodiky, použité pri práci na projekte.

V kapitole 6 sa nachádzajú podporné nástroje, použité v projekte.

V kapitole 7 sa nachádzajú zápisnice zo stretnutí.

V kapitole 8 sa nachádzajú preberacie protokoly.

1 Ponuka

V tejto kapitole sa nachádza ponuka na témy, o ktoré mal náš tím záujem.

1.1 Profil tímu

Bc. Michal Belianský

Počas štúdia na FIIT som nadobudol skúsenosti s jazykmi Java, PHP, C, UML a XML. Pri vypracovávaní bakalárskej práce "Vizualizácia SQL príkazov" som si prehĺbil svoje znalosti jazyka Java. Pracujem aj ako správca informačného systému Navision od Microsoftu, analyzujem biznis procesy a implementujem funkcionálne požiadavky umožňujúce jednoduchšie a efektívnejšie dosiahnutie biznis cieľov. V práci som získal skúsenosti aj s tvorbou webových aplikácií a rozšíril svoje znalosti s technológiami PHP, XHTML, CSS, JavaScript, MSSQL a MySQL.

Bc. Peter Bugáň

Pri riešení školských úloh som sa naučil jazyky Java, C, HTML, CSS, JavaScript, PHP, XML a UML. Riešil som bakalársku prácu, v ktorej som sa venoval automatickému poznámkovaniu ľubovoľných webových stránok. Získal som prehľad o nových možnostiach využitia webu, navštevovaním prednášok skupiny Pewe (Personalized Web). Pôsobením ako tvorca webstránok pre rôzne firmy ako freelancer, som získal skúsenosti pri riešení softvérového produktu a s komunikáciou so zákazníkom. Pri vytváraní softvérového riešenia ma najviac baví možnosť kreatívneho prístupu, obohatenie ho o vlastné nápady. Takisto sa rád učím nové technológie, postupy.

Bc. Gabriel Duchoň

Absolvoval som bakalárske štúdium FIIT, študijný program informatika. Počas štúdia a pri práci na projektoch som získal skúsenosti s jazykmi C, C++, Java, MySQL, UML, XML, XSLT, Lua. Štúdium ma tiež inšpirovalo získať nové vedomosti o technológiách: JavaScript, PHP, CSS, XHTML. Rád pracujem na projektoch, ktoré sú zamerané na logiku a tvorivosť a tiež ma baví návrh a dizajn používateľského rozhrania aplikácií. Vypracoval som bakalársku prácu na tému "Generovanie dokumentácie zo zdrojového kódu", pri ktorej som dopĺňoval existujúci systém o nové prvky. Práca bola implementovaná v skriptovacom jazyku Lua. Vo voľnom čase sa venujem tvorbe webových stránok a vlastných softvérových projektov.

Bc. Lendvay András

Bakalárske štúdium som absolvoval na FIIT STU. Počas štúdia som získal znalosti najmä v programovaní v objektovo orientovaných jazykoch, ako Java a C++. Tiež som pracoval s jazykmi UML, HTML a PHP. Počas bakalárskej práce som sa venoval projektu v oblasti umelej inteligencie s názvom Simulovaný robotický futbal - nižšie schopnosti hráčov. V rámci projektu som vytvoril tím hráčov v RoboCup 2D, ktorý sa úspešne zúčastnil na turnaji našej školy. Pri riešení softvérových problémov pokladám za dôležité, aby som v plnej miere využil moje znalosti, a aby som pracoval s využitím najnovších technológií a poznatkov. Moje pracovné a študijné zaťaženie mi dovoľuje venovať sa práci na tímovom projekte ako plnohodnotný člen.

Bc. Radovan Skulský

V rámci štúdia na fakulte FIIT som sa zoznámil s programovacími jazykmi C, C++, Java, PHP a získal som schopnosti analytického a inovatívneho myslenia, konštruktívneho pohľadu na problémy a tiež som získal vedomosti a predpoklady pre úspešné vedenie projektov. V zamestnaní postupne získavam skúsenosti s implementáciou rozsiahlych informačných systémov pre podnikovú sféru, založených na platforme web aplikácií. Prehlbujem si vedomosti z web technológií XML, XSLT, UML, C# ASP.NET, MS SQL a oboznamujem sa stále s novými technológiami. Pre dôkladnú prípravu na povolanie však považujem za veľmi dôležité ďalšie získavanie vedomostí v rámci inžinierskeho štúdia a smelé postavenie sa každej výzve.

Bc. Ondrej Urban

Počas bakalárskeho štúdia na FIIT som získal skúsenosti s programovacími jazykmi C, C++ a Java. Mám praktické skúsenosti s tvorbou databázových aplikácií v PHP a MySQL a tiež vytváraním web stránok pomocou HTML a CSS. Primárne sa venujem programovaniu v Java SE v prostredí Eclipse, v ktorom som pracoval na rôznych projektoch malého aj väčšieho rozsahu. Venujem sa aj štúdiu aktuálnych trendov v objektovo orientovanom vývoji softvéru. Keďže momentálne nie som zamestnaný, budem mať dostatok času venovať sa práci na tímovom projekte.

1.2 Tréner mentálnych schopností

Motivácia

Naše mentálne schopnosti sú dôležité nielen pri každodennej práci, ale aj pri riešení problémov, ktoré vyžadujú kreatívne rozmýšľanie. Tréningovanie mentálnych schopností prispieva k udržiavaniu dobrého psychického stavu nielen pri starších ľuďoch, ale je dôležité v každom veku. Pre mladosť je nevyhnutné, aby sme si rýchlejšie vytvorili základné znalosti potrebné pre každodenný život. Po dosiahnutí produktívneho veku je potrebné, aby sme dokázali kreatívne pracovať a odvieť kvalitnú prácu. V staršom veku života je to vynikajúci spôsob na udržiavanie vnútornej mladosti.

Dnešní ľudia však majú málo času na vyvíjanie ich mentálnych schopností, resp. z rôznych dôvodov to nie je ich prioritou. Ako hlavný nedostatok vidíme stereotyp, preto je dôležité, aby bol tento proces spojený so zábavou. Celý tréningový proces by mal byť zostavený tak, aby sme celú činnosť pociťovali len ako zábavu, a nie ako tvrdú, rutinnú prácu.

Naším cieľom je vytvoriť systém s rôznymi hrami a úlohami slúžiacimi na tréningovanie mentálnych schopností. Vytvorenie unikátneho profilu pre každého používateľa je nevyhnutné preto, aby systém mohol vyhodnotiť každého jedinca. Vďaka tomu mu môžu ponúkať úlohy, ktoré používateľ považuje za zábavné, a môže zvoliť čo najefektívnejší spôsob tréningovania používateľa.

Víziou je vytvoriť dynamický systém, v ktorom sa dajú rýchlo vytvárať a pridávať nové úlohy a hry, systém ktorý môže vyhodnotiť používateľa takým spôsobom, aby informácie boli užitočné aj pre psychologov a mohli porozumieť mentálnemu stavu používateľa podľa zistených charakteristík. V takomto prípade im uľahčíme ich prácu a ponúkneme im prostriedok na efektívnejšiu prácu. Využitie softvéru na tréningovanie mentálnych schopností je v mnohých oblastiach. Je to zároveň dobrý príklad užitočnosti softvéru aj pre bežných ľudí, ktorý s počítačovými technológiami neprichádzajú vo veľkej miere do styku.

Koncepcia riešenia

Pre úspešnú realizáciu projektu je nutné zohľadniť dva aspekty. Prvým je problémová oblasť ako taká. To zahŕňa naštudovanie si nielen už existujúcich aplikácií, ktoré prispievajú k tréningovanie mentálnych schopností, ale najmä naštudovanie si príslušných oblastí psychológie, akými sú psychohygiena, mentálne zdravie, pedagogická psychológia a mnohé ďalšie oblasti. Pre tieto účely by sme radi využili vysokoškolské prostredie, v ktorom sa každý z nás nachádza, a využili kamarátske známosti z iných univerzít a fakúlt pre získanie vhodných študijných materiálov.

Druhým aspektom je návrh samotného softvéru. Návrh softvéru musí úzko vychádzať zo zamerania. Pre úspešnosť, užitočnosť a trefnosť programu je nutné zamerať sa na určitú skupinu používateľov so spoločnými vlastnosťami. Môže ísť napríklad o starších ľudí s prevažne stredoškolským vzdelaním, alebo napríklad o mladých ľudí a deti. Každá skupina ľudí je v niečom špecifická, a tieto špecifiká je vhodné zohľadniť. Napriek užšiemu zameraniu softvéru by sme chceli dbať na rozširiteľnosť, znovupoužiteľnosť a prenositeľnosť softvéru. Sústredili by sme sa na vytvorenie akéhosi rámca, alebo kostry aplikácie, do ktorého by bolo možné v budúcnosti ľahko implementovať novú funkcionálnosť, prípadne rozširovať program, alebo ho zamerať na inú skupinu používateľov. Umožnil by tiež jednoduchú prácu s hrami a úlohami v systéme na tréning mentálnych schopností. Jeho dôležitou súčasťou by bolo aj rozhranie na jednoduché pridávanie hier, interakciu s nimi a získanie výsledkov,

ktoré budú využité na vytvorenie mentálneho profilu používateľa. Tiež bude obsahovať aj moduly na správu používateľov a spracovanie výsledkov.

Ponúkajú sa nám dva spôsoby realizácie systému: webový portál alebo samostatná desktopová aplikácia. Jedným z dôležitých kritérií systému je rýchlosť a odozva. Pri výbere webovej platformy je nutné zohľadniť pri implementácii len webové technológie, ktoré sú dostatočne rýchle a vhodné na použitie v takomto systéme. Výhodou webovej platformy je centrálna správa používateľov, štatistické údaje o používateľoch, možnosť interakcie medzi hráčmi, súťaživosť, jednoduchá aktualizácia softvéru. Softvér by bol pre používateľa prístupný všade, kde má internetové pripojenie. Avšak aj riešenie systému ako samostatná aplikácia má rôzne výhody. Používateľovi je dostupná aj v prípade, že nemá pripojenie na internet, softvér môže využiť pokročilé grafické prostriedky počítača a podobne.

Zo zamerania softvéru na určitú skupinu používateľov je možné vytvoriť vhodné používateľské rozhranie "šité na mieru". V prípade starších ľudí alebo deťoch, je možné prispôbenie farieb, veľkosti písma, dizajnu a grafiky, rozmiestnenie prvkov. Vhodné je využiť aj personalizáciu: napr. pozadie, vlastné menu, rýchle spustenie hier, štatistiky.

Hry v systéme budú väčšinou jednoduché, rozdelené do kategórií podľa schopnosti, na zlepšenie ktorej sa zameriavajú (pamäť, postreh, slovná zásoba). Hry môžu mať aj nastaviteľné rôzne parametre (veľkosť, počet) a tým aj obtiažnosť. V niektorých budú aj úrovne, ktoré sa sprístupnia až po dokončení predošlej. Ku každej hre bude samozrejme aj návod, prípadne pomoc pri dlhom zaseknutí používateľa na určitej obtiažnosti alebo úlohe.

Jedným z našich nápadov je odporúčanie hier – teda systém bude zaznamenávať, koľko času venuje používateľ akej hre a s akými výsledkami. Na základe týchto pozorovaní a ďalších charakteristík používateľa z jeho mentálneho profilu, mu bude navrhovať napríklad hry, v ktorých dosahuje nízke výsledky, hry, ktoré ešte nehral, rovnako aj tie, ktoré hrá najradšej. Problémom podobných existujúcich systémov je stereotyp, ktorý postupne odradí používateľa od ďalšieho hrania – tomu chceme zabrániť okrem iného aj priebežným pridávaním nových hier a upozorňovaním používateľa na ne. Tiež by sme zaviedli aj hodnotenie hier (napríklad hviezdčkami) a pri tých „najhorších“ by sme sa snažili zistiť, prečo sa ľudom nepáčia a následne ich vylepšiť.

Výsledky v jednotlivých hrách môžu slúžiť na vytvorenie tzv. „psychického alebo mentálneho profilu“ používateľa v spolupráci so psychológmi, ktorý im poskytne obraz o aktuálnom stave resp. o vývoji používateľových schopností. U každej hry bude mať možnosť zobrazit' si svoje posledné výsledky (v grafe) a vidieť svoje pokroky. Tiež sa bude uchovávať najlepšie skóre, ktoré mu môže slúžiť na porovnanie s inými používateľmi. Chceli by sme pridať aj prvky socializácie, teda pridávanie známych ľudí, prezeranie si ich výsledkov a odporúčanie hier, ktoré sa nám páčia.

Zameriame sa aj na spoluprácu s programátormi, aby vytváranie nových hier bolo čo najjednoduchšie a aby vznikali stále nové hry a vylepšovali sa existujúce. Systém by bol rozšíriteľný do budúcnosti na pridávanie novej funkcionality. Pri práci na projekte chceme využiť čo najviac moderné technológie a aktuálne poznatky v tejto oblasti.

1.3 Portál pre časopis

Motivácia

Využitie webových technológií s príchodom Web 2.0, ktoré ponúka funkcionality dovtedy len štandardných desktopových aplikácií, odštartovalo nové možnosti. V súčasnosti sa bežne implementujú na báze web stránok aj informačné, dokumentové, či kolaboračné systémy. Vývoj týchto aplikácií je čím ďalej tým menej technologicky a časovo náročný. Webové aplikácie sa preto začali vnárať do nášho života aj pri naoko bežných úlohách a procesoch. Často si to ani neuvedomíme, ako nám dokážu uľahčiť a zjednodušiť život.

Medzi internetové stránky s vysokou návštevnosťou dnes patria aj portály prezentujúce obsah časopisov vedeckého a technického zamerania. Poskytujú čitateľom pri čítaní a vzdelávaní mnoho výhod. Komunikáciu s prispievateľmi a inými čitateľmi, priama spätná väzba v diskusiách článkov, posudzovanie odborného textu alebo odporúčania a odkazovanie na iný zaujímavý obsah týkajúci sa čitateľovej oblasti záujmu.

Naším cieľom je vytvoriť portál, ktorý poskytne svojim čitateľom príjemné a pútavé prostredie, digitálnu knižnicu a možnosť podeliť sa s ďalšími záujemcami o vedecké články či príspevky. Tento prakticky použiteľný projekt nám prinesie veľa nových a dôležitých skúseností, za ktoré budeme v ďalšom profesnom živote veľmi vďační.

Každý člen tímu má isté skúsenosti s návrhom a tvorbou internetových aplikácií či už ako riešenia v zamestnaní alebo v rámci školských projektov. Pri návrhu a implementácii internetovej aplikácie využijeme skúsenosti z predchádzajúcich riešení. Vytváraná aplikácia bude pozostávať z menších celkov – modulov, čím získa dôležité vlastnosti softvérového systému (rozšíriteľnosť, efektívnosť a udržiavateľnosť).

V rámci tímového projektu si chceme zdokonaľiť naše schopnosti pri tvorbe webovej aplikácie, ktorá bude skutočne užitočná.

Koncepcia riešenia

Ako každý softvérový produkt, aj webová aplikácia musí plne spĺňať požiadavky zákazníka a používateľov. Pri webových stránkach je však nutné brať ohľad aj na skrytých používateľov (bežných návštevníkov), s ktorými nie je vždy možné priamo komunikovať. Portál pre časopis musí byť v každom smere prispôbený všetkým týmto potrebám. Pri analýze danej problémovej oblasti v rámci tímu, sme identifikovali nasledovné predbežné požiadavky, ktoré je nutné vo fáze analýzy ďalej rozširovať, dopĺňať a špecifikovať.

Požiadavky na rozhranie:

- jednoduché a prehľadné rozhranie (ribbon design - usporiadanie funkcionality do skupín a kategórií)
- dostupná funkcionality (three-click rule - dostupnosť všetkého na tri kliky)
- rozhranie prítlačlivé avšak účelné a svižné (použitie rýchlych technológií, Javascript, Ajax)
- inteligentné rozhranie (intelligent interface) - automatické ponúkajúce podobného obsahu, návrhy vyhľadávania (doplnenie vyhľadávacej frázy na základe už zadanej časti), instant search (okamžité zobrazovanie výsledkov vyhľadávania pri priebežnom písaní kľúčových slov)

Požiadavky na funkcionality - rozdelenie funkcionality na čiastkové procesy:

- proces pridávania obsahu
- schvaľovací proces
- proces tvorby vydania
- vyhľadavanie obsahu
- výber článkov do časopisu

Požiadavky na architektúru:

- rýchly databázový backend (db systém MySQL)
- rýchly aplikačný backend (jazyk PHP + XML + bezpečnosť na základe práv používateľov)
- prezentačný frontend (Javascript + Ajax pre odľahčenie komunikácie so serverom a zlepšenie user experience, prehliadačmi podporované HTML4 + prehliadačmi podporované CSS 3)
- rozširiteľnosť (funkcionality prostredníctvom api a pluginov, plugin pre napojenie na iné systémy, plugin pre sémantickú analýzu dokumentov vo formáte TeX a podobne.)
- plánovanie (podpora architektúry systému pre predpokladané ďalšie rozširovanie systému)

Požiadavky na vývoj:

- pravidelné konzultácie s klientom pre predídenie neskorých pripomienok
- dostatočný čas na fázu analýzy, návrhu riešenia a jeho schválenie
- dostatočný čas na vývojové testovanie a akceptačné testovanie
- vyhradený čas na riešenie finálnych pripomienok

Veríme, že po splnení všetkých požiadaviek, ktoré sme si vytýčili, a aj tých, ktoré postupne vzniknú, dáme do používania užitočnú aplikáciu, ktorá sa bude úspešne používať a funkcionality ďalej rozširovať.

1.4 Adaptívny proxy server

Motivácia

Uvedomujeme si, že budúcnosť internetu spočíva v personalizovaní internetu, web stránok a samotného prehliadania. Web obsahuje veľké množstvo informácií, ktoré sa stále zväčšuje a je čoraz obtiažnejšie dokázať sa v nich zorientovať. Pre nás, používateľov, je dôležité aby sme tieto informácie dostali v čo najkratšom čase, tak aby sme sa nemuseli „hrabat“ na nerelevantných stránkach a v nerelevantných výsledkoch vyhľadávania.

Ako riešenie sa nám ponúka personalizácia. Pre možnosť personalizovať obsah internetu je nutné sledovať rôzne charakteristiky používateľa, ako napríklad jeho aktivitu, chovanie, interakciu s okolím a inými skupinami. Tieto charakteristiky je nutné zaznamenávať, a z nich získavať dodatočné informácie využiteľné pri zobrazovaní informácií, ktoré sú pre používateľa dôležitejšie. Adaptívny proxy server je nástroj práve na takéto činnosti, ktoré v konečnom dôsledku zefektívnia našu prácu na webe.

Naším cieľom je, aby sme sa našimi nápadmi a kreatívnym prístupom podieľali na vylepšovaní projektu adaptívneho proxy servera a prispeli k jeho napredovaniu. Potenciál a možnosti adaptívneho proxy servera vidíme ako obrovské. Na dosiahnutie tohto cieľa bude potrebné, aby sme získali prehľad o rôznych „libkách“, službách, ktoré sú dostupné na webe, a aby sme ich vhodne zapojili v našom riešení.

Každý z členov tímu ovláda programovací jazyk Java, v ktorom je naprogramovaný proxy server a jeho zásuvné moduly, ďalej máme skúsenosti s databázami, ktoré zrejme tiež využijeme pri našom riešení. V neposlednom rade máme v tíme člena, ktorý vytváral jeden zo zásuvných modulov tohto proxy servera v bakalárskej práci, čo nám pomôže v rýchlom zorientovaní sa v systéme.

Koncepcia riešenia

Pre napredovanie nápadu adaptívneho proxy servera sú najdôležitejšou pohonnou hmotou nápady. V rámci ponuky na tému Vám prinášame niekoľko nápadov. Nápady môžu byť doplnené, špecifikované a implementované v rámci našej práce na funkcionality a zásuvných moduloch adaptívneho proxy servera. Pri detailnom zoznámení sa s adaptívnym proxy serverom vznikne tých nápadov určite omnoho viac.

Rozšírenie funkčnosti podporných web aplikácií:

- používateľ pri registrácii v súčasnosti nemá možnosť výberu zásuvných modulov, ktoré sú schopné získavať od neho informácie, prípadne priamo zasahovať svojou činnosťou do jeho prehliadania. Keďže môžeme predpokladať postupný rozvoj a rozširovanie počtu zásuvných modulov, je vhodné pripraviť pre proxy server aj takúto funkcionality. Používateľ nemusí mať vždy záujem o všetky funkcie adaptívneho proxy servera.

Rozšírenia funkcionality služieb nad HTTP požiadavkami:

- pre rýchly a jednoduchší rozvoj ďalších zásuvných modulov je dôležité čo najviac uľahčiť situáciu a štandardizovať postupy pre vývojárov prostredníctvom rozširovania služieb

- adaptívny proxy server je špecifikovaný ako proxy server. Dá sa teda povedať, že do aktivity používateľa zasahuje len pasívne a získava informácie o jeho aktivite. Ďalší rozvoj zásuvných modulov môže predpokladať aj mnohé požiadavky na aktívne zásahy do aktivity používateľa. Môže ísť napríklad o priamu úpravu web stránky - doplnenie tlačítok pre získanie priamej spätnej väzby od používateľa, doplnenie zobrazovacích plôch pre priamo komunikáciu zásuvného modulu. Prepokladom je vytvorenie určitého API pre štandardizovanú prácu s aktívnymi zásahmi do web stránok. Ako vhodné môže byť vytvorenie vzorového zásuvného modulu, ktorý bude využívať uvedenú funkcionality.

- v rámci práce je možné analyzovať bezstavový princíp protokolu HTTP. K nemu je vďaka adaptívnemu proxy serveru možné doplniť informácie o stave, informácie o relácií, ktorú používateľ aktuálne nadviazal s určitou web stránkou, sledovať jeho aktivity vzhľadom na predošlý kontext a zahrnúť ich do služieb nad HTTP požiadavkami. Zásuvné moduly majú v súčasnosti vlastné databázy o aktivite používateľov, vďaka čomu sa neskôr pri používaní viacerých modulov budú informácie duplikovať a zaťažovať systémové prostriedky adaptívneho proxy servera.

Realizácia dobrého nápadu prostredníctvom zásuvného modulu:

- posúvanie výsledkov vyhľadávania googla. Pokiaľ hľadáme výraz, ktorý už niekto pred nami hľadal, odporučíme mu práve linky (posunieme na prvé pozície) o ktorých rozhodneme, že sú relevantnejšie. Relevantnosť odkazov môžeme posudzovať napr. na základe toho koľko času predchádzajúci používateľ strávil na danom linku (krátky čas by indikoval menší záujem, menšiu relevantnosť)

- vkladanie rozširujúcich informácií ku výsledkom vyhľadávania googla. K odkazu by sa pridávali informácie o článku webstránky ku ktorej smeruje daný link. Napr. kľúčové slova z článku, typ daného článku (športový článok, politický...) - využili by sme služby JKeyExtractor, OpenCalais

- v súčasnosti už existuje plugin, ktorý na stránke našej fakulty odporúča linky, ktoré si prezerali aj ostatní používatelia. Zaujímavé by bolo túto myšlienku zovšeobecniť a poskytnúť odporúčanie na všetkých stránkach. Na ľubovoľnej stránke by sa teda zobrazili aj odkazy z danej domény, ktoré navštívili používatelia (mohli by byť len takí, ktorí majú rovnaké záujmy ako práve surfujúci používateľ) predtým.

Prispieť rozvoju adaptívneho proxy servera by sme chceli najmä našou kreativitou a aktívnym prístupom. Veríme, že naša práca sa stane prínosom a vďaka nám vznikne niečo užitočné.

Príloha A – Zoradenie všetkých tém podľa priority

Poradie	Názov témy
1.	Tréner mentálnych schopnosti
2.	Portál pre časopis
3.	Adaptívny proxy server
4.	Objektové úložisko dát
5.	Prispôsobiteľný widget
6.	Model používateľa pre jeho autentifikáciu
7.	Crowdsourcing verejných dát
8.	Simulated Car Racing Competition 2011
9.	Správa študentských projektov na fakulte
10.	Vyhľadávanie a sprístupnenie citácií
11.	Tvorba rozvrhov
12.	Dizajn s použitím obohatenej reality
13.	Robocup tretí rozmer
14.	Virtuálna FIIT
15.	Platforma pre realizovanie transakcií
16.	3D grafická podpora vyhľadávania znalostí
17.	Interaktívna vizualizácia grafových štruktúr
18.	Evolučný simulátor

Príloha B – Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu

	7:00-8:00	8:00-9:00	9:00-10:00	10:00-11:00	11:00-12:00	12:00-13:00	13:00-14:00	14:00-15:00	15:00-16:00	16:00-17:00	17:00-18:00	18:00-19:00	19:00-20:00	20:00-21:00
	András Lendvay		Vyhľadávanie inf. (DE150)		Vyhří inf.				Mat.log. II (C801)					
	Radovan Skulský								Zklady kr. (c802)					
	Michal Belianský								PDT. (TCP)					
Pondelok	Ondrej Urban		Vyhľadávanie inf. (DE150)		Vyhří inf.									
	Gabriel Duchon													
	Peter Bugáň													
	András Lendvay													
	Radovan Skulský													
	Michal Belianský		ZS (bc300)											
Utorok	Ondrej Urban	Kód. (de150)												
	Gabriel Duchon		ZS (bc300)		ZS (e515)									
	Peter Bugáň		ZS (bc300)		ZS (e515)									
	András Lendvay													
	Radovan Skulský													
	Michal Belianský													
Streda	Ondrej Urban													
	Gabriel Duchon													
	Peter Bugáň													
	András Lendvay													
	Radovan Skulský													
	Michal Belianský													
Štvrtok	Ondrej Urban		Návrh pr.(e131)		Návrh pr. (e131)									
	Gabriel Duchon													
	Peter Bugáň													
	András Lendvay													
	Radovan Skulský													
	Michal Belianský													
Štvrtok	Ondrej Urban													
	Gabriel Duchon													
	Peter Bugáň													
	András Lendvay													
	Radovan Skulský													
	Michal Belianský													
Piatok	Ondrej Urban													
	Gabriel Duchon													
	Peter Bugáň													

2 Plán projektu

Táto kapitola obsahuje plán projektu na zimný semester a príslušné Ganttové diagramy. Projektový plán je bližšie špecifikovaný v rámci jednotlivých etáp, ktorými sú analýza, návrh, implementácia.

2.1 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.0 analýza

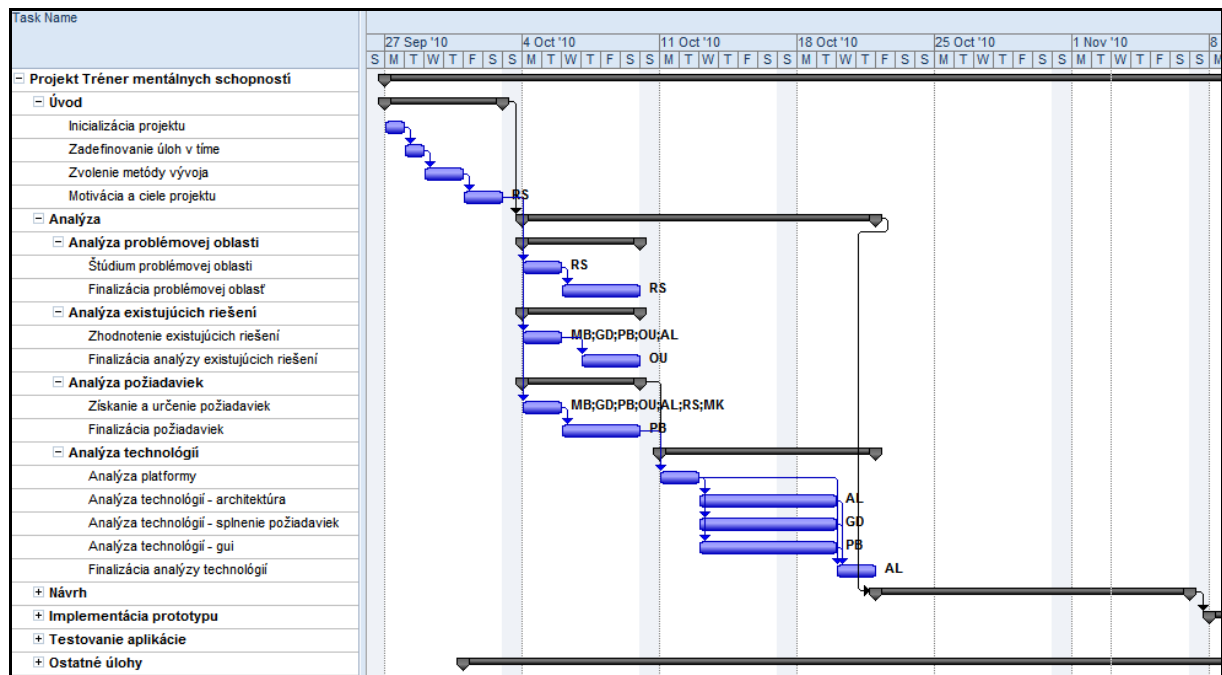
Prvá verzia projektového plánu s podrobným rozpracovaním etapy analýza.

Task Name	Duration	Start	Finish	P
<input type="checkbox"/> Projekt Tréner mentálnych schopností	70 days?	Mon 27.9.10	Thu 16.12.10	
<input type="checkbox"/> Úvod	6 days?	Mon 27.9.10	Sat 2.10.10	
Inicializácia projektu	1 day?	Mon 27.9.10	Mon 27.9.10	
Zadefinovanie úloh v tíme	1 day?	Tue 28.9.10	Tue 28.9.10	3
Zvolenie metódy vývoja	2 days?	Wed 29.9.10	Thu 30.9.10	4
Motivácia a ciele projektu	2 days?	Fri 1.10.10	Sat 2.10.10	5
<input type="checkbox"/> Analýza	16 days?	Mon 4.10.10	Thu 21.10.10	2
<input type="checkbox"/> Analýza problémovej oblasti	6 days?	Mon 4.10.10	Sat 9.10.10	
Štúdium problémovej oblasti	2 days?	Mon 4.10.10	Tue 5.10.10	6
Finalizácia problémovej oblasti	4 days?	Wed 6.10.10	Sat 9.10.10	9
<input type="checkbox"/> Analýza existujúcich riešení	6 days?	Mon 4.10.10	Sat 9.10.10	
Zhodnotenie existujúcich riešení	2 days?	Mon 4.10.10	Tue 5.10.10	6
Finalizácia analýzy existujúcich riešení	3 days?	Thu 7.10.10	Sat 9.10.10	12
<input type="checkbox"/> Analýza požiadaviek	6 days?	Mon 4.10.10	Sat 9.10.10	
Získanie a určenie požiadaviek	2 days?	Mon 4.10.10	Tue 5.10.10	6
Finalizácia požiadaviek	4 days?	Wed 6.10.10	Sat 9.10.10	15
<input type="checkbox"/> Analýza technológií	10 days?	Mon 11.10.10	Thu 21.10.10	
Analýza platformy	2 days?	Mon 11.10.10	Tue 12.10.10	14;1
Analýza technológií - architektúra	6 days?	Wed 13.10.10	Tue 19.10.10	18
Analýza technológií - splnenie požiadaviek	6 days?	Wed 13.10.10	Tue 19.10.10	18
Analýza technológií - gui	6 days?	Wed 13.10.10	Tue 19.10.10	18
Finalizácia analýzy technológií	2 days	Wed 20.10.10	Thu 21.10.10	18;1
<input type="checkbox"/> Návrh	15 days?	Fri 22.10.10	Sat 6.11.10	7
<input type="checkbox"/> Implementácia prototypu	20 days?	Mon 8.11.10	Tue 30.11.10	23
<input type="checkbox"/> Testovanie aplikácie	13 days	Wed 1.12.10	Thu 16.12.10	29
<input type="checkbox"/> Ostatné úlohy	62 days?	Fri 1.10.10	Fri 10.12.10	

Tab. 1 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.0 analýza

2.2 Ganttov diagram – verzia 1.0 analýza

Zobrazenie definovaných úloh Ganttovým diagramom.



Obr. 1 Ganttov diagram pre plán – verzia 1.0 analýza

2.3 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.1 návrh

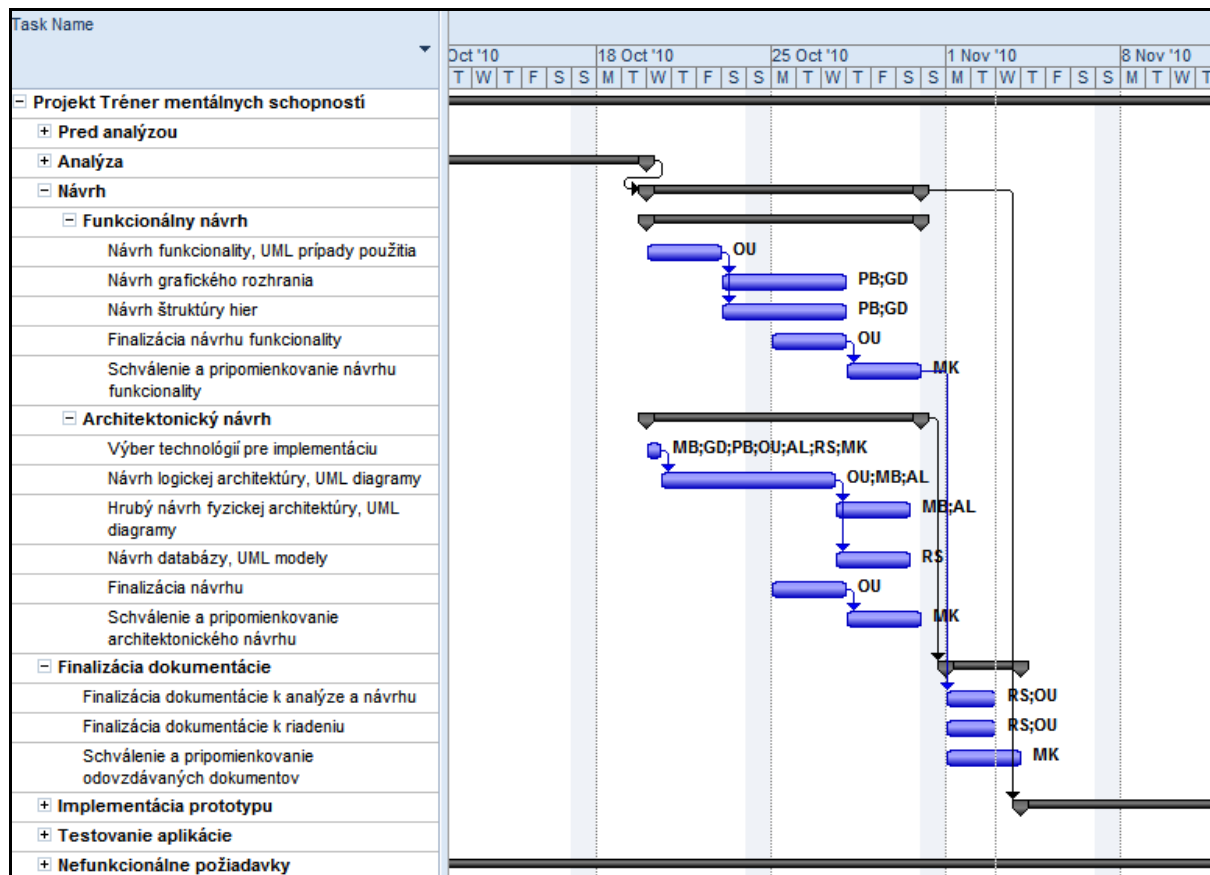
Druhá verzia projektového plánu s podrobným rozpracovaním etapy návrh.

Task Name	Duration	Start	Finish	Prt	Resource Names
<input type="checkbox"/> Projekt Tréner mentálnych schopností	65 days?	Mon 27.9.10	Fri 10.12.10		
<input type="checkbox"/> Pred analýzou	6 days?	Mon 27.9.10	Sat 2.10.10		
<input type="checkbox"/> Analýza	14 days?	Mon 4.10.10	Tue 19.10.10	2	
<input type="checkbox"/> Návrh	10 days?	Wed 20.10.10	Sat 30.10.10	7	
<input type="checkbox"/> Funkcionálny návrh	10 days?	Wed 20.10.10	Sat 30.10.10		
Návrh funkcionality, UML prípady použitia	3 days	Wed 20.10.10	Fri 22.10.10	11;15	OU
Návrh grafického rozhrania	4 days	Sat 23.10.10	Wed 27.10.10	27	PB;GD
Návrh štruktúry hier	4 days	Sat 23.10.10	Wed 27.10.10	27	PB;GD
Finalizácia návrhu funkcionality	3 days?	Mon 25.10.10	Wed 27.10.10		OU
Schválenie a pripomienkovanie návrhu funkcionality	3 days	Thu 28.10.10	Sat 30.10.10	30	MK
<input type="checkbox"/> Architektonický návrh	10 days?	Wed 20.10.10	Sat 30.10.10		
Výber technológií pre implementáciu	1,71 days?	Wed 20.10.10	Wed 20.10.10	22;23	MB;GD;PB;OU;AL;RS
Návrh logickej architektúry, UML diagramy	6 days	Wed 20.10.10	Wed 27.10.10	33	OU;MB;AL
Hrubý návrh fyzickej architektúry, UML diagramy	3 days	Wed 27.10.10	Sat 30.10.10	34	MB;AL
Návrh databázy, UML modely	3 days	Wed 27.10.10	Sat 30.10.10	34	RS
Finalizácia návrhu	3 days?	Mon 25.10.10	Wed 27.10.10		OU
Schválenie a pripomienkovanie architektonického návrhu	3 days	Thu 28.10.10	Sat 30.10.10	37	MK
<input type="checkbox"/> Finalizácia dokumentácie	3 days	Mon 1.11.10	Wed 3.11.10	32	
Finalizácia dokumentácie k analýze a návrhu	2 days	Mon 1.11.10	Tue 2.11.10	31	RS;OU
Finalizácia dokumentácie k riadeniu	2 days	Mon 1.11.10	Tue 2.11.10		RS;OU
Schválenie a pripomienkovanie odovzdaných dokumentov	3 days	Mon 1.11.10	Wed 3.11.10		MK
<input type="checkbox"/> Implementácia prototypu	24 days	Thu 4.11.10	Wed 1.12.10	25	
<input type="checkbox"/> Testovanie aplikácie	5 days	Thu 2.12.10	Tue 7.12.10	43	
<input type="checkbox"/> Nefunkcionálne požiadavky	63 days?	Wed 29.9.10	Fri 10.12.10		

Tab. 2 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.1 návrh

2.4 Ganttov diagram – verzia 1.1 návrh

Zobrazenie definovaných úloh Ganttovým diagramom.



Obr. 2 Ganttov diagram pre plán – verzia 1.1 návrh

2.5 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.2 implementácia

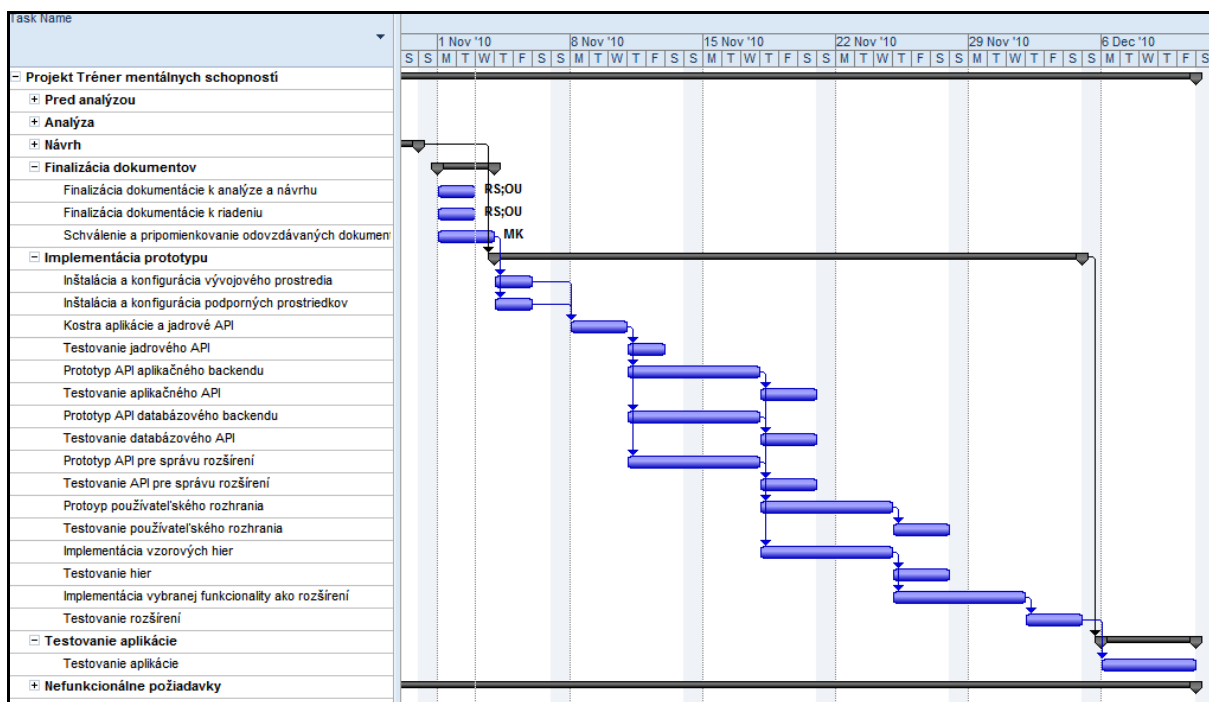
Tretia verzia projektového plánu s podrobným rozpracovaním etapy implementácia.

Task Name	Duration	Start	Finish	Pr	Resource Names
- Projekt Tréner mentálnych schopností	65 days?	Mon 27.9.10	Fri 10.12.10		
+ Pred analýzou	6 days?	Mon 27.9.10	Sat 2.10.10		
+ Analýza	14 days?	Mon 4.10.10	Tue 19.10.10	2	
+ Návrh	10 days?	Wed 20.10.10	Sat 30.10.10	7	
- Finalizácia dokumentov	3 days	Mon 1.11.10	Wed 3.11.10	32	
Finalizácia dokumentácie k analýze a návrhu	2 days	Mon 1.11.10	Tue 2.11.10	31	RS;OU
Finalizácia dokumentácie k riadeniu	2 days	Mon 1.11.10	Tue 2.11.10		RS;OU
Schválenie a pripomienkovanie odovzďavaných dokumen	3 days	Mon 1.11.10	Wed 3.11.10		MK
- Implementácia prototypu	27 days	Thu 4.11.10	Sat 4.12.10	25	
Inštalácia a konfigurácia vývojového prostredia	2 days	Thu 4.11.10	Fri 5.11.10	42	
Inštalácia a konfigurácia podporných prostriedkov	2 days	Thu 4.11.10	Fri 5.11.10	42	
Kostra aplikácie a jadrové API	3 days	Mon 8.11.10	Wed 10.11.10	45;44	
Testovanie jadrového API	2 days	Thu 11.11.10	Fri 12.11.10	46	
Prototyp API aplikačného backendu	6 days	Thu 11.11.10	Wed 17.11.10	46	
Testovanie aplikačného API	3 days	Thu 18.11.10	Sat 20.11.10	48	
Prototyp API databázového backendu	6 days	Thu 11.11.10	Wed 17.11.10	46	
Testovanie databázového API	3 days	Thu 18.11.10	Sat 20.11.10	50	
Prototyp API pre správu rozšírení	6 days	Thu 11.11.10	Wed 17.11.10	46	
Testovanie API pre správu rozšírení	3 days	Thu 18.11.10	Sat 20.11.10	52	
Protoyp používateľského rozhrania	6 days	Thu 18.11.10	Wed 24.11.10	48;50	
Testovanie používateľského rozhrania	3 days	Thu 25.11.10	Sat 27.11.10	54	
Implementácia vzorových hier	6 days	Thu 18.11.10	Wed 24.11.10	48;50	
Testovanie hier	3 days	Thu 25.11.10	Sat 27.11.10	56	
Implementácia vybranej funkcionality ako rozšírení	6 days	Thu 25.11.10	Wed 1.12.10	56	
Testovanie rozšírení	3 days	Thu 2.12.10	Sat 4.12.10	58	
- Testovanie aplikácie	5 days	Mon 6.12.10	Fri 10.12.10	43	
Testovanie aplikácie	5 days	Mon 6.12.10	Fri 10.12.10	59	
+ Nefunkcionálne požiadavky	63 days?	Wed 29.9.10	Fri 10.12.10		

Tab. 3 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.2 implementácia

2.6 Ganttov diagram – verzia 1.2 implementácia

Zobrazenie definovaných úloh Ganttovým diagramom. Ide o predbežnú verziu, ktorá bude upravená finálnemu návrhu a rozdeleniu jednotlivých úloh.



Obr. 3 Ganttov diagram pre plán – verzia 1.2 implementácia

2.7 Plán projektu na zimný semester – nefunkcionálne požiadavky

Verzia projektového plánu s ukážkou úloh v rámci nefunkcionálnych požiadaviek.

Task Name	Duration	Start	Finish	Prt	Resource Names
[-] Projekt Tréner mentálnych schopností	65 days?	Mon 27.9.10	Fri 10.12.10		
+ Pred analýzou	6 days?	Mon 27.9.10	Sat 2.10.10		
+ Analýza	14 days?	Mon 4.10.10	Tue 19.10.10	2	
+ Návrh	10 days?	Wed 20.10.10	Sat 30.10.10	7	
+ Finalizácia dokumentov	3 days	Mon 1.11.10	Wed 3.11.10	32	
+ Implementácia prototypu	27 days	Thu 4.11.10	Sat 4.12.10	25	
+ Testovanie aplikácie	5 days	Mon 6.12.10	Fri 10.12.10	43	
[-] Nefunkcionálne požiadavky	63 days?	Wed 29.9.10	Fri 10.12.10		
Vytvorenie plagátu tímu	1 day?	Mon 4.10.10	Mon 4.10.10		PB
Web prezentácia	6 days?	Wed 6.10.10	Tue 12.10.10		MB
Štábna kultúra	6 days?	Wed 6.10.10	Tue 12.10.10		OU
Vypracovanie zápisu z 1. stretnutia	4 days?	Wed 29.9.10	Sat 2.10.10		OU
Vypracovanie zápisu z 2. stretnutia	4 days?	Wed 6.10.10	Sat 9.10.10		OU
Vypracovanie zápisu z 3. stretnutia	4 days?	Wed 13.10.10	Sat 16.10.10		RS
Vypracovanie zápisu z 4. stretnutia	4 days?	Wed 20.10.10	Sat 23.10.10		RS
Vypracovanie zápisu z 5. stretnutia	4 days?	Wed 27.10.10	Sat 30.10.10		MB
Vypracovanie zápisu z 6. stretnutia	4 days?	Wed 3.11.10	Sat 6.11.10		MB
Vypracovanie zápisu z 7. stretnutia	4 days?	Wed 10.11.10	Sat 13.11.10		
Vypracovanie zápisu z 8. stretnutia	4 days?	Wed 17.11.10	Sat 20.11.10		
Vypracovanie zápisu z 9. stretnutia	4 days?	Wed 24.11.10	Sat 27.11.10		
Vypracovanie zápisu z 10. stretnutia	4 days?	Wed 1.12.10	Sat 4.12.10		
Ukončenie prác prvého semestra	1 day?	Fri 10.12.10	Fri 10.12.10		RS

Tab. 3 Plán projektu na zimný semester – verzia 1.2 implementácia

3 Úlohy členov tímu

Táto kapitola obsahuje dlhodobé a krátkodobé úlohy členov tímu a ich podiel na dokumentácii.

3.1 Dlhodobé úlohy

Dlhodobé úlohy boli identifikované v rámci iniciácie projektu. Rozdelenie úloh:

Manažér tímu - Radovan Skulský

manažovanie: manažment tímu, manažment plánovania, manažment rozsahu projektu, manažment ľudských zdrojov, manažment komunikácie

úlohy: identifikácia úloh, riadenie pridelovania úloh, kontrolovanie plnenia úloh, riešenie problémov v súvislosti s plnením úloh, zabezpečenie efektívneho využitia ľudí v tíme, vypracovanie, prispôbovanie a dohľad nad plánom projektu, zabezpečenie úspešnosti projektu

Zástupca manažéra tímu - Ondrej Urban

úlohy: v prípade nedostupnosti manažéra tímu preberá jeho exekutívne kompetencie, delegované úlohy manažéra tímu

Vedúci prezentácie projektu - Michal Belianský

úlohy: spravovanie webového sídla projektu, prezentácia projektu, vzťahy s verejnosťou

Vedúci dokumentarista - Ondrej Urban

úlohy: vypracovanie a dohľad nad výstupmi projektu, dokumentácia, dokument riadenia projektu, dokumentácia zdrojového kódu, zápisy zo stretnutí

Manažér návrhu - András Lendvay

manažovanie: manažment návrhu, manažment verzií a monitorovanie zmien, manažment obstarávania

úlohy: vypracovanie a dohľad nad architektonickým návrhom, zmeny návrhu, zdokumentovanie zmien, zdokumentovanie verzií, zabezpečenie ext. výrobkov a služieb potrebných v rámci projektu

Manažér vývoja - Michal Belianský

manažovanie: manažment vývoja, manažment kvality kódu

úlohy: implementačná fáza a jej riadenie, kontrola kódu, pridelovanie implementačných úloh, definovanie vstupných parametrov a výstupných dát

Vedúci podpory vývoja - András Lendvay

úlohy: podpora k softvérovým prostriedkom vývoja, riešenie problémov priamo nesúvisiacich s výstupom projektu, zlepšovanie efektivity procesu vývoja

Vedúci návrhu používateľského rozhrania - Peter Bugáň

úlohy: návrh používateľského rozhranie softvéru a hier,
dohľad nad jeho implementáciou

Manažér kvality - Peter Bugáň

manažovanie: manažment kvality, manažment požiadaviek, manažment testovania

úlohy: zbieranie a evidovanie požiadaviek od zadávateľa projektu, kontrola kvality výstupu projektu, kontrola kvality aplikácie, riadenie procesu testovania, kontrola plnenia požiadaviek

Vedúci analytik - Radovan Skulský

úlohy: analyzovanie požiadaviek, problémovej oblasti,
analyzovanie návrhu v súvislosti s plnením požiadaviek

Vedúci testovania - Gabriel Duchoň

úlohy: identifikácia a analýza chýb a nedostatkov; testovanie funkčnosti vytvorených
modulov, rozhraní, ale aj algoritmov a funkcií

Manažér rizík - Gabriel Duchoň

manažovanie: manažment rizík

úlohy: identifikácia rizík, analýza rizík, riadenie rizík, eliminovanie rizík

Ďalšie funkcie:

Analytik, Návrhár, Vývojár, Tester, Dokumentarista - každý člen tímu

Grafik - Peter Bugáň

3.2 Krátkodobé úlohy

Krátkodobé úlohy vychádzajú zo zápisníc vypracovaných na týždenných stretnutiach tímu, kde boli hodnotené úlohy a ich splnenie za posledný týždeň a stanovené úlohy na nový týždeň.

3.2.1 2. týždeň

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
1.1	Zhodnotenie možných platforiem realizácie systému	29.9.2010	6.10.2010	Gabriel	o
1.2	Porovnanie použiteľných technológií	29.9.2010	13.10.2010	András	~
1.3	Výber vhodnej metódy vývoja	29.9.2010	1.10.2010	Michal	o
1.4	Štúdium problémovej oblasti	29.9.2010	6.10.2010	všetci	o
1.5	Analýza existujúcich riešení	29.9.2010	6.10.2010	Ondrej	~
1.6	Vytvorenie plánu na zimný semester	29.9.2010	6.10.2010	Radovan	o
1.7	Určenie úloh jednotlivých rolí	29.9.2010	6.10.2010	všetci	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

3.2.2 3. týždeň

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
2.1	Dokončenie analýzy existujúcich riešení	29.9.2010	9.10.2010	Ondrej	o
2.2	Vypracovanie a dokončenie analýzy technológií	29.9.2010	13.10.2010	András, Peter, Gabriel, Michal	o
2.3	Dokončenie požiadaviek na produkt	6.10.2010	9.10.2010	Peter	o
2.4	Vypracovanie dokumentácie k analýze	6.10.2010	13.10.2010	Ondrej	o
2.5	Vytvorenie webovej prezentácie	6.10.2010	13.10.2010	Michal	~
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	~
2.7	Upraviť plán na semester a vytvoriť plán k časti návrh	6.10.2010	13.10.2010	Radovan	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

3.2.3 4. týždeň

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
3.1	Zoznam mentálnych schopností	13.10.2010	13.10.2010	Radovan	o
3.2	Špecifikácia hier – kategórie hier, systém hodnotenia, výber hier	13.10.2010	16.10.2010	Peter, Gabriel	o
3.3	Špecifikácia funkcionality, prípady použitia UML	13.10.2010	16.10.2010	Ondrej	o
3.4	Architektonický návrh	13.10.2010	20.10.2010	Michal, András	o
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	20.10.2010 26.10.2010	Peter, Gabriel	~
3.6	Špecifikácia GUI rozhrania hier – spoločné znaky, prvky	16.10.2010	20.10.2010	Peter, Gabriel	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

3.2.4 5. týždeň

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
4.1	Úprava návrhu na základe identifikovaných zmien (dátový model, popis entít a scenáre)	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej	o
4.2	Návrh komponentového modelu	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej, Radovan	o
4.3	Návrh logiky hodnotenia hráčov a výberu úrovni v hre	20.10.2010	23.10.2010	všetci	o
4.4	Analýza návrhu vzhľadom na technológiu Adobe Flex (Flash)	20.10.2010	26.10.2010	András	o
4.5	Príprava dokumentov pre návrh, úprava projektového plánu	25.10.2010	26.10.2010	Radovan	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

3.2.5 6.týždeň

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita ²
5.1	Úprava a dokončenie komponentového modelu	27.10.2010	30.10.2010	András	2
5.2	Dokončenie dokumentácie k riadeniu	27.10.2010	2.11.2010	Ondrej	1
5.3	Porovnanie php frameworkov	27.10.2010	30.10.2010	Michal	2
5.4	Finalizácia dokumentácie k projektu	27.10.2010	31.10.2010	Rado	1
5.5	Úprava špecifikácie hier	27.10.2010	30.10.2010	Gabriel	3
5.6	Úprava GUI hier a portálu	27.10.2010	30.10.2010	Peter	3

² 1=vysoká, 5=nízka

3.3 Autori jednotlivých častí dokumentácie

Názov	Michal Beliansky	Peter Bugáň	Gabriel Duchoň	András Lendvay	Radovan Skulský	Ondrej Urban
Úvod	5%	5%	5%	5%	60%	20%
Analýza	15%	15%	15%	20%	20%	15%
špecifikácia	10%	20%	20%	10 %	20%	20%
Návrh	25%	15%	15%	15%	10%	20%
Dokumentácia k riadeniu	10%	10%	10%	10%	20%	40%

Tab. 2 Autori dokumentácie

4 Štandardy kódovania - Štábna kultúra

Táto kapitola obsahuje štandardy kódovania (štábnu kultúru).

Budú doplnené v rámci fázy implementácie.

5 Metodiky

Táto kapitola obsahuje metodiky, použité pri práci na projekte.

Budú doplnené v rámci fázy implementácie.

6 Použité podporné nástroje

Táto kapitola obsahuje podporné nástroje, ktoré používame pri práci na projekte:

6.1 Microsoft SharePoint 2010

Využitie v tíme:

- Zabezpečený prístup ku kolaboračnej aplikácii cez internet,
- Dokumentové knižnice s verzionovaním,
- Knižnice wiki stránok s verzionovaním,
- Tímové diskusie,
- Manažment úloh a priebežné sledovanie ich plnenia,
- Kalendár termínov,
- Manažment rizík,
- Emailová notifikácia na zmeny dokumentov, wiki stránok, úloh.

Charakteristika:

- Microsoft, platforma SharePoint, ASP.NET aplikácia,
- webová aplikácia s možnosťou prístupu cez internet,
- free verzia:
 - prepracované prostredie na kolaboráciu (kalendár, úlohy, zobrazenie úloh ganttovým diagramom, dokumentové knižnice, wiki knižnice, diskusie,...),
 - prepracovaná funkcionálnosť (používateľské účty, práva a prístupy, verzionovanie obsahu, emailová notifikácia,...).
- platená verzia:
 - integrácia s externými systémami, pokročilá funkcionálnosť.
- <http://sharepoint.microsoft.com>

6.2 Microsoft Project 2010

Využitie v tíme:

- Projektový plán v Ganttovom diagrame,
- Manažment ľudských zdrojov, rovnomerné rozdelenie úloh a činností,
- Manažment rozsahu projektu,
- Sledovanie kritickej cesty a plnenia plánu.

Charakteristika:

- Microsoft, desktopová platforma,
- Umožňuje plánovanie, riadenie tímu, riadenie ľudských zdrojov, sledovanie plánu
- Umožňuje prehľadne naplánovať činnosti,
- Tvorba reportov, prehľadov (Ganttov diagram).

6.3 Microsoft Office 2010

- Tvorba oficiálnych dokumentov a finálnych výstupov, Pripomienkovanie dokumentov a sledovanie zmien, Exportovanie do pdf formátu, kontrola gramatiky.

7 Zápisnice zo stretnutí

Táto kapitola obsahuje zápisnice z jednotlivých stretnutí.

7.1 Stretnutie č.1

Zápis zo stretnutia č. 1	
Dátum:	29.09.10
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	softvérové štúdio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Chýbajúci:	-
Vypracoval:	Bc. Ondrej Urban

Téma stretnutia: Úvod do problémovej oblasti, základné požiadavky na systém

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Žiadne neboli určené, prvé stretnutie.

Priebeh stretnutia:

1. Predstavenie členov tímu, zoznámenie sa s vedúcim
2. Motivácia vedúceho k vytvoreniu tohto projektu, jeho skúsenosti v danej oblasti
3. Diskusia k výberu platformy realizácie projektu
 - a) webový aplikácia (portál)
 - b) samostatná aplikácia („tablet“)
4. Diskusia k použitiu technológií
 - a) Flash, Javascript, Silverlight
 - b) Java, C#
5. Diskusia k voľbe vhodnej metódy vývoja
 - a) iteratívny a inkrementálny
 - b) SCRUM (agilný)
 - c) iné (LEAN, TDD)
6. Identifikácia rolí v tíme, voľba vedúceho, predbežné pridelenie rolí
 - a) manažér tímu : Radovan Skulský
 - b) ostatné rozdelenie rolí uvedené v prílohe
7. Určenie spôsobu komunikácie v tíme a s vedúcim
 - a) tímový email tp.tim15@gmail.com
 - b) gmail kontakty na členov tímu - uvedené v prílohe
 - c) telefonický kontakt na manažéra tímu a zástupcu (v prípade potreby)

8. Informovanie o súčasnom stave problémovej oblasti, existujúcich riešeniach
 - a) na SR neexistuje žiaden takýto systém (iba rôzne malé, vo firmách)
 - b) zahraničné systémy majú rôzne nedostatky (jazyková bariéra)
9. Základné požiadavky vedúceho na vytvorený systém
 - a) unikátnosť, rýchlosť, odozva, intuitívnosť ovládania, pútavý vzhľad
 - b) odstránenie nedostatkov existujúcich riešení
 - c) odstránenie stereotypu
 - d) primeraná obtiažnosť hier pre používateľa
 - e) dôveryhodnosť portálu
 - f) spracovanie výsledkov hier – vytvorenie profilu
10. Určenie cieľových skupín a ich špecifických vlastností, potreba konfigurovateľnosti systému
 - a) starší ľudia (nad 50 rokov)
 - b) deti (MŠ, ZŠ)
 - c) ostatní
11. Prezentácia nápadov členov tímu na funkcie a vlastnosti systému
 - a) odporúčanie vhodných hier pre používateľa
 - b) monitorovanie času stráveného pri jednotlivých hrách
 - c) sledovanie výsledkov v hrách (zlepšenie/zhoršenie - grafy)

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Termín	Zodpovedná osoba
1.1	Zhodnotenie možných platforiem realizácie systému	06.10.10	G. Duchoň
1.2	Porovnanie použiteľných technológií	13.10.10	A. Lendvay
1.3	Výber vhodnej metódy vývoja	30.09.10	M. Beliansky
1.4	Štúdium problémovej oblasti	06.10.10	všetci
1.5	Analýza existujúcich riešení	06.10.10	všetci
1.6	Vytvorenie plánu na zimný semester	06.10.10	R. Skulský
1.7	Určenie úloh jednotlivých rolí v tíme	06.10.10	všetci

7.2 Stretnutie č.2

Zápis zo stretnutia č. 2

Dátum:	6.10.2010
Čas:	8:00 – 10:00
Miestnosť:	softvérové štúdio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Vypracoval:	Bc. Ondrej Urban

Téma stretnutia: Problémová oblasť, existujúce riešenia, požiadavky a funkcie

Vyhodnotenie úloh

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
1.1	Zhodnotenie možných platforiem realizácie systému	29.9.2010	6.10.2010	Gabriel	o
1.2	Porovnanie použiteľných technológií	29.9.2010	13.10.2010	András	~
1.3	Výber vhodnej metódy vývoja	29.9.2010	1.10.2010	Michal	o
1.4	Štúdium problémovej oblasti	29.9.2010	6.10.2010	všetci	o
1.5	Analýza existujúcich riešení	29.9.2010	6.10.2010	Ondrej	~
1.6	Vytvorenie plánu na zimný semester	29.9.2010	6.10.2010	Radovan	o
1.7	Určenie úloh jednotlivých rolí v tíme	29.9.2010	6.10.2010	všetci	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

Opis stretnutia

1. Prezentovali sme získané poznatky zo štúdia problémovej oblasti.
 - a) nájsť výskumy, ktoré potvrdzujú, že hranie hier zlepšuje konkrétne schopnosti
2. Prezentovali sme nájdené existujúce riešenia a diskutovali o ich vlastnostiach.
 - a) väčšina portálov používala Flash hry a statické HTML stránky
 - b) hry boli rozdelené do kategórií podľa schopnosti, ktorú zlepšujú (návrh: aby vyššie boli také hry, ktoré najviac zlepšujú danú schopnosť, nižšie tie, ktoré menej)
 - c) jednoduchý, ľahko pochopiteľný koncept hry a animovaný návod na hranie
 - d) jednotné a príťažlivé GUI, rovnaké umiestnenie ovládacích prvkov, vhodné farby
 - e) problém, čo vyjadruje skóre hry? aby používateľ hneď vedel, či má dobrý/zlý výsledok
 - i) slovné hodnotenie – ak je výsledok z intervalu <x,y>, potom ste „výborný“
 - ii) tabuľka najvyšších skóre ostatných používateľov (možnosť skrytia vlastných výsledkov, ak nechce)
 - iii) posun o x miest v rebríčku hore/dole zobrazený
 - f) odporúčanie podobných hier, hodnotenie hier, názory a rady od iných hráčov
3. Diskutovali sme o špecifikácii hier.
 - a) rozhodnúť sa, akú zvoliť taxonómiu rozdelenia hier (% príspevok do schopností)
 - b) existuje veľmi málo hier zameraných na kreativitu, lebo sa dá ťažko zmerať výsledok
 - c) vedúci získal databázu slovenských slov, ktoré sa použije v úlohách na slovnú zásobu
4. Navrhli sme vylepšenia funkcionality.
 - a) upozornenie používateľa, že nehral dlhší čas (napr. mailom alebo po prihlásení)
 - b) dotazník po odohraní hry (nepovinný) : ako sa mu páčila hra, ...
5. Oboznámili sme vedúceho s postupom práce na analýze technológií.
 - a) porovnanie technológií z rôznych pohľadov (architektúra, požiadavky, gui)

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita ²
2.1	Dokončenie analýzy existujúcich riešení	29.9.2010	9.10.2010	Ondrej	
2.2	Vypracovanie a dokončenie analýzy technológií	29.9.2010	13.10.2010	András, Peter, Gabriel, Michal	
2.3	Dokončenie požiadaviek na produkt	6.10.2010	9.10.2010	Peter	
2.4	Vypracovanie dokumentácie k analýze	6.10.2010	13.10.2010	Ondrej	
2.5	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	6.10.2010	13.10.2010	Michal	
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	
2.7	Upraviť plán na semester a vytvoriť plán k časti návrh	6.10.2010	13.10.2010	Radovan	

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy

A. Vybraná množina potenciálnych technológií

- a. klasický prístup:
 - i. HTML 4.01 / HTML 5.0
 - ii. ASP
 - iii. PHP
 - iv. Javascript
 - v. AJAX
- b. RIA (Rich Internet Application):
 - i. Flash
 - ii. Flex
 - iii. Silverlight
 - iv. JavaFX

7.3 Stretnutie č.3

Zápis zo stretnutia č. 3

Dátum:	13.10.2010
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	softvérové štúdio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Vypracoval:	Bc. Radovan Skulský

Téma stretnutia: Výber technológie, Ukončenie analýzy, Výber funkcionality, Začatie návrhu.

Vyhodnotenie úloh

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
2.1	Dokončenie analýzy existujúcich riešení	29.9.2010	9.10.2010	Ondrej	o
2.2	Vypracovanie a dokončenie analýzy technológií	29.9.2010	13.10.2010	András, Peter, Gabriel, Michal	o
2.3	Dokončenie požiadaviek na produkt	6.10.2010	9.10.2010	Peter	o
2.4	Vypracovanie dokumentácie k analýze	6.10.2010	13.10.2010	Ondrej	o
2.5	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	6.10.2010	13.10.2010	Michal	~
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	~
2.7	Upraviť plán na semester a vytvoriť plán k časti návrh	6.10.2010	13.10.2010	Radovan	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

Opis stretnutia

1. Zhodnotenie splnenia úloh z predošlého stretnutia. Všetky úlohy boli splnené. V rozpracovanom stave je úloha vytvoriť web prezentáciu tímu, ktorá v momentálnom stave zbiera pripomienky pre jej finalizáciu a dokončenie.
2. Prezentovali sme vypracované úlohy:
 - a) A. Lendvay prezentoval naštudovanú problematiku ohľadom Výberu technológií,
 - b) G. Duchoň prezentoval zhodnotenie splnenia požiadaviek jednotlivými technológiami,
 - c) P. Bugáň porovnával technológie z hľadiska ich vývoja, používateľského rozhrania.
3. Diskutovali sme ohľadom výberu vhodnej technológie. Vzhľadom na získané informácie sme spolu s vedúcim projektu Michalom Kasanom vybrali nasledovnú kombináciu:
 - a) Prezentáčna časť (strana klienta): HTML + JAVASCRIPT + AJAX
 - b) Aplikačná časť (strana servera): PHP + MYSQL
 - c) Hry: technológia RIA – FLEX od Adobe.
4. Michal Kasan zhodnotil stav a pripomienky k dokumentom vypracovaným v rámci analýzy riešenia (analýza problémovej oblasti, analýza a výber platformy, analýza požiadaviek, analýza existujúcich riešení). Pripomienky boli zapracované a schválené.
5. Vzhľadom na informácie zo stretnutia predmetu Tímový projekt sme analyzovali podporné prostriedky pre riadenie tímu, manažovanie projektového plánu a úloh.
 - a) Zhodli sme sa na tom, že súčasný stav (manažovanie úloh v portáli Sharepoint a manažovanie projektového plánu v programe MS Project) je postačujúce a zabehnuté.
 - b) Analyzovali sme možnosť prepojenia programu MS Project s portálom Sharepoint. Radovan Skulský ako administrátor kolaboračného portálu Sharepoint odporučil použitie oboch nástrojov, čo spája ich výhody. Duplicitu údajov vyhodnotil ako minimálnu.
6. G. Duchoň v rámci Manažmentu rizík navrhol vytvorenie priestoru pre identifikáciu rizík všetkými členmi tímu. Bude vytvorená v portáli Sharepoint. Budú tam môcť prispievať členovia tímu v prípade identifikovaných rizík alebo problémov.
7. Diskutovali sme o dokumentácii, ktorá sa bude odovzdávať v rámci projektu. Jej povinné náležitosti. Zhodnotili sme aktuálny stav dokumentácie projektu ako dostatočný a smerujúci dobrým smerom.
8. Diskutovali sme o web prezentácií projektu, prešli sme pripomienky, ktorých riešením je poverený Michal Belianský.
9. Ukončili sme fázu analýzy a predstavili si projektový plán a najbližšie činnosti v rámci fázy návrhu. Oboznámili sme vedúceho s najbližšími úkonmi v rámci fázy návrhu.
10. V rámci začatého návrhu sme diskutovali o:
 - a) možnostiach architektúry,
 - b) rozdelení aplikácie na komponenty, rozhrania (interfaces),
 - c) hodnotenia hráčov, bodovaní,
 - d) možnostiach komunikácie hier s aplikačnou časťou aplikácie.
11. Prešli sme si úlohy, ktoré je potrebné vypracovať do najbližšieho stretnutia.
12. Rozdelili sme si úlohy.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita ²
2.5	Webová prezentácia tímu - pripomienky	6.10.2010	13.10.2010	Michal	3
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	3
3.1	Zoznam mentálnych schopností	13.10.2010	13.10.2010	Radovan	1
3.2	Špecifikácia hier – kategórie hier, systém hodnotenia, výber hier	13.10.2010	16.10.2010	Peter, Gabriel	2
3.3	Špecifikácia funkcionality, prípady použitia UML	13.10.2010	16.10.2010	Ondrej	2
3.4	Architektonický návrh	13.10.2010	20.10.2010	Michal, András	2
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	20.10.2010	Peter, Gabriel	3
3.6	Špecifikácia GUI rozhrania hier – spoločné znaky, prvky	16.10.2010	20.10.2010	Peter, Gabriel	3

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy

A) Vybrané technológie

- Prezentačná časť (strana klienta): HTML + JAVASCRIPT + AJAX
- Aplikačná časť (strana servera): PHP + MYSQL
- Hry: technológia RIA – FLEX od Adobe.

7.4 Stretnutie č.4

Zápis zo stretnutia č. 4	
Dátum:	20.10.10
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	softvérové studio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Chýbajúci:	-
Vypracoval:	Bc. Radovan Skulský

Téma stretnutia: Hrubý návrh riešenia

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
2.5	Webová prezentácia tímu	6.10.2010	20.10.2010	Michal	o
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	o
3.1	Zoznam mentálnych schopností	13.10.2010	13.10.2010	Radovan	o
3.2	Špecifikácia hier – kateg. hier, systém hodnotenia, výber hier	13.10.2010	16.10.2010	Peter, Gabriel	o
3.3	Špecifikácia funkcionality, prípady použitia UML	13.10.2010	16.10.2010	Ondrej	o
3.4	Architektonický návrh	13.10.2010	20.10.2010	Michal, András	o
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	20.10.2010 26.10.2010	Peter, Gabriel	~
3.6	Špecifikácia GUI rozhrania hier – spoločné znaky, prvky	16.10.2010	20.10.2010	Peter, Gabriel	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

Priebeh stretnutia:

1. Zahájili sme stretnutie.
2. Vedúci sa vyjadril k obsahu web prezentácie a úrovne zverejňovania dokumentov.
3. Prešli sme na vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia. Všetky úlohy boli úspešne splnené.
4. Diskutovali sme o výbere množiny mentálnych schopností, pre ktoré budú implementované hry. Zoznam bol schválený.
5. Diskutovali sme vybrané hry z hľadiska ich implementácie a zásahov do návrhu riešenia. Od vedúceho bola prezentovaná možnosť zmeny zoznamu v budúcnosti.
6. Boli prezentované prípady použitia, pripravovaná funkcionálna. K navrhutej funkcionalite neboli výhrady.
7. Diskutovali sme o návrhu grafického a používateľského rozhrania hier na základe analýzy používateľského rozhrania pripravovaných hier. Bola prezentovaná požiadavka na pripomienkovanie prototypu.
8. Diskutovali sme o návrhu grafického a používateľského rozhrania portálu. Boli navrhnuté spôsoby zobrazenia hier podľa kategórií a podľa mentálnych schopností.
9. Prezentovali sme hrubý logický dátový model aplikácie, ktorý reprezentuje zvolenú funkcionálnu. Pripomienky:
 - 9.1. Dotiahnutie ohodnocovacieho systému hier – body, index, skóre. Kombinácia levelov a úrovne mentálnej schopnosti. Pridanie vhodných tabuliek aj pre sledovanie histórie.
 - 9.2. Vysvetlenie účelu entity: inštancia schopnosti.
 - 9.3. Zhodnotenie konfigurovateľnosti: treba tabuľku nastavenia k skupine a tabuľku personálne nastavenia k používateľovi.
 - 9.4. Zhodnotenie zachovania výkonu aplikácie po veľmi dlhom čase. Vytvorenie historických tabuliek (pre jednotlivých rokov).
 - 9.5. Potreba podpory lokalizácie. Pridanie lokalizačných tabuliek (pre tabuľky s lokalizovateľným textom).
10. Bol diskutovaný spôsob hodnotenia mentálnych schopností.
11. Boli diskutované nápady. Vytvorenie cieľa hráčom, ktorý bude hraním dosahovať.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita ²
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	20.10.2010 26.10.2010	Peter, Gabriel	2
4.1	Úprava návrhu na základe identifikovaných zmien (dátový model, popis entít a scenáre)	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej	1
4.2	Návrh komponentového modelu	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej, Radovan	1
4.3	Návrh logiky hodnotenia hráčov a výberu úrovní v hre	20.10.2010	23.10.2010	všetci	3
4.4	Analýza návrhu vzhľadom na	20.10.2010	26.10.2010	András	3

	technológiu Adobe Flex (Flash)				
4.5	Príprava dokumentov pre návrh, úprava projektového plánu	25.10.2010	26.10.2010	Radovan	3

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy

A) Zoznam mentálnych schopností

- 1) Krátkodobá pamäť (working memory)
- 2) Dlhodobá pamäť (long-term memory)
- 3) Rýchlosť spracovania (processing speed)
- 4) Uvažovanie a rozhodovanie (logic and reasoning)
- 5) Pozornosť (attention)
- 6) Jazykové schopnosti, slovná zásoba (verbal and vocabulary processing)
- 7) Vizuálne schopnosti (visual processing)
- 8) Sluchové a rytmické schopnosti (auditory and rhythmic processing)
- 9) Motorické schopnosti (motoric abilities)

B) Kategórie hier

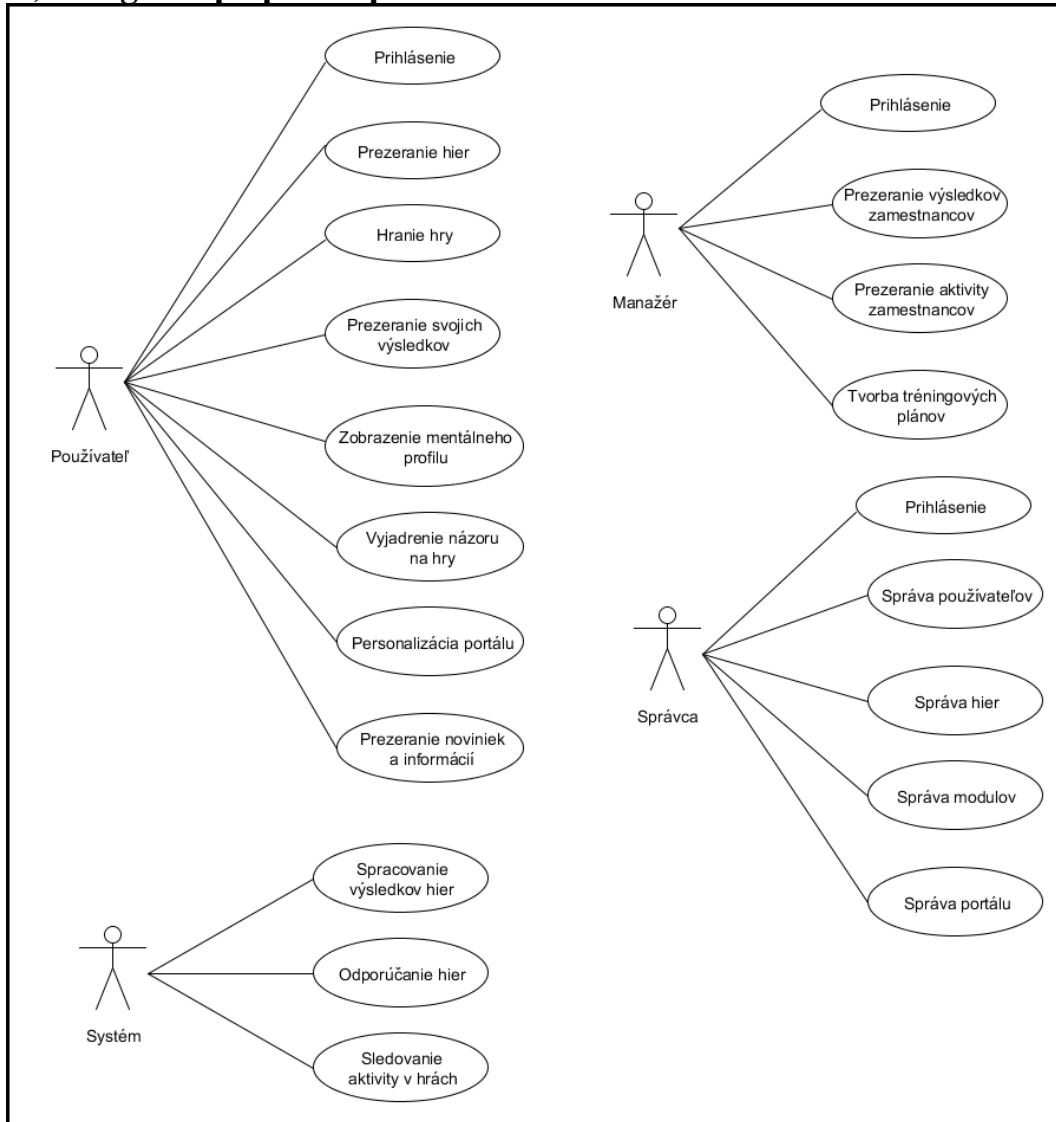
Kategórie hier:

- slovné hry
- hry na pamäť
- hry na postreh (pozornosť)
- logické hry
- matematické hry

Výstupy z hier:

- čas (celkový)
- skóre (body)
- počet (nájdenných, ťahov, chýb)
- počet správnych a nesprávnych
- rozdiel od správneho výsledku

C) Diagram prípadov použitia



7.5 Stretnutie č.5

Zápis zo stretnutia č. 5	
Dátum:	27.10.10
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	softvérové studio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Chýbajúci:	Ing. Michal Kasan
Vypracoval:	Bc. Michal Belianský

Téma stretnutia: GUI portáliu a hier, dátový model, hodnotenie hry a používateľa, dokončenie dokumentácie

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	26.10.2010	Peter, Gabriel	o
4.1	Úprava návrhu na základe identifikovaných zmien (dátový model, popis entít a scenáre)	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej	o
4.2	Návrh komponentového modelu	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej, Radovan	o
4.3	Návrh logiky hodnotenia hráčov a výberu úrovní v hre	20.10.2010	23.10.2010	všetci	o
4.4	Analýza návrhu vzhľadom na technológiu Adobe Flex (Flash)	20.10.2010	26.10.2010	András	o
4.5	Príprava dokumentov pre návrh, úprava projektového plánu	25.10.2010	26.10.2010	Radovan	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

Priebeh stretnutia:

1. Zahájili sme stretnutie. Všetky úlohy boli splnené.
2. Prezentovali sme vypracované úlohy:
 - 2.1. Peter predviedol návrh GUI portálu a hier a jeho popisu - diskutovanie vylepšení a zmien.
 - 2.2. Diskutovanie zmien upraveného dátového modelu
 - 2.3. Michal zapracoval ďalšie funkcionálne požiadavky do dátového modelu
 - 2.4. Diskutovanie korektnosti a použiteľnosti dátového modelu vzhľadom na tieto požiadavky
 - 2.5. Technológia Flex – ponúkané možnosti, objektové prvky, vývojové prostredie
 - 2.6. Tvorba dokumentácie k návrhu a úprava projektového plánu
3. Diskutovali sme výber frameworku, ktorý použijeme pri implementácii portálu. Navrhnutý bol php framework Yii. Na ďalšie stretnutie treba porovnať ďalšie existujúce frameworky a na základe tohto sa definitívne pre niektorý rozhodnúť.
4. V rámci návrhu sme diskutovali o:
 - ✓ Spôsobu hodnotenia úrovne mentálnych schopností hráča
 - ✓ Výberu úrovne hry
5. Diskutovanie o metodikách a finalizácii dokumentácie.
6. Pridelenie a finalizácia úloh zo stretnutia.

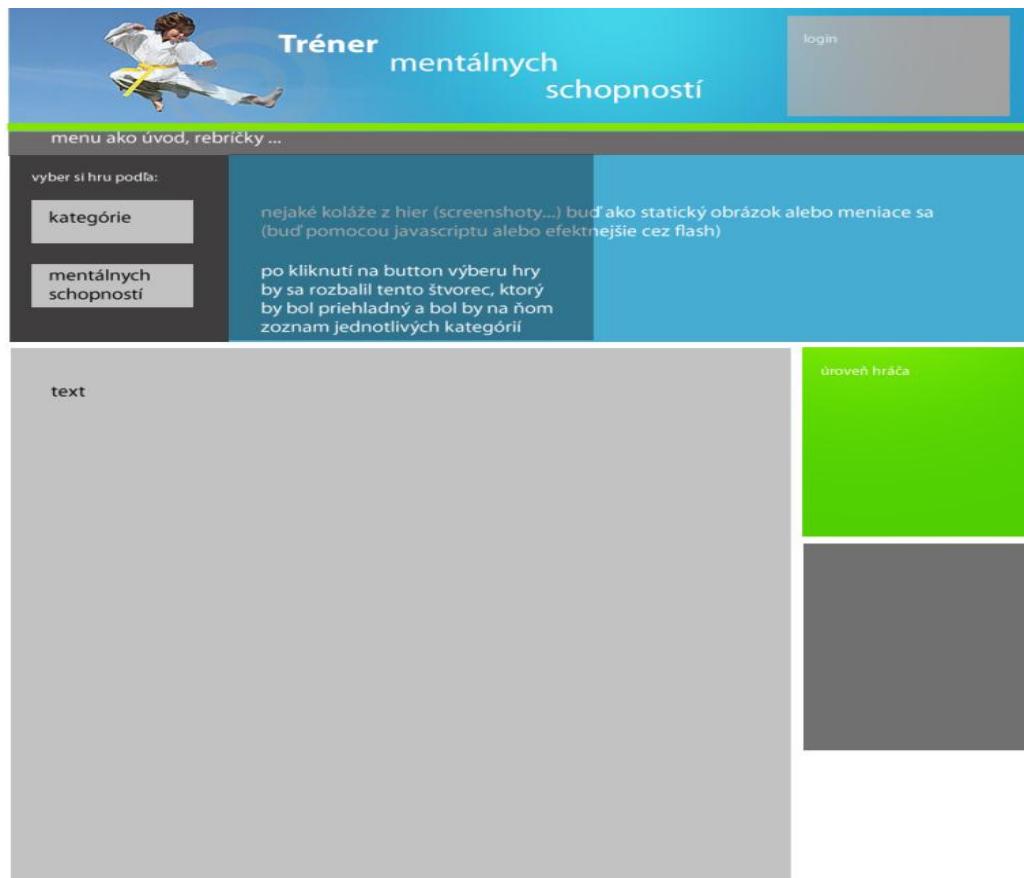
Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita ²
5.1	Úprava a dokončenie komponentového modelu	27.10.2010	30.10.2010	András	2
5.2	Dokončenie dokumentácie k riadeniu	27.10.2010	2.11.2010	Ondrej	1
5.3	Porovnanie php frameworkov	27.10.2010	30.10.2010	Michal	2
5.4	Finalizácia dokumentácie k projektu	27.10.2010	31.10.2010	Rado	1
5.5	Úprava špecifikácie hier	27.10.2010	30.10.2010	Gabriel	3
5.6	Úprava GUI hier a portálu	27.10.2010	30.10.2010	Peter	3

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy

A) Navrhnuté GUI portálu



8 Preberacie protokoly

Preberací protokol č. 1

Typ projektu:	Tímový projekt I
Názov projektu:	Tréner mentálnych schopností
Číslo tímu:	15
Členovia tímu:	Bc. Michal Beliansky Bc. Peter Bugáň Bc. Gabriel Duchoň Bc. András Lendvay Bc. Radovan Skulský Bc. Ondrej Urban

Vedúci tímu Ing. Michal Kasan týmto potvrdzuje prevzatie:

- dokumentácie k projektu v rozsahu strán,
- dokumentácie k riadeniu v rozsahu strán.

V Bratislave dňa

Podpis vedúceho tímu

Podpis manažéra tímu