

**Slovenská technická univerzita**

Fakulta informatiky a informačných technológií  
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

# **Virtuálna FIIT**

**Dokumentácia riadenia**

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Autori: Bc. Samo Forus      Bc. Jozef Kujan  
Bc. Igor Aufricht      Bc. Juraj Tóth  
Bc. Dušan Poizl      Bc. Juraj Volentier  
Bc. Matej Škoda

Ak. rok: 2011/2012

A	Ponuka tímu .....	4
A.1	Predstavenie tímu .....	4
A.2	Simulácia davu .....	5
A.2.1	Motivácia .....	5
A.2.2	Koncepcia riešenia .....	5
A.3	Digitálne divadlo .....	6
A.3.1	Motivácia .....	6
A.3.2	Koncepcia riešenia .....	6
A.4	Virtuálna FIIT .....	7
A.4.1	Motivácia .....	7
A.4.2	Koncepcia riešenia .....	7
A.5	Zoradenie všetkých tém podľa priority .....	8
A.6	Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu .....	9
B	Úlohy členov tímu.....	10
C	Plán tímu .....	10
D	Plagát tímu .....	11
E	Koeficienty produktivity členov tímu .....	12
F	Práca počas semestra.....	13
F.1	Počiatočná práca.....	13
F.2	Šprint č. 1 .....	13
F.2.1	Automatická synchronizácia repozitárov .....	13
F.2.2	Testovanie WebGL.....	13
F.2.3	Testovanie importéra.....	15
F.3	Šprint č. 2 .....	16
F.3.1	Pluginy do Redmine.....	16
F.3.2	Rozdelenie testovania .....	17
G	Metodiky .....	19
G.1	Metodika pre uzatváranie a kontrolu úloh.....	19
G.2	Metodika pre vytvorenie chyby v systéme Redmine .....	19
G.3	Metodika pre používanie GIT-u .....	23
G.4	Metodika pre tvorbu dokumentácie.....	28
G.5	Projektová dokumentácia .....	29
H	Zápisnice z tímových stretnutí .....	29
H.1	Zápis z 1. stretnutia tímu .....	29
H.2	Zápis z 2. stretnutia tímu .....	31
H.3	Zápis z 3. stretnutia tímu .....	35
H.4	Zápis z 4. stretnutia tímu .....	40
H.5	Zápis z 5. stretnutia tímu .....	44
H.6	Zápis zo 6. stretnutia tímu .....	49

H.7	Zápis zo 7. stretnutia tímu .....	52
H.8	Zápis z 8. stretnutia tímu .....	55
H.9	Zápis z 9. stretnutia tímu .....	58
H.10	Zápis z 10. stretnutia tímu .....	61
H.11	Zápis z 11. stretnutia tímu.....	63
H.12	Zápis z 12. stretnutia tímu .....	65
H.13	Zápis z 13. stretnutia tímu .....	67
H.14	Zápis z 14. stretnutia tímu .....	71
H.15	Zápis z 15. stretnutia tímu .....	74
H.16	Zápis z 16. stretnutia tímu .....	78
H.17	Zápis z 17. stretnutia tímu .....	82
H.18	Zápis z 18. stretnutia tímu .....	86
H.19	Zápis z 19. stretnutia tímu .....	89
H.20	Zápis z 20. stretnutia tímu .....	93
H.21	Zápis z 21. stretnutia tímu .....	95
H.22	Zápis z 22. stretnutia tímu .....	97
H.23	Zápis z 23. stretnutia tímu .....	99
H.24	Zápis z 24. stretnutia tímu .....	101
I	Podiel práce autorov na projekte.....	105
J	Preberacie protokoly .....	106

## **A Ponuka tímu**

### **A.1 Predstavenie tímu**

#### **Tím číslo 9**

e-mail tímu: tim9@wx.sk

#### **Zoznam členov:**

##### **Bc. Aufricht Igor**

Už od gymnaziálnych čias sa venoval programovaniu, od hraní sa s jazykmi ako Pascal a Delphi sa dostal k PHP, MySQL, HTML a CSS. Na bakalárskom štúdiu na FIIT STU v odbore Informatika získal teoretického vzdelanie a dostal sa k práci s ďalšími technológiami ako Java, C, LISP, Prolog, OpenGL a inými. V zamestnaní pokračuje v práci s PHP a inými webovými technológiami a vo vzdelávaní pokračuje na odbore Softvérové inžinierstvo na FIIT STU.

##### **Bc. Forus Samo**

Po úspešnom ukončení bakalárskeho štúdia na FIIT STU v odbore Informatika bakalárskou prácou Vzďialený dohľad nad pracovnou plochou pokračuje v štúdiu na fakulte inžinierskym štúdiom v odbore Informačné systémy. Bohaté skúsenosti získava ako správca siete na gymnáziu. Programuje hlavne v jazykoch C++ (s použitím wxWidgets, VCL, Qt, SFML, Ogre, OpenGL či SDL) a PHP, ovláda však i mnohé iné (napr. C, Java, D, ActionScript, Perl).

##### **Bc. Kujan Jozef**

Počas bakalárskeho štúdia na FIIT STU v odbore počítačové systémy a siete získal poznatky zo sieťovej problematiky, ale zároveň aj základy programovania. Programoval v jazykoch Java, C, PHP, MySQL, HTML. Bakalárska práca bola vypracovaná na tému Bezpečnosť operačného systému Linux. K svojim osobnostným vlastnostiam radí zmysel pre dochvíľnosť precíznosť a nikdy sa nevzdáva.

##### **Bc. Poizl Dušan**

Absolvoval bakalárske štúdium na FIIT STU v odbore Informatika. Vypracoval bakalársku prácu na tému Simulácia celulárnych automatov na GPU. Má skúsenosti s jazykmi C++ a Java a taktiež s API OpenGL, OpenCL, OpenAL a DirectX. Taktiež má skúsenosti s OpenMP. Zaujíma sa o počítačové simulácie a počítačovú grafiku.

##### **Bc. Škoda Matej**

Absolvent bakalárskeho štúdia na FIIT STU v odbore informatika. Po skončení bakalárskeho štúdia pokračuje štúdiom na inžinierskom stupni v odbore softvérové inžinierstvo. Jeho bakalárska práca bola na tému Vytvorenie inteligentného agenta symbolickým prístupom umelej inteligencie. Jeho skúsenosti s programovaním sú prevažne v jazyku Java.

##### **Bc. Tóth Juraj**

Absolvent bakalárskeho štúdia na FIIT STU. Po absolvovaní pokračuje inžinierskym štúdiom v odbore informačné systémy. Úspešne absolvoval bakalársku prácu na tému Vzďialené dohľad nad pracovnou plochou. Počas štúdia získal nadobudol skúsenosti s programovacími jazykmi Java, C, SQL a webovými službami HTML, XML, CSS.

##### **Bc. Volentier Juraj**

Absolvent bakalárskeho štúdia na fakulte FIIT STU odboru Informatika. Po absolvovaní pokračuje inžinierskym štúdiom v odbore informačné systémy. Úspešne absolvoval bakalársku prácu na tému Podpora tvorby softvéru v súčasných vývojových nástrojoch. Skúsenosti s jazykom Java a SQL.

## **A.2 Simulácia davu**

### **A.2.1 Motivácia**

Simulácia davu predstavuje veľmi zaujímavú možnosť použiť výkon moderných grafických procesorov a poznatky z paralelného programovania a umelej inteligencie na niečo, čo môže zachrániť mnohé životy či majetok tým, že pomôže analyzovať a predpokladať, akým spôsobom sa bude vyvíjať situácia napríklad pri demonštrácií alebo požiaroch. Pomôže to odhadnúť, ako asi budú ľudia reagovať v týchto zložitých situáciách.

V tomto projekte hrá dôležitú úlohu umelá inteligencia. Je to podľa nás veľmi zaujímavá oblasť informatiky, ktorá má stále obrovský priestor pre svoj vývoj. Je pre nás výzvou prispieť do tejto oblasti svojimi nápadiami a dúfame, že sa nám podarí vymyslieť niečo, čím oslovíme aj iných ľudí. Sami sme zvedaví, ako sa bude v takejto simulácii správať veľké množstvo agentov a ako sa bude výsledok simulácie meniť pri zadaní rôznych parametrov simulácie.

Druhou, nie až tak dôležitou časťou tohto projektu je vizualizácia simulácie. Napriek tomu, že časť zaoberajúca sa samotnou umelou inteligenciou je dôležitejšia, nesmieme túto druhú časť zanedbať. Výsledky simulácie je samozrejme potrebné vidieť, ideálne pomocou rôznych typov vizualizácie podľa toho, čo sledujeme. Niektorí ľudia z nášho tímu majú prácu s grafikou v oblúbe, preto si myslíme, že táto časť by nemala byť problémom.

Počítačové simulácie predstavujú zaujímavú oblasť využitia počítačov. Jeden člen nášho tímu so simuláciami pracoval aj počas bakalárskej práce, čo určite pozitívne prispeje k nášmu výsledku. Dav dokáže predstavovať nebezpečnú silu, ktorá stojí aj ľudské životy. Napríklad pri požiaroch a následnej panike sa stáva, že dav ušliape ľudí, alebo mnohí nemôžu alebo nevedia kade ujsť. Preto je vhodné už pri návrhu budov poznať, ako sa budú správať ľudia napríklad pri vypuknutí požiaru.

### **A.2.2 Konceptia riešenia**

Každý agent by bol samostatná jednotka ktorá by bola simulovaná samostatne. Toto poskytuje možnosť paralelizácie keďže výpočet simulácie každého jednotlivého agenta je z veľkej časti nezávislý od ostatných agentov. Celú doménu všetkých agentov taktiež rozdelíme na oblasti aby sa nemusela počítať interakcia každého agenta so všetkými ostatnými agentmi ale aby sa rátala interakcia iba s blízkymi agentmi.

Predtým ako pristúpime k detailnému návrhu sa budeme musieť informovať o tom, ako sa vlastne dav správa. Určite sa tam dajú nájsť určité vlastnosti jednotlivých ľudí, ktoré ich správanie ovplyvňujú a z veľkej časti budú ovplyvňovaní aj správaním ostatných (čím viac ľudí naokolo, tým viac ovplyvňujú človeka medzi nimi - davová psychóza).

Taktiež budeme musieť čosi zistiť o rôznych situáciách, ktoré budeme simulovať. Dav sa totiž bude inak správať pri požiare, inak pri demonštrácií a inak v bežnom živote. Po dôkladnej analýze priebehu týchto situácií vytvoríme pre každú situáciu model podľa ktorého sa budú správať účastníci davu.

Po navrhnutí a vytvorení samotného produktu môžeme experimentovať so samotnými simuláciami. Porovnaním s rôznymi zábermi z internetu môžeme ďalej upravovať správanie agentov, kým nedosiahneme čo najvernejšiu simuláciu.

Zatiaľ spomenieme len v bodoch, ako si predstavujeme, že by mohla vyzeráť architektúra nášho riešenia.

Hlavné časti programu:

- modul vizualizácie (zobrazovanie vypočítaných výsledkov)
- modul vstupu parametrov (nastavenie parametrov simulácie)
- modul správania agenta (tu sa bude riešiť umelá inteligencia)
- modul paralelizácie simulácie agentov
- modul komunikácie s GPU
- modul distribuovaného počítania
- modul vplyvu prostredia na agentov (vytvorenie vetra, ohňa, prekážok)
- modul zbierajúci a vyhodnocujúci výsledky simulácie

Plánujeme použiť tieto technológie:

- CUDA/OpenCL na využitie GPU na výpočty
- OpenMP alebo vlákna na využitie viacjadrových CPU
- MPI na prípadné distribuované výpočty

## **A.3 Digitálne divadlo**

### **A.3.1 Motivácia**

Dôvod prečo sme si vybrali túto tému je, že sme skupina mladých nadšencov pre herné technológie a všetko s tým spojené v trojrozmernom svete. Predstavená téma nás výrazne zaujala, vďaka netradičnému prístupu k riešeniu problému. Kinect je nový inovatívny spôsob ovládania pomocou vlastného tela. Predstavuje úplne novú možnosť interakcie a priniesol revolúciu v herných konzolách. Zariadenie sa dnes nepoužíva len v spojení s hernou konzolou, ale je ho možné pripojiť aj k PC. Možnosti jeho využitia sú pomerne široké.

Z týchto dôvodov by sme radi kinect vyskúšali používať vo väčšom projekte, ktorého výsledkom by bolo reálne využiteľné digitálne divadlo. V tíme máme ako ľudí, ktorí sa zaujímajú o počítačovú grafiku, tak aj ľudí zameraných skôr na vývoj rôznych algoritmov, čiže predpokladáme, že je v našich silách vytvoriť dostatočne kvalitný a použiteľný výsledok.

Na internete je už veľa nadšencov, ktorí spolu s kinectom vytvorili veľmi zaujímavé projekty. Radi by sme sa k nim pripojili aj my, prispeli svojim dielom a vytvorili niečo unikátne, ako napríklad spomínané digitálne divadlo.

Taktiež nás fascinuje možnosť v reálnom čase obohacovať realitu. Takáto možnosť by mohla veľmi pomôcť napríklad aj pri rôznych prednáškach, keďže by to prednášajúcemu dávalo lepšie možnosti znázorňovania pre poslucháčov.

Budeme sa snažiť aby projekt do budúcnosti bolo možné rozšíriť ďalšími generáciami nádejných vývojárov o ďalšie skvelé funkcie.

Dokonca máme možnosť testovania u seba doma, keďže jeden člen nášho tímu vlastní Kinect.

### **A.3.2 Koncepcia riešenia**

Najprv sa bude potrebné oboznámiť s kinectom, ako funguje a ako ho používať. Následne môžeme začať riešiť možnosti rozpoznávania siluet a gest. Budeme musieť zistiť, aké algoritmy už existujú a aké budeme musieť vymyslieť sami.

Dôležité tiež bude oboznámenie sa členov tímu s niektorými technológiami z oblasti počítačového

videnia a počítačovej grafiky, keďže tieto technológie sa budú v tomto projekte bohato využívať.

Neoddeliteľnou súčasťou projektu bude oboznámenie sa s knižnicami a technológiami, ktoré budeme využívať.

Týmito technológiami budú:

OpenKinect, OpenCV, OpenGL

Tieto technológie by sme radi využili kvôli ich kvalitám a nezanedbateľný fakt je, že sú to open-source technológie, keďže sa nám páči myšlienka open-source.

Zatiaľ načrtujeme len v bodoch, ako by podľa našich úvah mohla vyzeráť architektúra riešenia tohto problému. Na presnejšiu špecifikáciu budeme potrebovať dôkladnú analýzu problému.

Hlavnými časťami programu budú:

- modul spracovávajúci obraz zachytený kinectom
- modul spracovávajúci obraz zachytený kamerou
- modul zobrazujúci obohatenú realitu (toto bude asi vystupovať na projektor alebo iné zariadenie)
- modul na rozpoznávanie siluet a gest
- modul pridávajúci počítačovú grafiku do obrazu zachyteného kamerou (čo pridá, to sa rozhodne v module na rozpoznávanie siluet a gest)

## **A.4 Virtuálna FIIT**

### **A.4.1 Motivácia**

Virtuálna FIIT je zaujímavý projekt jednak svojim nápadom ale aj svojim spracovaním pomocou webovej grafiky v internetovom prehliadači. Myslíme si, že projekt je veľmi nápomocný pre budúcnosť, ale určite aj terajších študentov našej fakulty. Chceme teda pomôcť študentom v zorientovaní sa v novej budove fakulty FIIT, čo urýchli ich adaptáciu na novú budovu. Určite to tiež pomôže znížiť chaos na chodbách. Nikomu predsa nie sú príjemné chodby plné študentov premávajúcich sa kade-tade. Po takýchto chodbách je problém sa pohybovať. Radi by sme s tým niečo spravili a pomohli študentom pri hľadaní miestnosti, kde majú cvičenie, alebo kde sa majú stretnúť so svojim vedúcim projektu.

Navyše vidíme tu možnosť využiť svoje schopnosti a zároveň sa niečo nové naučiť. Niektorí z nášho tímu majú v oblúbe počítačovú grafiku, iní zasa radšej vymýšľajú rôzne algoritmy. Naša chuť a naše nadšenie môže byť v tomto prípade jedine prínosom k výsledku, ktorý vytvoríme. Sme toho názoru, že keď človek robí niečo, čo ho baví, tak to robí lepšie.

Spojenie výpočtov na grafickej karte a zároveň dostupnosť aplikácie cez prehliadač, alebo aj mobil nám dáva úplne nové možnosti. S pomocou takýchto riešení sa bude dať výsledný program používať s pomerne nízkymi požiadavkami na vybavenie, čo vidíme ako dobrý nápad.

Teší nás, že sa bude využívať WebGL, pretože ako už bolo spomenuté, máme záujem o prácu s grafikou. Taktiež sme zástancovia myšlienky platformovej nezávislosti, čo táto technológia umožňuje a zároveň sa nám páči, že je možné výsledok spustiť v bežnom prehliadači a nie je potrebná inštalácia, ktorá býva z pohľadu bežných používateľov zložitá. To nám pomôže s nasadením samotného produktu. V spojení týchto technológií s cieľom uľahčiť prístup k produktu a aj samotné používanie toho produktu vidíme prínos pre koncových používateľov.

### **A.4.2 Konceptia riešenia**

Naše riešenie bude z veľkej časti závislé na tom, čo už je urobené. Nemôžeme totiž navrhovať architektúru úplne od začiatku, ale musíme sa prispôsobiť už existujúcej. To znamená, že časť času budeme musieť využiť na samotné štúdium už existujúcej dokumentácie a zdrojového kódu. Až keď zvládneme túto časť, tak sa môžeme presunúť k ďalším krokom nášho plánu, ako je navrhovanie a implementovanie nových funkcií a opravovanie existujúcich chýb.

Veci, ktoré by sme chceli dorobiť sú:

#### *Nové interaktívne časti*

Takýmito časťami sú napríklad informačné tabule, alebo pridanie rôznych pohyblivých častí do virtuálnej budovy FIIT.

#### *Vizualizácia používateľov vo virtuálnom priestore formou avatarov*

Bolo by nesmierne zaujímavé vidieť, ako po virtuálnej FIIT pobežujú rôzne postavičky používateľov. Bolo by možné ich tiež spájať so skutočnou polohou používateľov za pomoci technológií na určovanie polohy, ako je napríklad GPS. Čiastočne sa dá určiť poloha aj podľa wifi, na ktorú je používateľ pripojený, čo však nie je zďaleka také presné ako technológia GPS. Alebo je možné tiež určiť polohu podľa systému, ktorý práve využíva používateľ (napríklad prebratie obedu v jedálni), čo však vyžaduje prepojenie s inými, už existujúcimi systémami.

#### *Vylepšenie grafickej stránky projektu*

Grafickú stránku by sme radi vylepšili pridaním nových funkcií, ako je napríklad antialiasing, tieň, aktualizácia 3D modelu. Taktiež by stalo za zváženie vytvorenie natívneho klienta keďže aj keď JavaScript v prehliadačoch v rýchlosti urobil náramné pokroky na určité úlohy stále nedostatočný.

#### *Prepojenie s existujúcimi systémami*

Napríklad prepojenie so systémom jedálne by bolo vhodné. Dalo by sa to napríklad na určovanie polohy.

#### *Navigácia na určené miesto z aktuálnej polohy*

Veľmi užitočnou funkciou by podľa nás bola navigácia na zadané miesto z miesta kde sa nachádzame. To je možné zistiť pomocou GPS alebo iných metód, ktoré boli spomenuté vyššie pri určovaní polohy avatarov. Pre túto funkciu bude potrebné spraviť analýzu rôznych algoritmov pre hľadanie cesty k cieľu. Potom bude potrebné vybrať z nich pre tento problém najvhodnejší, prípadne vymyslieť nejaký vlastný, pokiaľ vhodný už neexistuje.

Nevylučujeme možnosť, že prideme na to, aká funkcia by sa hodila do tohto projektu až v priebehu jeho riešenia, keďže budeme mať po analýze lepšiu predstavu, ako celé riešenie funguje a čo nám tam podľa našich pocitov chýba.

## **A.5 Zoradenie všetkých tém podľa priority**

1. **Simulácia davu**
2. **Digitálne divadlo**
3. **Virtuálna FIIT**
4. 3D UML
5. Rozvrhový systém novej FIIT
6. Editovanie viacrozmerneho grafu prepojenia informácii v dokumentoch
7. Textový editor obohatený o grafické prvky
8. Webový editor pre TeX
9. Inteligentná hra pre mobilné telefóny
10. Plagiáty na webe



11. Personalizované odporúčania
12. Tvorba "ľahko" sémantického obsahu pre adaptívny webový (výučbový) portál
13. Štatistický preklad voľného textu
14. Znalosti a zručnosti študentov
15. Osobný manažment fyzickej aktivity pomocou mobilných zariadení
16. Imagine Cup 2012: Game Design
17. RoboCup - tretí rozmer

## A.6 Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu

		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	Aufricht I.			OO analýza a n.s.					Tímový projekt I		Výskum SS			
	Forus S.					Zákl. kryptografie					Výskum IS			
	Kujan J.													
	Poizl D.						Pokr. dat. tech.							
	Škoda M.					OO analýza a n.s.						Výskum SS		
	Tóth J.													
	Volentier J.											Výskum IS		
Utorok	Aufricht I.								Manažment proj. softvérových a informačných sys.					
	Forus S.													
	Kujan J.													
	Poizl D.			Znalostné sys.										
	Škoda M.													
	Tóth J.													
	Volentier J.													
Streda	Aufricht I.							OO analýza a n.s.						
	Forus S.													
	Kujan J.										Dejiny dizajnu			
	Poizl D.													
	Škoda M.							OO analýza a n.s.						
	Tóth J.													
	Volentier J.													
Štvrtok	Aufricht I.								Architektúra SS					
	Forus S.			Zákl. kryptografie				Pokr. dat. tech.						
	Kujan J.								Architektúra IS		Dejiny dizajnu			
	Poizl D.					Znalostné sys.								
	Škoda M.								Architektúra SS					
	Tóth J.													
	Volentier J.				Pokr. dat. tech.				Architektúra IS					
Piatok	Aufricht I.													
	Forus S.													
	Kujan J.							Pokročilé databázové technológie						

Poizl D.		
Škoda M.		
Tóth J.	Pokročilé databázové technológie	
Volentier J.		

## B Úlohy členov tímu

Igor Aufricht – manažér vývoja

Samo Forus – vedúci tímu

Jozef Kujan – manažér kvality

Dušan Poizl – manažér podporných činností

Matej Škoda – manažér dokumentovania

Juraj Tóth – manažér testovania

Juraj Volentier – manažér rozvrhu a plánovania

## C Plán tímu

Plán na semester je vytvorený v programe Microsoft Project 2010. Pozostáva z príprav, implementácie a nasadenia. V príprave sa nachádzajú úlohy, ktoré boli potrebné pre fungovanie celého tímu ako konferenčná miestnosť na jabberi alebo git repozitár pre vkladanie zmien v projekte. Časť implementácia obsahuje jednotlivé scrum šprinty, ktoré sú ukončené testovaním. Nasadenie nie je nasadenie na našu stránku po šprintoch ale nasadenie na oficiálnu stránku fiit.

## D Plagát tímu

**Virtual FIIT**

**Team 9**  
**14G**

Samo Forus

Dušan Poizl

Juraj Tóth

Jozef Kujan

Matej Škoda

Igor Aufricht

Juraj Volentier

$1 \times 7 = 14G$   
 $5 \times 1 = 2 \times 7 = 14G$

Vedúca projektu:  
Alena Kovárová

The poster features a blue grid background. At the top left, a blue speech bubble contains the text 'Virtual FIIT'. To the right, the text 'Team 9' and '14G' is displayed in white. Below this, seven team members are arranged in a descending staircase pattern from top-left to bottom-right. Each member is represented by a small icon and their name. Above each member is a blue thought bubble containing a number: 1, 24, 3, 100, and 5. The member Jozef Kujan has 'ZZZZZ' written above his icon. On the right side of the poster, there is a playing card, the XIV of Spades, which has the Roman numeral 'XIV' at the top and 'AIX' at the bottom. The card's face shows four suits of spades. In the center of the card, there is a small calculator icon and the mathematical equations  $1 \times 7 = 14G$  and  $5 \times 1 = 2 \times 7 = 14G$ . At the bottom right, the text 'Vedúca projektu: Alena Kovárová' is written in white.

## E Koeficienty produktivity členov tímu

Touto úlohou bolo zistiť koeficient produktivity pre každého člena tímu. Motiváciou bolo lepšie porozumieť technologickej a odbornej zdatnosti jednotlivých členov. Momentálne výstup obsahuje započítané iba ukončené úlohy, ktorých je zatiaľ na celom projekte malo. Toto značné skresľuje štatistiku ale výsledky sú použiteľné pre budúce plánovanie.

Prvý stĺpec tabuľky obsahuje meno člena tímu, nasleduje počet úloh, celkový odhadovaný čas pre úlohy, strávený reálny čas nad úlohami a nakoniec koeficient produktivity. Koeficient hodnoty 1 značí že člen ma výborný odhad času na svoju úlohu. Nižší ako nula predstavuje slabších členov. Veci ako nula majú členovia, ktorí svoju prácu stihnú skôr ako bol jej odhadovaný čas.

<b>Developer</b>	<b>Tasks</b>	<b>T estimate time</b>	<b>T spent time</b>	<b>Prod factor</b>
Poizl	2	2	2	1
Aufricht	3	5.5	5.75	0.956521739
Volentier	3	11	13	0.846153846
Skoda	3	26	22	1.181818182
Forus	6	9.1	9.1	1
Toth	2	21	24	0.875
Kujan	2	20	20	1
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>94.6</b>	<b>95.85</b>	<b>0.836956522</b>
<b>Average</b>	<b>3</b>	<b>13.51428571</b>	<b>13.6928571</b>	<b>0.979927681</b>

## **F Práca počas semestra**

### **F.1 Počiatočná práca**

Rozhodli sme sa ísť SCRUM-om.

V ďalšej časti dokumentácie sa nachádzajú priebehy našich šprintov.

### **F.2 Šprint č. 1**

#### **F.2.1 Automatická synchronizácia repozitárov**

Rozhodli sme sa pre projekt okrem školského servera použiť aj náš vlastný server. Školský server bude zabezpečovať beh produkčnej verzie a náš bude slúžiť na vývoj. Treba ale zabezpečiť synchronizáciu repozitárov medzi týmito strojmi. Využijeme na to priamo GIT, keď si školský server bude priamo preberať zmeny z nášho servera. Konkrétne pomocou príkazu `git fetch origin`. Tento príkaz sa bude periodicky spúšťať raz za deň a preťahovať všetky zmeny. Pravidelné spúšťanie zabezpečí cron.

Taktiež sa zase druhým smerom zálohuje webová prezentácia timu, aby bola dostupná záloha v prípade výpadku, alebo straty dát. Webová prezentácia sa synchronizuje pomocou nástroja `rsync`, ktorý je taktiež spúšťaný periodicky cron-om.

Nakoniec je tu nasadenie aplikácie na produkčný server, na čo máme pripravený skript, ktorý nasadí aplikáciu z repozitára na server.

#### **F.2.2 Testovanie WebGL**

- Po spustení novej verzie neboli objavené žiadne nové chyby, t.j. aplikácia pracuje stabilne.
- Poznať o niečo nižšie vyťaženie CPU a pamäte.
- Testovanie novonadobudnutej podpory v IE:

Na stránke IEWebGL (<http://iewebgl.com/>) môžeme vidieť veľmi dôležitú zmenu:

Najnovšia verzia, ktorá bola vydaná včera, bola uvoľnená zdarma pre nekomerčné použitie. Stláčam teda Download IEWebGL...

Po chvíľke napätia...

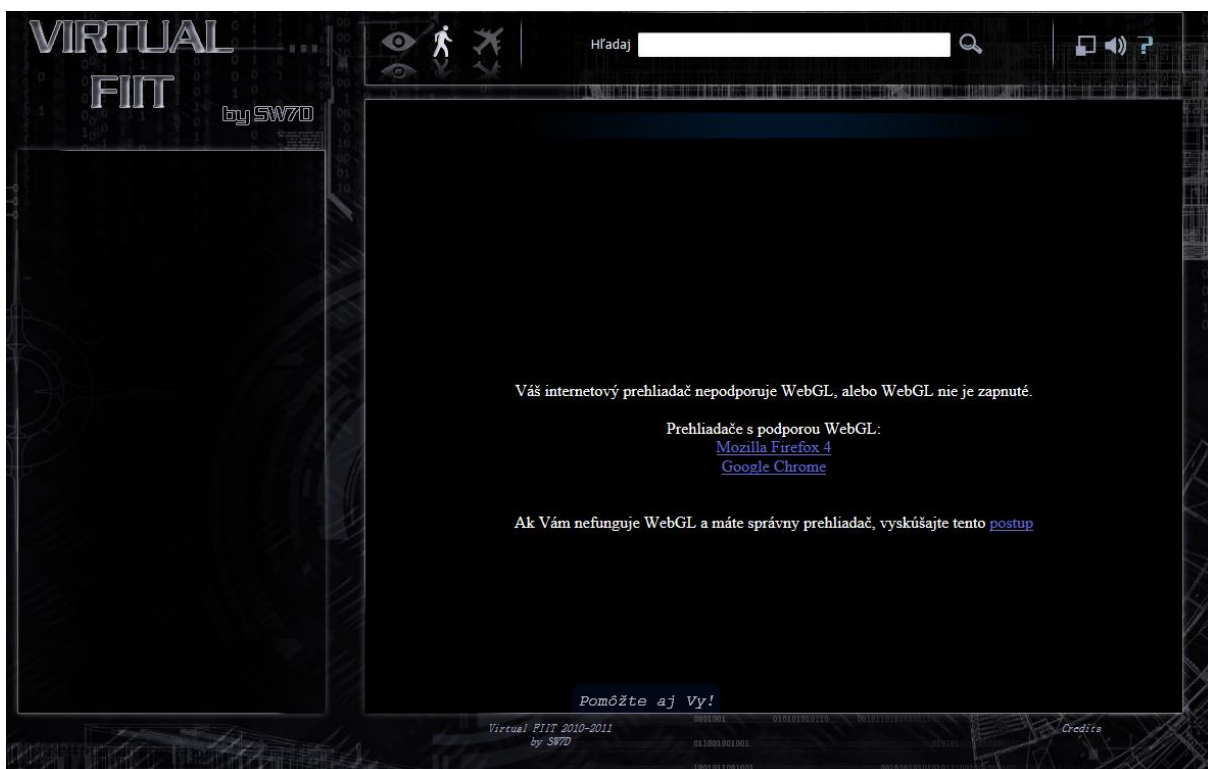
Netreba strácať nádej, skúšam znova...

Na druhý krát sa podarilo.



Stahovanie sice nezačalo automaticky, no bola poskytnutá adresa:  
<http://iewebgl.com/releases/iewebgl.exe> na manuálne stiahnutie.

Po krátkej inštalácii a manuálnom reštartovaní IE...



Keďže nefungujú ani demá od autorov copperlicht-u, asi z toho nič nebude.

### F.2.3 Testovanie importéra

Inštalácia aplikácie podľa návodu v dokumentácii minuloročného tímu bola bezproblémová.

Importér je funkčný, správne importoval údaje z AIS-u. Testovali sme nasledovné časti:

- Databáza
  - *Nainštalovať databázu (vykonať CREATE tabuliek)*
- *Import z AIS*
  - *Importovať údaje (zahŕňa import zamestnancov, miestností a predmetov)*
  - *Importovať zamestnancov z AIS*
  - *Importovať miestnosti z AIS*
  - *Importovať predmety z AIS*
- *Import z rozvrhu*
  - *Importovať osoby z rozvrhu fakulty*
  - *Importovať miestnosti z rozvrhu fakulty*
  - *Importovať predmety z rozvrhu fakulty*
  - *Importovať rozvrh fakulty*

Všetky testované importy prebehli v poriadku, s výnimkou importov v časti *Import z rozvrhu*, kedy nám prehliadač pri spustení v časti *Import z rozvrhu* vrátil prázdnu stránku. V Apache error logu sa pre daný čas nachádzal iba nasledovný riadok:

```
zend_mm_heap corrupted
```

Po krátkom hľadaní na internete sme prišli na to, že daný stav bol spôsobený knižnicou Simple HTML DOM Parser pre PHP:

<http://stackoverflow.com/questions/3830187/zend-mm-heap-error-with-simple-html-dom>

Riešením bolo pridať premennú `USE_ZEND_ALLOC` s hodnotou 0 medzi premenné prostredia Apache, napríklad pridaním nasledovného riadku do súboru `.htaccess` nachádzajúceho sa vo `webroote` aplikácie:

```
SetEnv USE_ZEND_ALLOC=0
```

Následne už importy prebehli úspešne všetky.

## F.3 Šprint č. 2

### F.3.1 Pluginy do Redmine

Do Redmine sme pridali nasledovné pluginy:

- PluginCharts
- Backlogs
- WikiNotes



- BetterGanttChart

Pri inštalácii pluginov sa vyskytli aj rôzne problémy. Nainštalovanie WikiNotes a BettweGanttChart bolo bezproblémové. Jediné čo bolo treba vykonať bolo naklonovať zdrojový kód pluginu z git repozitára. Klonovanie sa vykonáva nasledovne.

```
git clone git://adresa/vzdialeneho/repozitara.git
```

Následne ich stačilo aktivovať v nastaveniach Redmine.

PluginCharts bol trochu zložitejší. Ten vyžadoval inštaláciu OpenFlashChart pluginu. Ten stačilo nainštalovať spustením skriptu umiestneného v redmine adresári.

```
./script/plugin install git://github.com/pullmonkey/open_flash_chart.git
```

Najviac problémov sa objavilo s Backlogs. Tento plugin nejakým spôsobom kolidoval s PluginCharts, kedy sa namiesto správnych popisov v grafe zobrazovali rôzne zmätocné hodnoty, ako napríklad *{label}*. Taktiež sa ukázalo, že tento plugin je skôr systém v systéme, ktorý zaviedol úplne iný vzhľad ako zvyšok Redmine.

### F.3.2 Rozdelenie testovania

Testovanie existujúcej aplikácie bolo rozdelené medzi všetkých členov tímu. Bolo to spravené takým spôsobom, aby oblasti testovania zodpovedali skúsenostiam a zručnostiam jednotlivých členov.

Meno člena tímu	Oblasť testovania
Igor Aufricht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• výkon aplikácie (testovanie prostriedkov pre rôzne prehliadače)</li> <li>• ovládanie aplikácie</li> </ul>
Samo Forus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dvojité poschodie č. 1 – ľavá časť</li> <li>• chyby textúr na dvojitom poschodí č. 1 – ľavá časť</li> <li>• výťahy</li> </ul>
Dušan Poizl	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dvojité poschodie č. 1 – pravá časť</li> <li>• chyby textúr na dvojitom poschodí č. 1 – pravá časť</li> <li>• kolízie dvojitého poschodia č. 1</li> </ul>
Juraj Tóth	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poschodie č. 2 a č. 3</li> <li>• chyby textúr na poschodí č. 2 a č. 3</li> <li>• kolízie poschodí č. 2 a č. 3</li> </ul>
Juraj Volentier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poschodie č. 4 a č. 5</li> <li>• chyby textúr na poschodí č. 4 a č. 5</li> <li>• kolízie poschodí č. 4 a č. 5</li> </ul>
Matej Škoda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poschodie č. 6 a č. 7</li> <li>• chyby textúr na poschodí č. 6 a č. 7</li> <li>• kolízie poschodí č. 6 a č. 7</li> </ul>
Jozef Kujan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vonkajšia časť budovy</li> <li>• chyby textúr vonkajšej časti budovy</li> </ul>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• kolízie vonkajšej časti budovy</li><li>• webové rozhranie aplikácie</li></ul> |
|--|---|

Aj napriek tomu, že poschodia 2 až 7 sú takmer identické, ich modelovanie prebiehalo samostatne. Preto je potrebné vykonať kontrolu a testovanie týchto poschodí samostatne, lebo sa na nich môžu vyskytnúť rôzne chyby, ktoré nemusia byť medzi nimi totožné.

## G Metodiky

### G.1 Metodika pre uzatváranie a kontrolu úloh

Táto metodika slúži na zjednotenie procesu kontroly a uzatvárania úloh cez systém Redmine.

#### Kontrola úlohy

<b>Vstup</b>	Dokončená úloha.
<b>Výstup</b>	Úloha daná na prekontrolovanie.
<b>Zodpovedný</b>	Vybraná osoba vypracovateľom úlohy.

Tabuľka č. 1 Vstupy a výstupy pre danie úlohy na skontrolovanie

1. Po dokončení riešiteľ nastaví v redmine stav úlohy na hodnotu „Feedback“.
2. Zvolí si jedného člena tímu, ktorý skontroluje kód.
  - Voľba prebehne jedným z daných spôsobov:
    1. Zvolením na stretnutí tímu.
    2. Zvolením mailovým spôsobom.
    3. Zvolením cez konferenčnú miestnosť pomocou aplikácie Jabber.
    4. Zvolením cez telefón.
    5. Zvolením pri osobnom stretnutí.
3. Kontrolór po úspešnom dokončení nastaví stav úlohy na hodnotu „Resolved“.

#### Kontrola kvality

<b>Vstup</b>	Skontrolovaná úloha.
<b>Výstup</b>	Uzavretá úloha.
<b>Zodpovedný</b>	Manažér kvality.

Tabuľka č. 2 Vstupy a výstupy pre kontrolu kvality

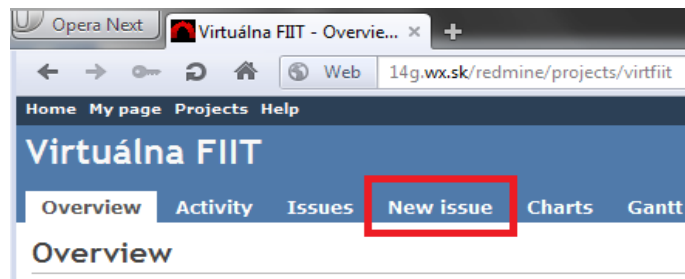
1. Manažér kvality kontroluje redmine.
2. Pri hodnote „Resolved“ v stave úlohy, manažér kvality otestuje, skontroluje konkrétnu úlohu.
  - Pri kontrole manažér kvality príjme rolu zákazníka.
    1. Po úspešnom skontrolovaní nastaví manažér kvality stav úlohy na hodnotu „Closed“.
    2. Pri neúspešnej kontrole zadá manažér kvality svoje požiadavky pridelenej osobe k riešeniu danej úlohy.

### G.2 Metodika pre vytvorenie chyby v systéme Redmine

Táto kapitola obsahuje postup vytvorenia chyby v systéme Redmine.

Otvorte systém Redmine.

P otvorení systému Redmine kliknite na záložku *New issue* (viď obr. 2.).



Obr. 2. Hlavná stránka systému Redmine

Otvorí sa formulár na vytvorenie novej chyby (obr. 3.). Ten vyplňte nasledovne (v hranatých zátvorkách je uvedené číslo, ktorým sú označené prvky na obr. 3.):

- Vo výberovníku *Tracker* [1] vyberte hodnotu *Bug*.
- Do poľa *Subject* [2] zadajte názov chyby. Formát názvu je

{*modul*} - {*stručný a výstižný názov chyby*}

kde {*modul*} definuje, ktorej časti aplikácie sa chyba týka:

- klient - klientska časť aplikácie (funkčnosť)
- dizajn - klientska časť aplikácie (dizajn)
- admin - administračná časť aplikácie
- server - serverová časť aplikácie

Príklad:

klient - chýbajúce údaje o miestnosti v bočnom paneli v režime fullscreen

- Do poľa *Description* [3] zadajte nasledovné údaje:

Postup:

{sem zadajte kroky na zreprodukovanie chyby}

Očakávaný výsledok:

{tu opíšte očakávaný výsledok}

Reálny výsledok:

{tu opíšte reálny výsledok}

Príklad:

Postup:

- otvoriť aplikáciu
- prepnúť sa do režimu fullscreen
- vojsť do ľubovoľnej miestnosti
- Očakávaný výsledok:
  - v bočnom paneli sa zobrazia údaje o miestnosti
- Reálny výsledok:
  - v bočnom paneli nie sú zobrazené žiadne údaje



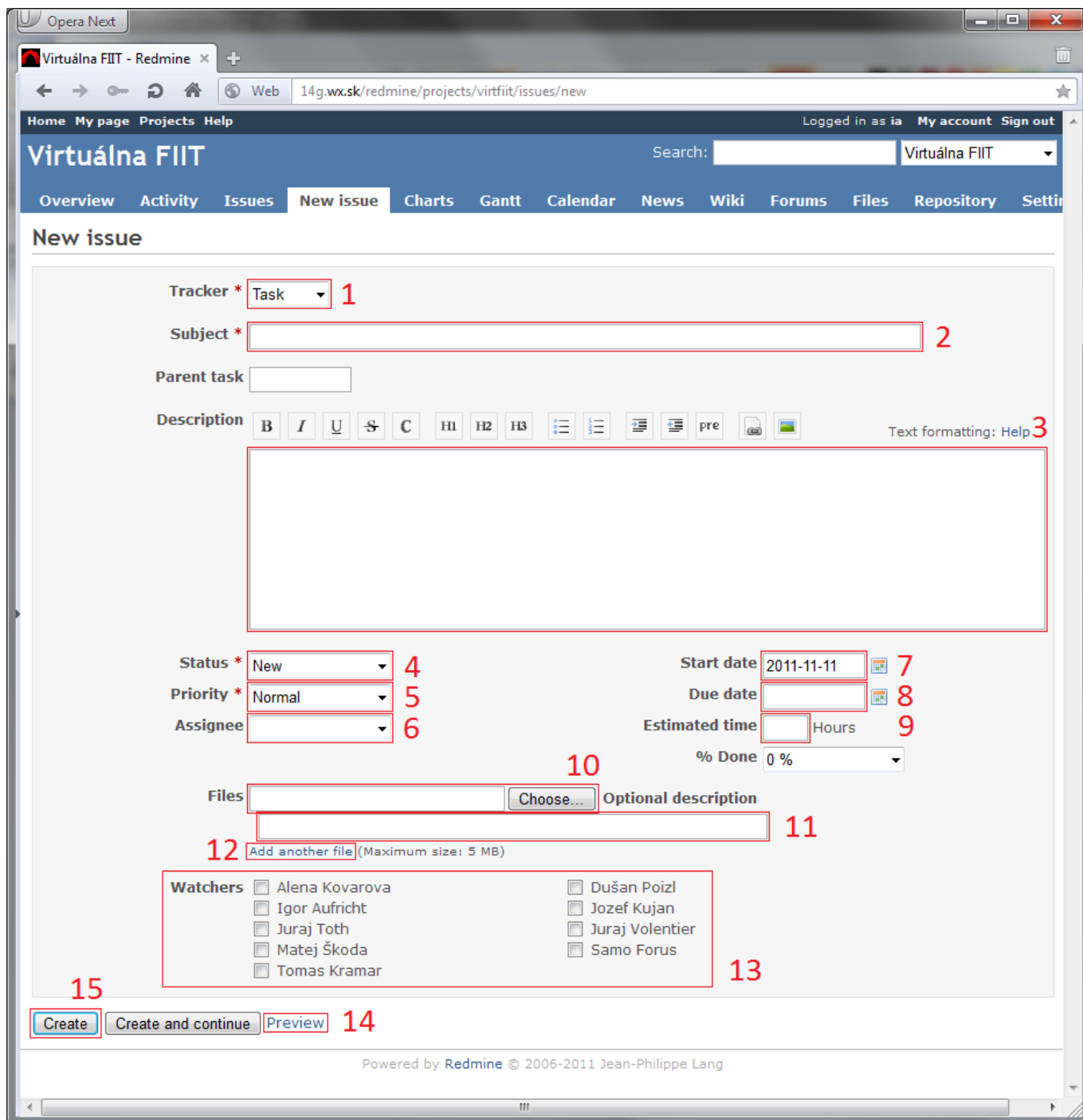
Vždy zádavajte údaje čo najpodrobnejšie.

- Vo výberovníku *Status* [4] nechajte hodnotu *New*.
- Vo výberovníku *Priority* [5] vyberte hodnotu podľa závažnosti chyby:
  - *Low* - chyba, ktorá nemá vplyv na funkčnosť aplikácie
  - *Normal* - chyba, ktorá obmedzuje funkčnosť aplikácie
  - *High* - chyba, ktorá zabraňuje v používaní aplikácie
- Vo výberovníku *Assignee* [6] nechajte prázdnu hodnotu.
- V poli *Start date* [7] nechajte pôvodnú hodnotu (aktuálny deň).
- V prípade, že ide o závažnú chybu, do poľa *Due date* [8] uveďte dátum, dokedy má byť chyba opravená. V opačnom prípade nechajte pole prázdne.
- Pokiaľ disponujete dostatočnými údajmi o chybe, do poľa *Estimated time* [9] uveďte odhad počtu hodín, ktoré zaberie oprava chyby. V opačnom prípade nechajte pole prázdne.
- Ak chcete k úlohe pridať prílohu, pridajte ju do poľa *Files* [10]. Ku každému priloženému súboru vyplňte do poľa *Optional description* [11] informácie o tom, čo daný súbor obsahuje. V prípade, že chcete pridať ďalšiu prílohu, kliknite na *Add another file* [12].



Ak je to možné, pridajte k chybe screenshoty.

- Pokiaľ chcete, aby bol niektorý člen tímu informovaný o zmenách v úlohe, zaškrtnite jeho meno v časti *Watchers* [13]. Ak označíte niekoho iného ako seba, dobre si to premyslite.
- Pred odoslaním formuláru si skontrolujte správnosť údajov. Kliknutím na *Preview* [14] si skontrolujte, či sa úloha zobrazí správne.
- Nakoniec odošlite formulár stlačením tlačidla *Create* [15].



Obr. 3. Vytvorenie novej chyby v systéme Redmine

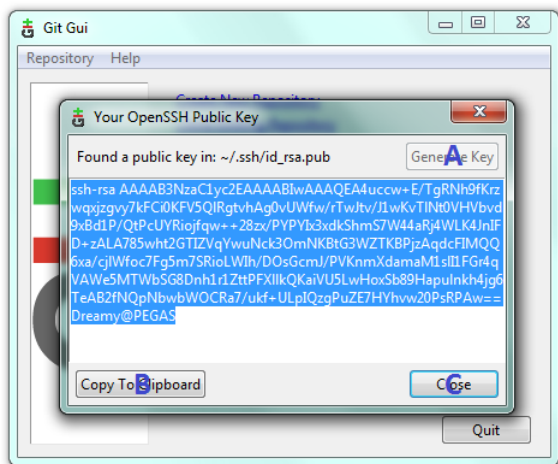
## G.3 Metodika pre používanie GIT-u

### Príprava

- 1) Zo stránky <http://code.google.com/p/msysgit/downloads/list> si nainštalujeme *msysgit* (distribúciu GIT pre Windows).
- 2) Po inštalácii spustíme *Git GUI*. Z ponuky *Help* vyberieme *Show SSH Key*

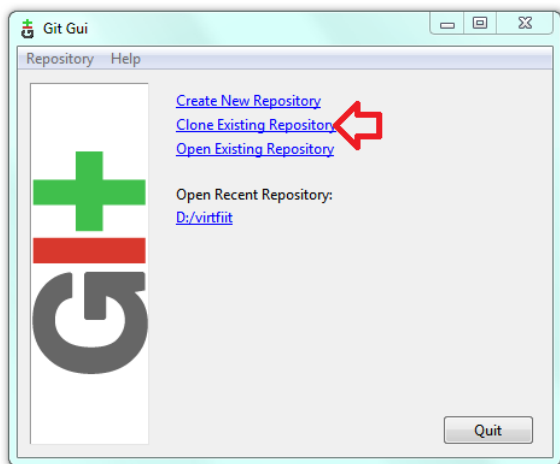


- 3) Vygenerujeme si nový kľúč možnosťou *Generate Key* (A), tento skopírujeme do schránky pomocou *Copy To Clipboard* (B) a odošleme Dušanovi. Okno zatvoríme pomocou *Close* (C).



### Sprístupnenie repozitára

- 1) Stlačíme *Clone Existing Repository* (viď červená šípka):



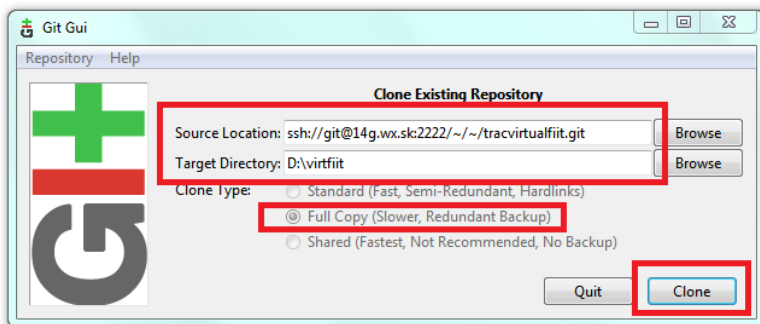
2) Zadáme jednotlivé parametre:

a) Source Location: **ssh://git@14g.wx.sk:2222/~/.tracvirtualfiit.git**

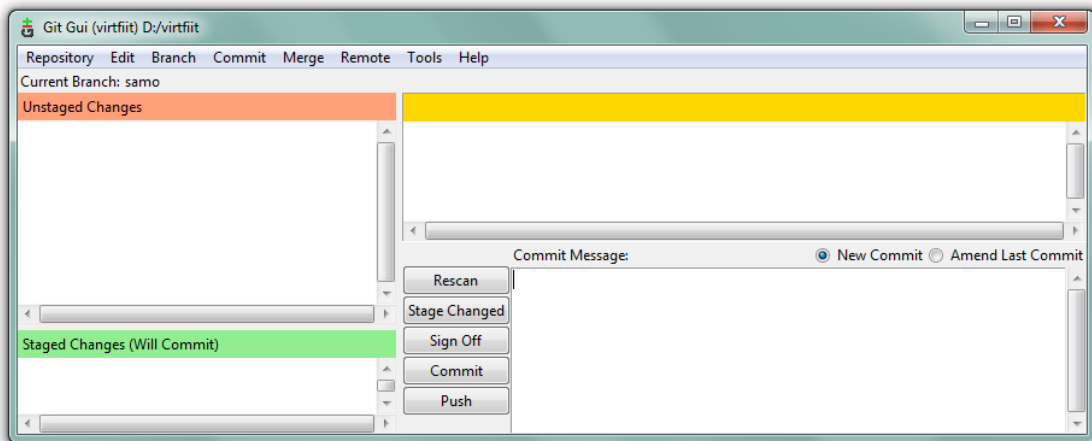
b) Target Directory: podľa uváženia, napr. D:\virtualfiit

c) Clone Type: Full Copy

...a stlačíme Clone.



3) Potvrdíme kľúč servera napísaním yes a stlačením OK. Po úspešnom naklonovaní repozitára máme sprístupnené všetky funkcie programu.

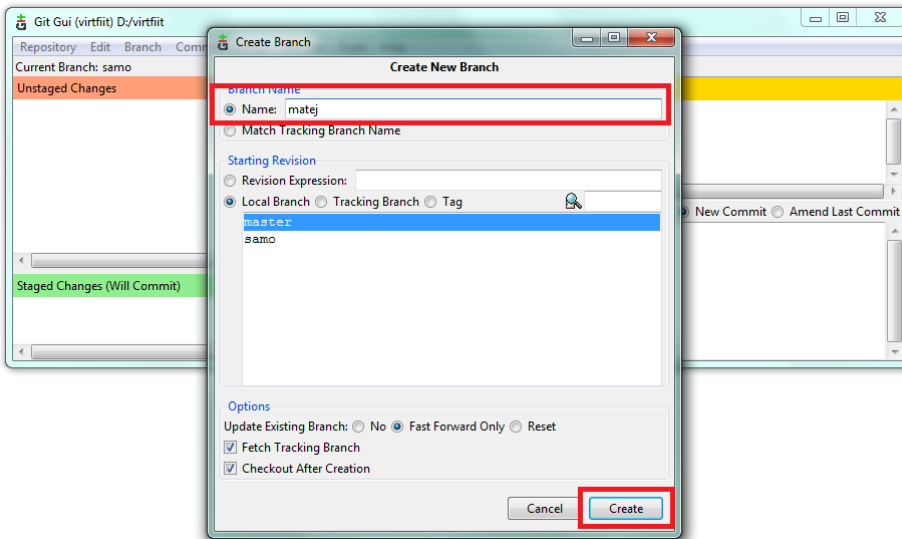




## Vytvorenie branch a nastavenie mena

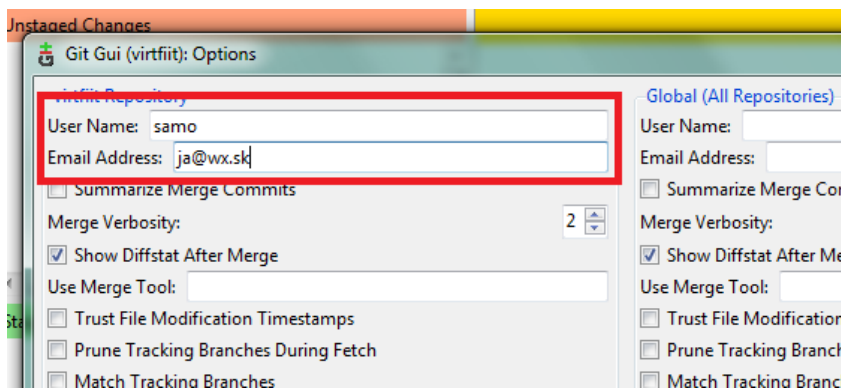
Zmeny **NEPOSIELAME** do master branch ale do vlastnej branch. Tú vytvoríme nasledovne:

1) Z ponuky *Branch* vyberieme možnosť *Create...*



2) Zadáme *Name*, napr. *jozef* a stlačíme *Create*. *Git GUI* automaticky nastaví (checkout) branch na novovytvorenú.

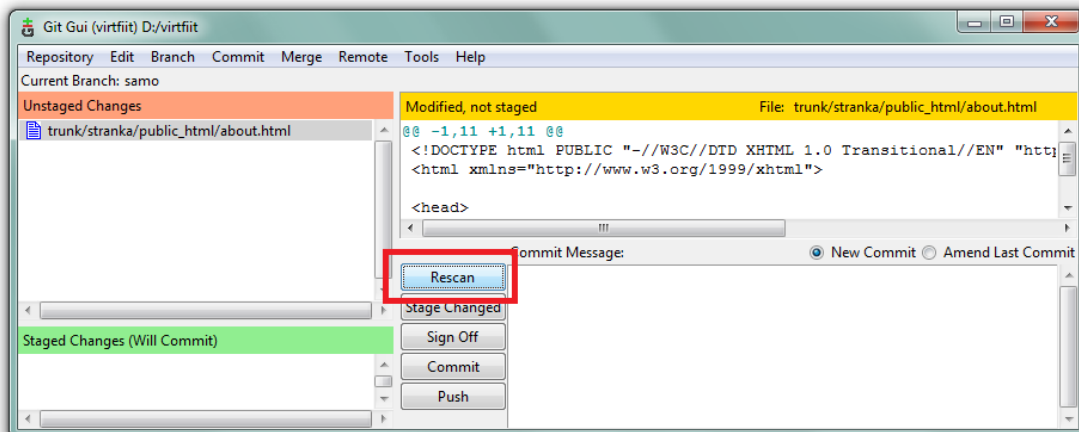
Aby boli v Redmine správne identifikované osoby, je potrebné v *Edit* -> *Options* nastaviť *Email Address* na rovnakú adresu, aká je v profile v Redmine. *User Name* si nastavte na vaše krstné meno s malými písmenami, tak ako branch name.



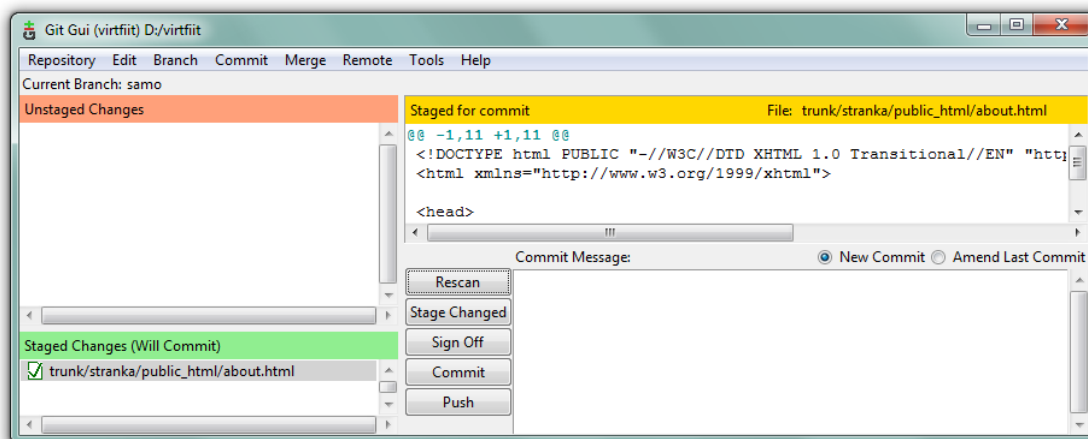
## Odoslanie vlastných zmien

Po dokončení zmien v lokálnom repozitári (napr. úprave zdrojového súboru) chceme tieto zmeny odoslať na vzdialený repozitár. Commity robíme často, aj malé, *Push* stačí napríklad každý večer.

- 1) Stlačíme tlačidlo *Scan*, čím nájdeme všetky zmeny.



- 2) V *Unstaged Changes* vidíme zoznam zmenených súborov. Tieto chceme označiť na odoslanie. Upravené súbory môžeme pridať stlačením *Stage Changed* (pozn.: novopridané súbory táto voľba nepridá a musíme použiť voľbu *Commit*->*Stage To Commit*). Súbory sa presunú z *Unstaged Changes* do *Staged Changes* (červená -> zelená).

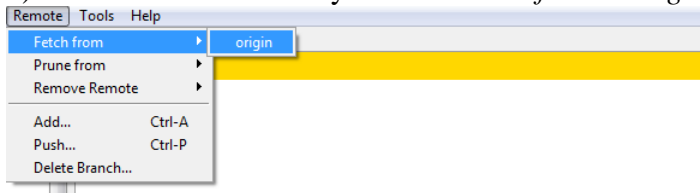


- 3) Napíšeme *Commit Message*. Tá musí obsahovať:  
V prvom riadku krátky a čo najvýstižnejší opis zmeny v slovenčine bez diakritiky a interpunkcie, malými písmenami. Druhý riadok prázdny a od tretieho riadku vyčerpávajúci popis zmeny – čo a hlavne prečo.
- 4) Stlačíme tlačidlo *Commit*, potom *Push* a potvrdíme dialógové okno tlačidlom *Push*. Tým uložíme zmeny do vlastnej branch, do branch master ich prehodí integrátor (Dušan alebo Igor).

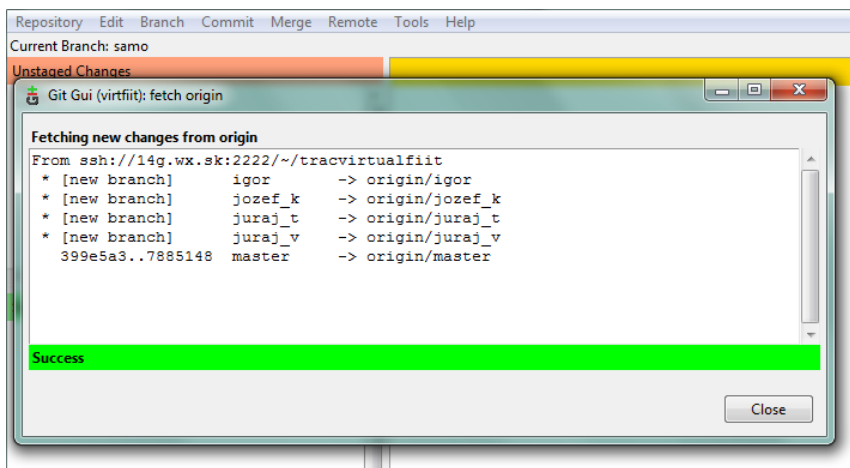
## Prijatie cudzích zmien

Aby sme pracovali na aktuálnej verzii projektu, potrebujeme prevziať zmeny, ktoré boli integrátorom prijaté do master branch od ostatných vývojárov. To spravíme v dvoch etapách – prijmeme aktuálnu master branch príkazom fetch a následne tú spojíme s našou branch príkazom merge.

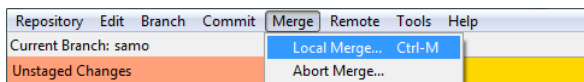
1) Z menu Remote vyberieme *Fetch from->origin*.



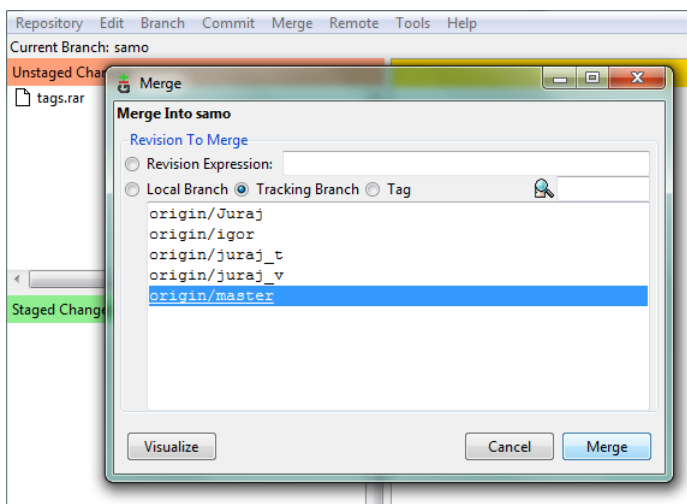
2) Stlačíme *Close*.



3) Z menu Merge vyberieme *Local Merge*.



4) Označíme branch *master* a stlačíme *Merge*. Na záver opäť *Close*. Repozitár je aktualizovaný.



## G.4 Metodika pre tvorbu dokumentácie

Pre tvorbu dokumentácie je potrebné používať jednotný štýl písania. Preto sa použijú takéto nastavenia písma:

### Fonty

Font bežného písma: Times New Roman

Veľkosť bežného písma: 12pt

Farba bežného písma: čierna

Na zvýraznenie sa použije buď hrubé alebo šikmé písmo.

Nadpisy nepoužívame, pretože sú nastavované priamo v dokumente k dokumentácií.

### Tabuľky

Hrúbka okrajov tabuľky: 1pt

Farba okrajov tabuľky: svetlo modrá

Pre zvýraznenie alebo sprehľadnenie je možné nastaviť do bunky tabuľky svetlo modré pozadie.

### Odrážky

Typ nečíslovanej odrážky: plný krúžok

Typ číslovanej odrážky: číslo so zátvorkou, prípadne bodkou

### Popisy obrázkov

Umiestnenie: pod obrázkom

Zarovnanie: na stred

Začiatok popisu: Obr. x. (kde x je číslo), nasleduje popis obrázku s prvým veľkým písmenom

### Popisy tabuliek

Umiestnenie: nad obrázkom

Zarovnanie: na stred

Začiatok popisu: Tab. x. (kde x je číslo), nasleduje popis tabuľky s prvým veľkým písmenom

## G.5 Projektová dokumentácia

### H Zápisnice z tímových stretnutí

#### H.1 Zápis z 1. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 30.9.2011 Miestnosť: chodba na 2. poschodí D bloku Čas: 15:00 – 17:00  Zápis vypracovali: Bc. Matej Škoda
Chýbali:	Zápis overil:

#### Téma stretnutia (podľa harmonogramu):

Oboznámenie sa s tematikou

#### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Keďže toto bolo prvé stretnutie, žiadne úlohy z predchádzajúceho stretnutia neboli zadefinované.

#### Opis stretnutia

- Tím bol oboznámený s aktuálnym stavom projektu a použitými technológiami<sup>1</sup>.
- Diskutovali sme na tému, aká funkcionálnosť už v projekte je a akú by bolo vhodné pridať<sup>2</sup>.
- Diskutovali sme, v akom stave sa nachádza zdrojový kód a ako je okomentovaný<sup>3</sup>.
- Posledným bodom, ktorý sme preberali bolo pridelovanie úloh členom tímu a výsledok je zaznamenaný v tabuľke.

#### Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín
1.1	Spojzdníť virtuálny server.	funkčný server	Samo Forus, Dušan Poizl	6.10.2011
1.2	Pripraviť na používanie Redmine.	funkčný Redmine	Dušan Poizl	6.10.2011
1.3	Získať všetku možnú dokumentáciu k projektu, zdrojové kódy a tieto materiály tiež preštudovať a analyzovať.	dokumentácia, zdrojové kódy	Samo Forus	6.10.2011
1.4	Zaistiť zverejnenie rozvrhu (pani Gnipová).	rozvrh	Igor Aufricht	6.10.2011
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS.	dáta	<i>nepriradené</i>	13.10.2011

1.6	Skontrolovať vytvorený model (možné zmeny oproti minulému roku).	upravený model	<i>nepriradené</i>	13.10.2011
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup.	plagát	<i>nepriradené</i>	3.10.2011
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie.	obrázok	Kujan Jozef	6.10.2011
1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce.	dokument	Matej Škoda	6.10.2011
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLicht.	znanosti	všetci	13.10.2011

### Poznámky

- Ako hlavné technológie sú použité:
- Klient – JavaScript a WebGL engine CopperLicht
- Server – PHP a framework CodeIgniter
- Bolo by zaujímavé:
- Rozšíriť funkčnosť mobilného klienta.
- Vytvoriť nového desktopového klienta z dôvodu zvýšenia rýchlosti.
- Doplnenie real-time funkčnosti. Napríklad chat.
- Doplnenie nástieniek. Na tých by bolo možné zanechať niekomu odkaz. Napríklad možnosť zanechať niekomu na dverách odkaz, v ktorom sa pýta, či je možné dohodnúť si s ním stretnutie v určený čas.
- Pridanie menoviek na kabinety.
- Zdrojový kód nie je v najlepšom stave. Pravdepodobne ho bude treba poupraviť, keďže predchádzajúci tím v poslednom štádiu nestíhal vytvárať prehľadný kód.

## H.2 Zápis z 2. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 6.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 8:50 – 11:30 Zápis vypracovali: Bc. Volentier Juraj
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Matej Škoda

### Téma stretnutia

Zmena organizácie tímu, výber technológií pre vývoj a následný náčrt modelu projektu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úloh y	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav
1.1	Spojaziť virtuálny server.	funkčný server	Samo Forus Dušan Poizl	6.10.2011	Dokončené
1.2	Pripraviť na používanie Redmine.	funkčný Redmine	Dušan Poizl	6.10.2011	Dokončené
1.3	Získať všetku možnú dokumentáciu k projektu, zdrojové kódy a tieto materiály tiež preštudovať a analyzovať.	dokumentácia, zdrojové kódy	Samo Forus	6.10.2011	Dokončené
1.4	Zaistiť zverejnenie rozvrhu (pani Gnipová).	rozvrh	Igor Aufricht	6.10.2011	Dokončené
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS.	dáta	nepriradené	13.10.2011	Upravené
1.6	Skontrolovať vytvorený model (možné zmeny oproti minulému roku).	upravený model	nepriradené	13.10.2011	Zrušené
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup.	plagát	Juraj Tóth Juraj Volentier	3.10.2011	Rozpracované
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie.	obrázok	Kujan Jozef	6.10.2011	Rozpracované

1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce.	dokument	Matej Škoda	6.10.2011	Rozpracované
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLight.	znanosti	všetci	13.10.2011	Rozpracované

## Opis stretnutia

- Tím sa prvý krát stretol s vedúcou projektu, ktorej sa predstavil.
- Preberali sa úlohy z prvého stretnutia, ich stav a prípadná úprava.
  - Výsledky sú zaznamenané v predchádzajúcej tabuľke.
- Diskutovali sme ohľadom organizačných záležitostí tímu.
  - Rozhodli sme sa zmeniť meno tímu. Nový názov je 14G.
  - Padlo rozhodnutie používať metodiku vývoja SCRUM.
  - Bol zjednotený komunikačný kanál celého tímu.
- Mobil – v prípade okamžitej potreby niekoho kontaktovať
- Jabber – krátkodobá rýchla diskusia
- E-Mail – odoslanie/prijatie pošty od vedúcej
- Fórum – akákoľvek strednodobá a dlhodobá diskusia
- Wiki – uchovávanie dlhodobých informácií užitočných pre všetkých členov tímu
  - Čas stretnutí tímu bol zmenený pre nasledujúce 3 týždne na pondelok o 10:00.
- Preberala sa možnosť priameho prezretia novej budovy FIIT navštívením stavby.
  - Termín bol predbežne naplánovaný na 10.10.2011 o 10:00.
- Diskutovalo sa, ktoré technológie sa v projekte zachovajú a ktoré budú vymenené za iné.
  - Server bude potrebné nahradiť niečím vhodnejším ako PHP. Predpokladáme použitie Javy spolu s WebSockets.
  - Bola načrtnutá predbežná architektúra systému. Náčrt sa nachádza v prílohe.
- Preberali sa možnosti mobilných klientov a ich možnosti.
  - Bude potrebná rozsiahlejšia analýza. Táto analýza bola pridelená ako nová úloha.

## Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Odhad času
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS.	dáta	Nepridelené	13.10.2011	Čaká na 2.13	-
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup.	plagát	Juraj Tóth Juraj Volentier	3.10.2011	Rozpracované	-
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie.	obrázok	Kujan Jozef	6.10.2011	Rozpracované	-
1.9	Vytvorenie šablóny na	dokument	Matej Škoda	6.10.2011	Rozpracovan	-

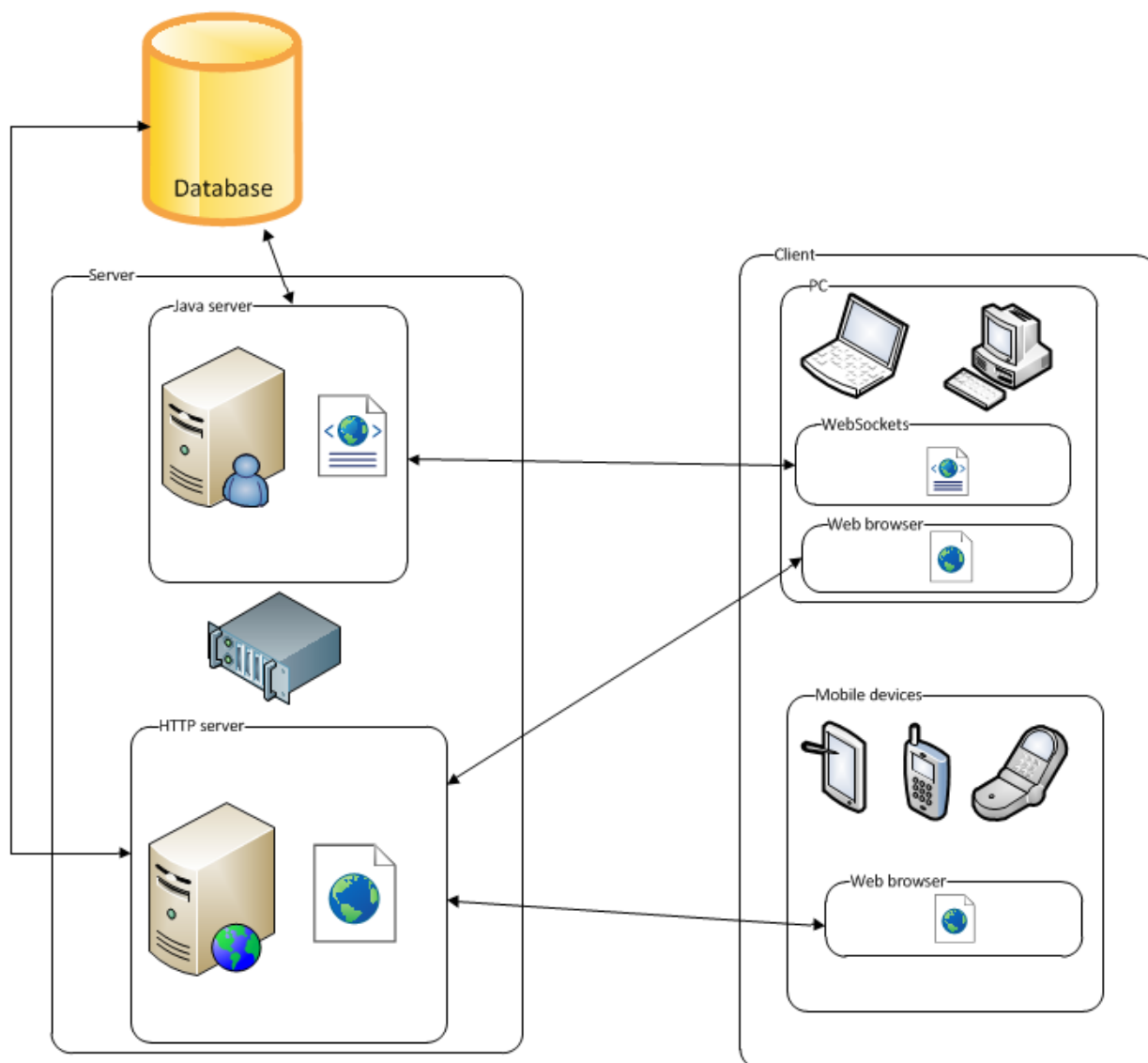


	dokumentáciu pre zjednodušenie práce.				é	
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLight.	znalosti	všetci	13.10.2011	Rozpracované	-
2.01	Klonovanie dát na školský stroj	záloha	Igor Aufricht	-	Pridelené	-
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	10.10.2011	Pridelené	-
2.03	Zistiť technológie pre real-time komunikáciu so serverom	znalosti	Juraj Volentier	10.10.2011	Pridelené	-
2.04	Dôležité linky pre projekt doplniť na Redmine	orientačný bod	Samo Forus	10.10.2011	Pridelené	-
2.05	Pridať údaje o sebe a kontakty na Redmine	zlepšenie v komunikácií	všetci	10.10.2011	Pridelené	-
2.06	Vytvoriť nové logo a plagát	nové logo	Juraj Tóth	10.10.2011	Pridelené	-
2.07	Vytlačiť plagát	plagát	Tóth Juraj	10.10.2011	Pridelené	-
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.2011	Pridelené	-
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	10.10.2011	Pridelené	-
2.10	Priniesť aspoň 10 nápadov na vylepšenie	Scrum kartičky	všetci	10.10.2011	Pridelené	-
2.11	Založiť si projektový denník	denník	všetci	10.10.2011	Pridelené	-
2.12	Vytvoriť novú konferenčnú miestnosť pre nový názov tímu	Komunikačný kanál	Samo Forus	10.10.2011	Pridelené	-
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef, Aufricht Igor	10.10.2011	Pridelené	-

### Poznámky

- Bude potrebné upraviť inštalačnú príručku.
- Jednou z požiadaviek je, že projekt musí bežať na Linuxe.
- Primárnou úlohou bude, zamerať sa na mobilné technológie.

### Prílohy



Obrázok č. 1 – náčrt aplikácie

### H.3 Zápis z 3. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 10.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 14:00  Zápis vypracovali: Bc. Jozef Kujan
Chýbali: Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej	Zápis overil: Bc. Matej Škoda

#### Téma stretnutia

Scrum a vytváranie product backlog.

#### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úloh y	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS	dáta	Dušan Poizl	13.10.2011	Čaká na 2.13
1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup	plagát	Juraj Tóth Juraj Volentier	3.10.2011	Dokončené
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie	obrázok	Jozef Kujan	14.10.2011	Rozpracované
1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce	dokument	Matej Škoda	6.10.2011	Dokončené
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLight	znalosti	všetci	13.10.2011	Dokončené
2.01	Klonovanie dát na školský stroj	záloha	Igor Aufricht	-	Rozpracované
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	10.10.2011	Rozpracované
2.03	Zistiť technológie pre real-time komunikáciu so serverom	znalosti	Juraj Volentier	10.10.2011	Dokončené
2.04	Dôležité linky pre projekt doplniť	orientačný	Samo Forus	10.10.2011	Dokončené

	na Redmine	bod		1	
2.05	Pridať údaje o sebe a kontakty na Redmine	zlepšenie v komunikácií	všetci	10.10.2011	Dokončené
2.06	Vytvoriť nové logo a plagát	nové logo	Juraj Tóth	10.10.2011	Dokončené
2.07	Vytlačiť plagát	plagát	Tóth Juraj	10.10.2011	Dokončené
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.2011	Rozpracované
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	10.10.2011	Rozpracované
2.10	Priniesť aspoň 10 nápadov na vylepšenie	Scrum kartičky	všetci	10.10.2011	Dokončené
2.11	Založiť si projektový denník	denník	všetci	10.10.2011	Dokončené
2.12	Vytvoriť novú konferenčnú miestnosť pre nový názov tímu	Komunikačný kanál	Samo Forus	10.10.2011	Dokončené
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef, Aufrecht Igor	10.10.2011	Čaká na 2.08

## Opis stretnutia

- Preberanie úloh z druhého stretnutia.
  - Výsledky sú zaznamenané v predchádzajúcej tabuľke.
- Rozhodovanie o serveri ktorý sa bude používať.
- Diskutovanie ohľadom funkcionality.
  - Pridelenie priorít jednotlivým bodom.
  - Priradenie časovej obtiažnosti každému bodu.
- Dohodnuté ohodnotenie je v prílohe.

## Pridelené úlohy

Číslo úloh y	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Odhad času
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS	dáta	Dušan Poizl	13.10.2011	Čaká na 2.13	-
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie	obrázok	Igor Aufrecht	14.10.2011	Rozpracované	-
2.02	Naštudovať 3D Studio Max +	znalosti	Juraj Tóth	10.10.2011	Rozpracovan	-

	import modelu		Jozef Kujan	1	é	
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.201 1	Rozpracovan é	-
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	10.10.201 1	Rozpracovan é	-
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef, Aufrecht Igor	10.10.201 1	Čaká na 2.08	-
3.01	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Webová prezentácia	Igor Aufrecht	14.10.201 1	Priradené	-
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Igor Aufrecht Dušan Poizl	Dlhodobé	Priradené	-
3.03	Aktualizovať wiki a pridať prístupy	Aktualizácia	Samo Forus	17.10.201 1	Priradené	-
3.04	Pozrieť technológie, knižnice websocket, pozrieť záložné riešenie	Znalosti	Juraj Volentier	17.10.201 1	Priradené	-
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy		Juraj Volentier	Dlhodobé	Priradené	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy		Jozef Kujan	Dlhodobé	Priradené	-
3.07	Prejsť celú dokumentáciu	Znalosti	Všeci	17.10.201 1	Priradené	-
3.08	Spísať vybrané nástroje	Dokument	Igor Aufrecht	14.10.201 1	Priradené	-

## Poznámky

- Server predchádzajúceho tímu má závalu.

## Prílohy

Zoznam features a ohodnotenie priorít (vid' obrázok č. 1):

1. Oprava bugov (8-13)
2. Aktualizácia 3D modelu (5-8)
3. Nové WebGL knižnice a možnosti optimalizácie (3)
4. Textúry + osvetlenie (8), tieňe + antialiasing (3-5), minimapa (5)
5. Návrh nástenky + menovky/ rozvrhy (8)
6. Mobily (?)
7. Pridanie tipov - tutoriál, video, FAQ (5-8)
8. Personalizácia systému (fotky, rozvrh, login) (13)
9. Odkazy na dverách (3)

10. Informačné tabule (8)
11. Import z iných systémov (8)
12. Vizualizovanie avatarov (20)
13. Server pre realtime komunikáciu (13)
14. Komunikácia (5-8)
15. Sprievodca (8-13)
16. Lokalizácia (8-13)
17. Nenačítavať celý model (?)
18. Interakcia avatarov (5)
19. Deň/noc (2-3)
20. Zvuky (1-2)
21. Navigácia, autopilot, zmena svetla (?)

Pridelené úlohy do šprintu (viď obrázok č. 1):

Zodpovedný	Číslo úlohy	ID v Redmine	Popis úlohy	Časový odhad
Igor Aufricht	3.09	#18	Oprava bugov	8
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.11	#20	Menovky na dverách	5
Juraj Tóth	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.12	#21	3D model	8
	3.13	#22	Tiene + lightmapy, antialiasing	3
Jozef Kujan	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.12	#21	3D model	13
Samo Forus	3.09	#18	Oprava bugov	8
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.14	#23	WebGL	3
Juraj Volentier	3.11	#20	Menovky na dverách	13
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
Matej Škoda	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.15	#25	Mobilný klient	13
Dušan Poizl	3.15	#25	Mobilná klient	5
	3.10	#19	Hľadanie bugov	1
	3.14	#23	WebGL	3
	3.13	#22	Tiene + lightmapy, antialiasing	5

Handwritten notes on a whiteboard, organized into sections with circled numbers and some boxed areas. The notes are in a Slavic language, likely Slovak or Czech.

**Section 1 (Top Left):** Testing farby, tiez niektoré doplnkové úlohy, antialia sing (20), + minikapa (20)

**Section 2 (Top Middle):** (3) nové úlohy, budúce (optimizácia)

**Section 3 (Top Right):** (2) Situačné modely, 3D model, rôznych stavov, detekcia, výpočet

**Section 4 (Middle Left):** (19) Identifikácia úloh, (17) riadenie úloh v real time, (14) lokalizácia (jedna osoba, sovieta, sovieta)

**Section 5 (Middle Middle):** (13) online komunikácia, (8) personalizácia, (5) obličky, (9) navigácia

**Section 6 (Middle Right):** (10) aktualizácia, (7) nočnosť, (6) (21) (27) (7) (6) (8) (2) (2) (2)

**Section 7 (Bottom Left):** (16) Akcia, (11) (12) (13)

**Table (Bottom):**

gor	bag	oprac	špeciálny	nové	mechaniz	no bil
Juraj I	1	8	8	3		
Jozef	1		13			
Samko	1	8	3			
Juraj II	1				15	
Matko	1					15
Dusan	1		3	5		5

Obrázok č. 1 – pridelené úlohy + ohodnotenie priorit

## H.4 Zápis z 4. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj	Dátum: 17.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 13:00
	Zápis vypracovali: Bc. Igor Aufricht
Chýbali: Bc. Volentier Juraj	Zápis overil: Bc. Matej Škoda

### Téma stretnutia

Existujúce úlohy, spôsob práce na projekte.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS	dáta	Dušan Poizl	13.10.2011	Dokončené	#3
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie	obrázok	Igor Aufricht	14.10.2011	Dokončené	#5
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	24.10.2011	Rozpracované	#9
2.08	Zistiť heslo na aktuálny server	prístupy	Samo Forus Dušan Poizl	10.10.2011	Dokončené	#13
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	24.10.2011	Rozpracované	#14
2.13	Otestovať funkčnosť pôvodného AIS importéru	znalosti	Kujan Jozef Aufricht Igor	10.10.2011	Dokončené	#16
3.01	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	Webová prezentácia	Igor Aufricht	14.10.2011	Dokončené	#32
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Dušan Poizl	Dlhodobé	Rozpracované	#8
3.03	Aktualizovať wiki a pridať prístupy	Aktualizácia	Samo Forus	17.10.2011	Dokončené	#26
3.04	Pozrieť technológie,	Znalosti	Juraj	17.10.2011	Rozpracované	#27



	knižnice websocket, pozrieť záložné riešenie		Volentier	1	é	
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy		Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované	#29
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy		Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované	#30
3.07	Prejsť celú dokumentáciu	Znalosti	Všetci	24.10.2011	Rozpracované	#31
3.08	Spísať vybrané nástroje	Dokument	Igor Aufricht	14.10.2011	Dokončené	#28
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	24.10.2011	Rozpracované	#18
3.10	Hľadanie bugov	Znalosti	Všetci	24.10.2011	Rozpracované	#19
3.11	Menovky na dverách	Funkcionalita	Igor Aufricht Juraj Volentier	24.10.2011	Rozpracované	#20
3.12	3D model	Model	Jozef Kujan Juraj Tóth	24.10.2011	Rozpracované	#21
3.13	Tiene + lightmapy, antialiasing	Funkcionalita	Dušan Poizl Juraj Tóth	24.10.2011	Rozpracované	#22
3.14	WebGL	Znalosti	Samo Forus Dušan Poizl	24.10.2011	Rozpracované	#23
3.15	Mobilná verzia	Znalosti, funkcionalita	Matej Škoda Dušan Poizl	24.10.2011	Rozpracované	#25

## Opis stretnutia

- Preberanie úloh z druhého stretnutia.
  - Výsledky sú zaznamenané v predchádzajúcej tabuľke
- Zadávanie chýbajúcich úloh do Redmine-u, synchronizácia úloh v zápisniciach.
- Debata o serveroch a prístupoch.
- Debata o spôsobe práce a releasoch.
  - Každý člen tímu bude pracovať na vlastnom branchi, pushovať zmeny do Git-u a na konci každého šprintu sa branche zlúčia a spraví sa release na školský server.
- Debata o ukončení tasku v Redmine.
  - Po skončení práce na Redmine zmení človek, ktorý robí na tasku, status na *Feedback*.

- Nieкто iný s ním skontroluje výstup tasku a zmení status na *Resolved*.
- Kvalitár uzavrie task.
- Preberanie aktuálnych vlastností a možných vylepšení mobilného klienta.

### Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	24.10.2011	Rozpracované	#9	-
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	24.10.2011	Rozpracované	#14	-
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Dušan Poizl	Dlhodobé	Rozpracované	#8	-
3.04	Pozrieť technológie, knižnice websocket, pozrieť záložné riešenie	Znalosti	Juraj Volentier	17.10.2011	Rozpracované	#27	-
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy		Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy		Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované	#30	-
3.07	Prejsť celú dokumentáciu	Znalosti	Všetci	24.10.2011	Rozpracované	#31	-
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	24.10.2011	Rozpracované	#18	-
3.10	Hľadanie bugov	Znalosti	Všetci	24.10.2011	Rozpracované	#19	-
3.11	Menovky na dverách	Funkcionalita	Igor Aufricht Juraj Volentier	24.10.2011	Rozpracované	#20	-
3.12	3D model	Model	Jozef Kujan Juraj Tóth	24.10.2011	Rozpracované	#21	-
3.13	Tiene + lightmapy, antialiasing	Funkcionalita	Dušan Poizl Juraj Tóth	24.10.2011	Rozpracované	#22	-
3.14	WebGL	Znalosti	Samo Forus Dušan Poizl	24.10.2011	Rozpracované	#23	-
3.15	Mobilná verzia	Znalosti, funkcionalita	Matej Škoda Dušan Poizl	24.10.2011	Rozpracované	#24	-

4.01	Pridať verziu 2 na produkčný server	Funkcionalita	Samo Forus	1.11.2011	Priradené	#34	-
4.02	Build skripty	Funkcionalita	Dušan Poizl	Dlhodobé	Priradené	#35	-
4.03	Kompletizácia dokumentácie	Dokumentácia	Matej Škoda	24.10.2011	Priradené	#36	-
4.04	Vytvorenie plánu na semester	Dokumentácia	Juraj Volentier	24.10.2011	Priradené	#37	-
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Dáta	Igor Aufricht	Dlhodobé	Priradené	#38	-

## Poznámky

-

## Prílohy

-

## H.5 Zápis z 5. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 24.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 13:15  Zápis vypracovali: Bc. Juraj Tóth
Chýbali: -	Zápis overil: Bc. Juraj Volentier

### Téma stretnutia

Diskusia o projekte, scrum, šprint č. 2.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úloh y	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
2.02	Naštudovať 3D Studio Max + import modelu	znalosti	Juraj Tóth Jozef Kujan	24.10.2011	Dokončené	#9	-
2.09	Analyzovať možnosti pre mobilného klienta	znalosti	Dušan Poizl Matej Škoda	24.10.2011	Dokončené	#14	-
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Dušan Poizl	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#8	-
3.04	Pozrieť technológie, knižnice websocket, pozrieť záložné riešenie	Znalosti	Juraj Volentier	17.10.2011	Dokončené	#27	-
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy		Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy		Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#30	-
3.07	Prejsť celú dokumentáciu	Znalosti	Všetci	24.10.2011	Dokončené	#31	-
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#18	-
3.10	Hľadanie bugov	Znalosti	Všetci	Dlhodobé	Rozpracované	#19	-

					é – 25 %		
3.11	Menovky na dverách	Funkcionalita	Igor Aufricht Juraj Volentier	24.10.2011	Rozpracované – 55 %	#20	-
3.12	3D model	Model	Jozef Kujan Juraj Tóth	24.10.2011	Rozpracované – 40 %	#21	-
3.13	Tiene + lightmapy, antialiasing	Funkcionalita	Dušan Poizl Juraj Tóth	24.10.2011	Rozpracované – 55 %	#22	-
3.14	WebGL	Znalosti	Samo Forus Dušan Poizl	24.10.2011	Rozpracované – 60%	#23	-
3.15	Mobilná verzia	Znalosti, funkcionalita	Matej Škoda Dušan Poizl	24.10.2011	Rozpracované – 50%	#24	-
4.01	Pridať verziu 2 na produkčný server	Funkcionalita	Samo Forus	1.11.2011	Rozpracované – 30%	#34	-
4.02	Build skripty	Funkcionalita	Dušan Poizl	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#35	-
4.03	Kompletizácia dokumentácie	Dokumentácia	Matej Škoda	24.10.2011	Dokončené	#36	-
4.04	Vytvorenie plánu na semester	Dokumentácia	Juraj Volentier	24.10.2011	Rozpracované – 40 %	#37	-
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Dáta	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#38	-

## Opis stretnutia

- Diskusia o repozitári projektu
  - diskutovalo sa o zlej a neprehľadnej štruktúre repozitáru
  - dospelo sa k záveru, že bude potrebné ho prerobiť
  - prerobenie bude podliehať spoločnej dohode všetkých členov tímu
- Diskusia o úlohách jednotlivých členov tímu ako manažérov.
- Pripomienkovanie plánu tímového projektu.
- Preberanie úloh z prechádzajúceho stretnutia.
  - Výsledky sú zaznamenané v predchádzajúcej tabuľke
- Diskusia o objavených bugoch v aktuálnej aplikácii
  - nájdené bugy sú zaznamenané ako úlohy v tabuľke pridelených úloh do šprintu, konkrétne sú to úlohy 5.17, 5.18, 5.19 a 5.20.
- Zhodnotenie ukončeného šprintu č. 1 a diskusia.
- Diskusia ohľadom funkcionality
  - tvorba šprint backlogu

- obodovanie jednotlivých backlogov scrum kartičkami

## Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Dušan Poizl	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#8	-
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy		Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy		Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#30	-
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	Dlhodobé – závislé od 3.10	Rozpracované	#18	Závislé od 3.10
3.10	Hľadanie bugov	Znalosti	Všetci	Dlhodobé	Rozpracované	#19	-
4.02	Build skripty	Funkcionalita	Dušan Poizl	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#35	-
4.04	Vytvorenie plánu na semester	Dokumentácia	Juraj Volentier	31.10.2011	Rozpracované – 40 %	#37	-
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Dáta	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované – 25 %	#38	-
5.01	Reštrukturalizácia repozitáru – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Pridelené	#41	-
5.02	Reštrukturalizácia repozitáru – realizácia	Upravený repozitár, dok. riadenia	Dušan Poizl	31.10.2011	Pridelené	#42	-
5.03	Pluginy na podporu v redmine – vytvoriť report	Report vo forme dokumentácie	Samo Forus	31.10.2011	Pridelené	#43	-
5.04	Pluginy na podporu v redmine – prezentácia	Prezentácia	Dušan Poizl	31.10.2011	Pridelené	#44	-
5.05	Pluginy na podporu v redmine – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Pridelené	#45	-
5.06	Sprístupniť edit práva na GIT	Funkcionalita	Dušan Poizl	31.10.2011	Pridelené	#46	-

5.07	Pripraviť školenie GIT	Znalosti, dok. riadenia	Samo Forus, Dušan Poizl	31.10.2011	Pridelené	#47	-
5.08	Určiť koeficient produktivity pre každého člena tímu	Znalosti, dok. riadenia	Juraj Volentier	31.10.2011	Pridelené	#48	-
5.09	Rozdeliť testovanie aplikácie medzi členov tímu	Znalosti	Juraj Tóth	31.10.2011	Pridelené	#49	-
5.10	Vytvoriť user stories „kartičky“	Dokumentácia a	Všetci, každý ku svojej úlohe	31.10.2011	Pridelené	#65	-

### Poznámky

-

### Prílohy

-

Pridelené úloh do šprintu (viď obrázok č. 1):

Zodpovedný	Číslo úlohy	ID v Redmine	Popis úlohy	Časový odhad
Igor Aufricht	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	5.14	#50	Menovky – serverová strana	5-8
	5.15	#54	Upraviť vysúvací panel	5
Juraj Tóth	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	3.12	#21	3D model	5
	3.13	#22	Tiene + lightmapy, antialiasing	13
	5.19	#58	Oprava bugov – kolízie	20
Jozef Kujan	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	3.12	#21	3D model	13
	5.17	#56	Oprava bugov – model	20
Samo Forus	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	5.16	#55	Analýza a vytvorenie natívnej mobilnej aplikácie	-
	5.18	#57	Oprava bugov – výťah	20
Juraj Volentier	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	5.11	#51	Menovky – klientská strana	8-13
	5.20	#59	Oprava bugov – prepojenie poschodí	20

Matej Škoda	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	5.12	#52	Mobilný klient - grafická navigácia	13-20
Dušan Poizl	3.10	#19	Hľadanie nových bugov	3
	3.13	#22	Tiene + lightmapy, antialiasing	5
	5.13	#53	Mobilný klient – textová navigácia	8

	dohad.	realiz.	dohad - Sam
1 rešult. repoz.	3-5	8-13	reakcia - Dušan
2 plugin na redukcie (schovky...)	report 2-3	užito 3-5   schod 1/2	report → Sam užito → Dušan dohad → Tim S
3 riešenie nových bugov	distakcia kolízii polygo vľahá preprava preskoku nožič	20	Juraj Igor Sam Juraj dado
4 hľadanie nových bugov	5	8-13	Tim S Juraj V
5 menovky na dverách (čísla)	klient server (cas)	5-8	Igor
6 3d model (stĺčky) + opna vpravo + triskiel	13	13	kodo, Juraj T Juraj T, Dusan
7 light mapy + tieň	5		Igor
8 yairaci panel r info	15-20		Mato, ddo
9 mobilny klient - grafická	8		Dušan, Mato
10 m k - faktura na	analiza	2	analiza - Sam
11 mobilny klient (modifikácia)	5-8	pridopani	pridopani - TSD

Obrázok č. 1 – pridelené úlohy + ohodnotenie časovej náročnosti



## H.6 Zápis zo 6. stretnutia tímu

<b>Vedúci pedagóg:</b> Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
<b>Zúčastnení členovia tímu:</b> Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	<b>Miesto:</b> chodba na 2. posch. bloku D <b>Dátum:</b> 3.11.2011 (štvrtok) <b>Čas:</b> 18:00 – 20:55 (2 hodiny 55 minút)
	<b>Zápis vypracoval:</b> Bc. Samo Forus
<b>Zúčastnení elektronicky (Jabber):</b> Bc. Aufricht Igor Bc. Škoda Matej	<b>Zápis overil:</b> Bc. Juraj Tóth

### Téma stretnutia

Šprint č. 2 – postup, úskalia, rady, návrhy.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úloh y	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
3.02	Klonovanie dát na školský server	Záloha	Samo Forus Dušan Poizl	Dlhodobé	Dokončené	#8	-
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy	Kontrola úloh	Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy	Uzatvorené úlohy	Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#30	-
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	Dlhodobé – závislé od 3.10	Rozpracované 50%	#18	-
3.10	Hľadanie bugov	Zdokument. chyby	Všetci	Dlhodobé	Rozpracované	#19	-
3.12	3D Model	Model	Juraj Tóth Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované	#21	5
3.13	Tiene + lightmapy, antialiasing	Model	Juraj Tóth Dušan Poizl	7.11.2011	0%	#22	13
4.02	Build skripty	Funkcionalita	Dušan Poizl	Dlhodobé	Dokončené	#35	-
4.04	Vytvorenie plánu na semester	Dokumentácia	Juraj Volentier	31.10.2011	Dokončené	#37	-

4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Webová prezentácia	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#38	-
5.01	Reštrukturalizácia repozitáru – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Rozpracované	#41	-
5.02	Reštrukturalizácia repozitáru – realizácia	Upravený repozitár, dok. riadenia	Dušan Poizl	31.10.2011	Čaká na 5.01	#42	-
5.03	Pluginy na podporu v redmine – vytvoriť report	Report vo forme dokumentácie	Samo Forus	31.10.2011	Rozpracované	#43	-
5.04	Pluginy na podporu v redmine – prezentácia	Prezentácia	Dušan Poizl	31.10.2011	Rozpracované	#44	-
5.05	Pluginy na podporu v redmine – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Rozpracované	#45	-
5.06	Sprístupniť edit práva na GIT	Funkcionalita	Dušan Poizl	31.10.2011	Dokončené	#46	-
5.07	Pripraviť školenie GIT	Znalosti, dok. riadenia	Samo Forus, Dušan Poizl	31.10.2011	Dokončené	#47	-
5.08	Určiť koeficient produktivity pre každého člena tímu	Znalosti, dok. riadenia	Juraj Volentier	31.10.2011	Rozpracované 75%	#48	-
5.09	Rozdeliť testovanie aplikácie medzi členov tímu	Znalosti	Juraj Tóth	31.10.2011	Dokončené	#49	-
5.10	Vytvoriť user stories „kartičky“	Dokumentácia	Všetci, každý ku svojej úlohe	31.10.2011	Rozpracované	#65	-
5.11	Menovky – klientská strana	Funkcionalita	Juraj Volentier	7.11.2011	Rozpracované 10%	#51	8-13
5.12	Mobilný klient - grafická navigácia	Funkcionalita	Matej Škoda	7.11.2011	Rozpracované 40%	#52	13-20
5.13	Mobilný klient – textová navigácia	Funkcionalita	Dušan Poizl	7.11.2011	Rozpracované 10%	#53	8
5.14	Menovky – serverová strana	Funkcionalita	Igor Aufricht	7.11.2011	Rozpracované 10%	#50	5-8
5.15	Upraviť vysúvací panel	Funkcionalita	Igor	7.11.2011	Rozpracované	#54	5

			Aufricht		é 90%		
5.16	Analýza možností na vytvorenie natívnej mobilnej aplikácie	Znalosti	Samo Forus	7.11.2011	Rozpracované 80%	#55	-
5.17	Oprava bugov – model	Odstránenie chyby	Jozef Kujan	7.11.2011	Rozpracované 10%	#56	20
5.18	Oprava bugov – výťah	Odstránenie chyby	Samo Forus	7.11.2011	Rozpracované 50%	#57	20
5.19	Oprava bugov – kolízie	Odstránenie chyby	Juraj Tóth	7.11.2011	Rozpracované 10%	#58	20
5.20	Oprava bugov – prepojenie poschodí	Odstránenie chyby	Juraj Volentier	7.11.2011	Rozpracované 10%	#59	20

### Opis stretnutia

- Rekapitulácia úloh
  - Každý sa vyjadril k stavu riešenia
  - Boli identifikované niektoré úskalia
    - Neprehľadný a nezdokumentovaný kód
    - Chýbajúca (dostatočná) dokumentácia k exportu modelu
    - Nevhodný mix rôznych technológií
  - Tieto boli hlbšie prediskutované
- Padli dva návrhy na ďalšie úlohy<sup>1</sup>. Budú naplánované v najbližšom šprinte (v pondelok).

### Pridelené úlohy

-

### Poznámky

-

### Prílohy

Návrhy na ďalšie úlohy:

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
7.1	Vytvorenie prihlášky na TP Cup	Prihláška	<i>Samo Forus Matej Škoda</i>	14.11.2011	Návrh	-	-
7.2	Návrhy na zmenu dizajnu a rozloženia	Graf. návrh	<i>Všetci</i>	14.11.2011	Návrh	-	-

## H.7 Zápis zo 7. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 7.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 13:15
	Zápis vypracovali: Bc. Dušan Poizl
Chýbali: -	Zápis overil:

### Téma stretnutia

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy	Kontrola úloh	Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy	Uzatvorené úlohy	Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#30	-
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	Dlhodobé – závislé od 3.10	Rozpracované 50%	#18	-
3.10	Hľadanie bugov	Zdokument. chyby	Všetci	Dlhodobé	Rozpracované	#19	-
3.12	3D Model	Model	Juraj Tóth Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované	#21	5
3.13	Tiene + lightmapy, antialiasing	Model	Juraj Tóth Dušan Poizl	7.11.2011	0%	#22	13
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Webová prezentácia	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#38	-
5.01	Reštrukturalizácia repozitáru – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Rozpracované	#41	-
5.02	Reštrukturalizácia repozitáru – realizácia	Upravený repozitár,	Dušan Poizl	31.10.2011	Čaká na 5.01	#42	-

		dok. riadenia					
5.03	Pluginy na podporu v redmine – vytvoriť report	Report vo forme dokumentácie	Samo Forus	31.10.2011	Rozpracované	#43	-
5.04	Pluginy na podporu v redmine – prezentácia	Prezentácia	Dušan Poizl	31.10.2011	Rozpracované	#44	-
5.05	Pluginy na podporu v redmine – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Rozpracované	#45	-
5.08	Určiť koeficient produktivity pre každého člena tímu	Znalosti, dok. riadenia	Juraj Volentier	31.10.2011	Rozpracované 75%	#48	-
5.10	Vytvoriť user stories „kartičky“	Dokumentácia	Všetci, každý ku svojej úlohe	31.10.2011	Rozpracované	#65	-
5.11	Menovky – klientská strana	Funkcionalita	Juraj Volentier	7.11.2011	Rozpracované 10%	#51	8-13
5.12	Mobilný klient - grafická navigácia	Funkcionalita	Matej Škoda	7.11.2011	Rozpracované 40%	#52	13-20
5.13	Mobilný klient – textová navigácia	Funkcionalita	Dušan Poizl	7.11.2011	Rozpracované 10%	#53	8
5.14	Menovky – serverová strana	Funkcionalita	Igor Aufricht	7.11.2011	Rozpracované 10%	#50	5-8
5.15	Upraviť vysúvací panel	Funkcionalita	Igor Aufricht	7.11.2011	Dokončené	#54	5
5.16	Analýza možností na vytvorenie natívnej mobilnej aplikácie	Znalosti	Samo Forus	7.11.2011	Rozpracované 80%	#55	-
5.17	Oprava bugov – model	Odstránenie chyby	Jozef Kujan	7.11.2011	Rozpracované 10%	#56	20
5.18	Oprava bugov – výťah	Odstránenie chyby	Samo Forus	7.11.2011	Rozpracované 50%	#57	20
5.19	Oprava bugov – kolízie	Odstránenie chyby	Juraj Tóth	7.11.2011	Rozpracované 30%	#58	20
5.20	Oprava bugov – prepojenie poschodí	Odstránenie chyby	Juraj Volentier	7.11.2011	Rozpracované 20%	#59	20

## Opis stretnutia

- Prebrané nájdené chyby v aplikácii a modeli
- Problémy s lightmapami
- Reštrukturalizácia repozitára
- Diskusia o pluginoch
  - Backlog nezapadá do Redmine
  - WikiNotes sú užitočné
- Písanie dokumentácie

- Návrh na zmenu dizajnu webovej stránky projektu

### Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
6.1	Navrhnuť dizajn webovej stránky	Návrh dizajnu	Samo Forus	21.11.2011	Návrh	#72	-
6.2	Lightmapy	Osvetlený model	Juraj Tóth	21.11.2011	Nový	#82	13
6.3	Antialiasing	Znalosti	Dušan Poizl	21.11.2011		#81	2

### Poznámky

-

### Pridelené

Zodpovedný	Číslo úlohy	ID v Redmine	Popis úlohy	Časový odhad
Samo Forus	6.1	#72	Navrhnuť dizajn webovej stránky	3
	5.18	#57	Oprava bugov - výťah	5
Juraj Volentier	5.11	#51	Menovky – klientská strana	13
	5.20	#59	Obrava bugov –prepojenie poschodí	
Juraj Tóth	5.17	#58	Oprava bugov – model	13
	6.2	#82	Lightmapy	8
Igor Aufricht	5.14	#50	Menovky – serverová strana	13
Dušan Poizl	5.13	#53	Mobilný klient – textová navigácia	8
	6.3	#81	Antialiasing	1
Matej Škoda	5.12	#52	Mobilný klient – grafická navigácia	13
Jozef Kujan	5.19	#56	Oprava bugov - kolízie	8

## H.8 Zápis z 8. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 14.10.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 13:15
	Zápis vypracovali: Bc. Dušan Poizl
Chýbali: -	Zápis overil:

### Téma stretnutia

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy	Kontrola úloh	Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy	Uzatvorené úlohy	Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#30	-
3.09	Oprava bugov	Funkcionalita	Igor Aufricht Samo Forus	Dlhodobé – závislé od 3.10	Rozpracované 50%	#18	-
3.10	Hľadanie bugov	Zdokument. chyby	Všetci	Dlhodobé	Rozpracované	#19	-
3.12	3D Model	Model	Juraj Tóth Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované	#21	5
3.13	Tiene + lightmapy, antialiasing	Model	Juraj Tóth Dušan Poizl	7.11.2011	0%	#22	13
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Webová prezentácia	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#38	-
5.01	Reštrukturalizácia repozitáru – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Rozpracované	#41	-
5.02	Reštrukturalizácia repozitáru – realizácia	Upravený repozitár,	Dušan Poizl	31.10.2011	Čaká na 5.01	#42	-

		dok. riadenia					
5.03	Pluginy na podporu v redmine – vytvorit' report	Report vo forme dokumentácie	Samo Forus	31.10.2011	Rozpracované	#43	-
5.04	Pluginy na podporu v redmine – prezentácia	Prezentácia	Dušan Poizl	31.10.2011	Rozpracované	#44	-
5.05	Pluginy na podporu v redmine – dohoda	Znalosti	Všetci	31.10.2011	Rozpracované	#45	-
5.08	Určiť koeficient produktivity pre každého člena tímu	Znalosti, dok. riadenia	Juraj Volentier	31.10.2011	Rozpracované 75%	#48	-
5.10	Vytvorit' user stories „kartičky“	Dokumentácia	Všetci, každý ku svojej úlohe	31.10.2011	Rozpracované	#65	-
5.11	Menovky – klientská strana	Funkcionalita	Juraj Volentier	7.11.2011	Rozpracované 10%	#51	8-13
5.12	Mobilný klient - grafická navigácia	Funkcionalita	Matej Škoda	7.11.2011	Rozpracované 40%	#52	13-20
5.13	Mobilný klient – textová navigácia	Funkcionalita	Dušan Poizl	7.11.2011	Rozpracované 10%	#53	8
5.14	Menovky – serverová strana	Funkcionalita	Igor Aufricht	7.11.2011	Rozpracované 10%	#50	5-8
5.16	Analýza možností na vytvorenie natívnej mobilnej aplikácie	Znalosti	Samo Forus	7.11.2011	Rozpracované 80%	#55	-
5.17	Oprava bugov – model	Odstránenie chyby	Jozef Kujan	7.11.2011	Rozpracované 10%	#56	20
5.18	Oprava bugov – výťah	Odstránenie chyby	Samo Forus	7.11.2011	Rozpracované 50%	#57	20
5.19	Oprava bugov – kolízie	Odstránenie chyby	Juraj Tóth	7.11.2011	Rozpracované 30%	#58	20
5.20	Oprava bugov – prepojenie poschodí	Odstránenie chyby	Juraj Volentier	7.11.2011	Rozpracované 20%	#59	20
6.1	Navrhnuť dizajn webovej stránky	Návrh dizajnu	Samo Forus	14.11.2011	Návrh	#72	5

## Opis stretnutia

- Stretnutie s kontrolórom kvality
- Kontrola denníkov
- Pohovor o tom aký náročný bol minulý týždeň.

## Pridelené úlohy

-



**Poznámky**

-

**Prílohy**

-

## H.9 Zázpis z 9. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová,PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 21.11.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 14:30 Zázpis vypracovali: Jozef Kujan
Chýbali:	Zázpis overil: Matej Škoda

### Téma stretnutia

Hodnotenie šprintu a príprava na nový šprint.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy	Kontrola úloh	Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy	Uzatvorené úlohy	Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#30	-
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Webová prezentácia	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#38	-
6.01	Návrh dizajnu webovej prezentácie	Návrh dizajnu	Samo Forus	21.11.2011	Ukončené	#72	-
6.02	Lightmapy	Osvetlený model	Juraj Tóth	21.11.2011	Rozpracované	#82	-
6.03	Antialiasing	Znalosti	Dušan Poizl	21.11.2011	Ukončené	#81	-

### Opis stretnutia

- Zhodnotenie predchádzajúceho šprintu

- Riešenie konceptu nového dizajnu webovej stránky
- Zhodnotenie odovzdanej dokumentácie
  - Nie sú aktualizované časti dokumentácie
  - Nie je dobré číslovanie obrázkov tabuliek (nekonzistentné)
  - V dokumentácii je text ktorý tam nepatrí, alebo patrí na iné miesto
  - V dokumentácii sú takmer prázdne stránky
- Reštrukturalizácia redmine
  - Dohadovanie sa o spôsobe zapisovania taskov
- Treba pripísať do predchádzajúcich zápisníc úlohy
  - Chýba úloha TPcup
- Prehodnocovanie backlogu
  - Pridala sa možnosť vytlačiť mapu s navigáciou

### Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín	Stav	Redmine ID	Odhad času
3.05	Manažér plánovania kontroluje zapísané úlohy	Kontrola úloh	Juraj Volentier	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#29	-
3.06	Manažér kvality uzatvára úlohy	Uzatvorené úlohy	Jozef Kujan	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#30	-
4.05	Aktualizácia webovej prezentácie	Aktualizovaná webová prezentácia	Igor Aufricht	Dlhodobé	Rozpracované 30%	#38	-
6.02	Lightmapy	Osvetlený model	Juraj Tóth	5.12	Rozpracované	#82	8
9.01	Dopísať predchádzajúce zápisnice	Zápisnica	Dušan Poizl	28.11	Nové	-	-

## Prílohy

Zodpovedný	Číslo úlohy	ID v Redmine	Popis úlohy	Časový odhad
Samo Forus	5.18	#72	Reimplementácia výťahu	8
	9.07	#88	Redizajn webových prvkov	5
Juraj Volentier	5.11	#51	Menovky – klientská strana	5
	9.06	#87	Optimalizácia menoviek	8
Juraj Tóth	9.05	#86	Výškové mapy	5
	6.2	#82	Textúry lightmapy	8
Igor Aufricht	5.14	#50	Menovky – serverová strana	8
	9.02	#83	Implementácia dizajnu webovej stránky	5
Dušan Poizl	5.13	#53	Mobilný klient – textová navigácia	8
	9.03	#84	Plugin redmine	5
Matej Škoda	5.12	#52	Mobilný klient – grafická navigácia	13
Jozef Kujan	9.04	#85	Neviditeľné steny schodísk	5
	5.12	#52	Mobilný klient – grafická navigácia	8

## H.10 Zápis z 10. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 28.11.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 12:30 Zápis vypracoval: Igor Aufricht
Chýbali:	Zápis overil: Samo Forus

### Záznam stretnutia

- Kontrola úloh prebiehajúceho šprintu 4.
  - Pripomienky k organizácii práce na úlohách:
    - Pokiaľ niekto dopredu vie, že v danom týždni nebude pracovať na úlohách, prípadne že nebude v danom čase prístupný, dá o tom vedieť vedúcemu tímu. Ten na základe vlastného úsudku môže informáciu posunúť vedúcemu pedagógovi.
      - Na všetkých pridelených úlohách treba pracovať paralelne, resp. ich minimálne začať, aby sa nestalo, že na niektorej úlohe sa začne pracovať neskoro, vyvstanú nepredvídané problémy a úloha sa nestihne dokončiť.
      - Ak má niekto problém na úlohe, snaží sa ho vyriešiť čo najskôr počas šprintu. Pokiaľ nie je schopný problém vyriešiť sám, obráti sa čo najskôr na tímových kolegov alebo minuloročný tím (Ivan, Michal).
      - Úlohy musia byť hotové do nedele pred skončením šprintu do 18:00, aby bolo možné integrovať zmeny do projektu.
  - Kontrola úloh v Redmine.
    - Úprava úloh v backlogu.
    - Úprava zaradenia úloh do šprintov.
      - Úlohy sú zaradené do šprintov podľa toho, v ktorom šprinte boli reálne dokončené.
      - Úlohy, ktoré priamo nevyplývajú z úloh backlogu, nebudú zaradené do žiadneho šprintu.

V zápisnici sa uvedú v časti Nezaradené úlohy.

  - Úprava úloh v Redmine.
    - Názvy úloh začínajú veľkým písmenom a píšú sa s diakritikou.
    - Nastavenie chýbajúceho progresu (*% Done*).
    - Zadanie chýbajúcich časov (*Spent time*).
  - Podpisovanie protokolov o citlivých údajoch vo vzťahu k najnovším plánom budovy FIIT, ktoré budú doručené tímu elektronicky v najbližších dňoch.

### Úlohy (prebiehajúceho) šprintu 4

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#50	Menovky - serverová strana	Igor Aufricht	05.12.2011	8	80%

#52	Mobilný klient - grafická navigácia	Matej Škoda	05.12.2011	13	60%
#53	Mobilný klient - textová navigácia	Dušan Poizl	05.12.2011	8	30%
#57	Oprava bugov – výťah	Samo Forus	05.12.2011	8	50%
#82	Lightmapy	Juraj Tóth	05.12.2011	8	40%
#83	Implementácia novej web stránky	Igor Aufrecht	05.12.2011	5	0%
#85	Neviditeľné zábradlia schodísk	Jozef Kujan	05.12.2011	5	10%
#86	Výškové mapy	Juraj Tóth	05.12.2011	5	70%
#87	Optimalizácia menoviek	Juraj Volentier	05.12.2011	8	30%
#88	Redizajn webových prvkov	Samo Forus	05.12.2011	5	20%

### Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#35	Build skripty	Dušan Poizl	dlhodobé	-	50%
#36	Kompletizácia dokumentácie	Matej Škoda	dlhodobé	-	50%
#38	Aktualizácia webovej prezentácie	Igor Aufrecht	dlhodobé	-	60%
#65	Doplniť user stories „kartičky“	všetci	5.12.2011	-	0%
#84	Plugin redmine	Dušan Poizl	28.11.2011	-	100%
#92	Dopísať predchádzajúce zápisnice	Dušan Poizl	28.11.2011	-	0%
#93	Odstrániť chyby v prvej verzii dokumentácie	Matej Škoda	5.12.2011	-	nová
#94	Prihláška na TP Cup	Matej Škoda	23.11.2011	-	100%

## H.11 Zápis z 11. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 5.12.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 13:00 Zápis vypracoval: Bc. Juraj Volentier
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

- Koniec štvrtého šprintu sme zakončil ipredstavením riešení šprintových úloh. Preberali sme čo všetko sme spravili a aj to, čo sa ešte nestihlo.
- Menovky – serverová časť – problém s načítavaním navigačného grafu. Bude treba si prejsť s členom minuloročného tímu (Ivanom) ako načítavať navigačný graf pred načítaním modelu.
- Klientská strana menoviek ani po optimalizácii schovávania dverí nie je dostatočná. Problémom sú veľmi veľké textúry v pamäti. Bude potrebné pridať malý polygón v modeli na každé dvere a na ten vypisovať text.
- Grafická navigácia – Matej nám ukázal prototyp ako by navigácia mohlo vyzerat'. Navigácia sa zobrazuje v dvojrozmernej mape poschodia pomocou šipiek ako sa má človek pohybovať.
- Textovú navigáciu nám predviedol Dušan. Momentálne ešte nebol prototyp úplne funkčný a zatiaľ vypisoval iba karteziánske súradnice v modeli.
- Objavený nový problém s výťahom. Ak sa postava priblíži k stene môže sa stať, že sa prepadne do šachty. Zhodli sme sa, že bude nutné rozšíriť kolíznu oblasť výťahovej kabínky.
- Ľavý vysúvací panel je už funkčný, ale bude treba zobrazovať vyhľadávanie a aj informácie o miestnostiach spolu.
- Prehliadka upraveného celoobrazovkového módu projektu, ktorý bude odteraz nastavený natrvalo a hneď po spustení. Tzn. nebude sa dať vypnúť.
- Prebrali sme návrh pre zmenu ovládacích prvkov na celoobrazovkovom zobrazení. Zmena poradia ikon pre zmenu módu, aby prvý bolo štandardný mód, čiže prechádzanie.
- Predstavenie nových textúr pre oblaky. Všetkým sa nové pozadie páčilo, akurát bude treba opraviť obrázok na okrajoch, aby textúru bolo možné pridať vedľa seba za sebou a nebolo vidieť prechod.
- Preberanie úlohy lightmapy. Skúšali sme rôzne postupy v 3ds Maxe a problém je asi v modeli, kde to presne nefunguje. Steny nereagujú na svetlo, čím nevrhajú tieň.
- Dušan navrhol prerobenie kolízneho modelu do BSP stromu. Zadaná úloha – overiť možnosti tohto riešenia a ako by sa to dalo uskutočniť.
- Nová úloha: príprava projektu na prezentáciu pre druhý tím a kontaktovať pre dohodnutie sa na čase pre vzájomné prezentovanie.

## Úlohy šprintu 4

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#50	Menovky - serverová strana	Igor Aufrecht	05.12.2011	8	100%
#52	Mobilný klient - grafická navigácia	Matej Škoda	05.12.2011	13	60%
#53	Mobilný klient - textová navigácia	Dušan Poizl	05.12.2011	8	30%
#57	Oprava bugov – výťah	Samo Forus	05.12.2011	8	100%
#82	Lightmapy	Juraj Tóth	05.12.2011	8	40%
#83	Implementácia novej web stránky	Igor Aufrecht	05.12.2011	5	90%
#85	Neviditeľné zábradlia schodísk	Jozef Kujan	05.12.2011	5	100%
#86	Výškové mapy	Juraj Tóth	05.12.2011	5	70%
#87	Optimalizácia menoviek	Juraj Volentier	05.12.2011	8	80%
#88	Redizajn webových prvkov	Samo Forus	05.12.2011	5	100%

## Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#35	Build skripty	Dušan Poizl	dlhodobé	-	50%
#36	Kompletizácia dokumentácie	Matej Škoda	dlhodobé	-	50%
#38	Aktualizácia webovej prezentácie	Igor Aufrecht	dlhodobé	-	60%
#65	Doplniť user stories „kartičky“	všetci	5.12.2011	-	0%
#84	Plugin redmine	Dušan Poizl	28.11.2011	-	100%
#92	Dopísať predchádzajúce zápisnice	Dušan Poizl	28.11.2011	-	0%
#93	Odstrániť chyby v prvej verzii dokumentácie	Matej Škoda	5.12.2011	-	50%
#94	Prihláška na TP Cup	Matej Škoda	23.11.2011	-	100%



## H.12 Zápis z 12. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 14.2.2012 Miestnosť: D-4.poschodie Čas: 14:00 – 17:30 Zápis vypracoval: Bc. Jozef Kujan
Chýbali: Bc. Forus Samo	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

- Spisovanie plánu na semester.
- Vypracovanie rozvrhu a vybranie preferovaných časov.
- Rozhodnutie vytvoriť multiplatformový a prenositeľný systém na mobilné telefóny.
  - Predbežné načrtnutie možnej architektúry a funkcionality.
  - Diskusia o výhodách markerov - či a aké vôbec použiť.
    - Treba riadne doštudovať a zistiť, v akom prípade sa dajú použiť
  - Diskusia o tom, či je vhodnejšie vytvoriť aplikáciu alebo zaobaliť HTML do frameworku.
    - Diskusia prebiehala súbežne s diskusiou ohľadom markerov, keďže to bol najväčší zádrhel.
- Prekladanie abstraktu do angličtiny.
- Pokus o spisovanie rozšíreného jeden a pol stranového abstraktu.

### Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#95	Napísať rozšírený abstrakt	Juraj Volentier, Juraj Toth	22.2.2012	-	0%
#96	Vypracovať plán na semester	Juraj Volentier	Ďalšie stretnutie	-	0%
#97	Naštudovať QR code, AR marker (BCH), phone gap	Igor Aufricht, Dušan Poizl	Ďalšie stretnutie	-	0%
#98	Načrtnúť rozhranie	Jozef Kujan	16.2.2012	-	0%

#99	Nakresliť architektúru klient-server komunikáciu	Matej Škoda	Ďalšie stretnutie	-	0%
#100	Revízia aktuálnych dát a zdrojov	Matej Škoda	Ďalšie stretnutie	-	0%
#101	Špecifikácia klienta a použité technológie	Samo Forus	Ďalšie stretnutie	-	0%
#102	User stories cards	Všetci	Ďalšie stretnutie		0%

## H.13 Zápis z 13. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 21.2.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 17:30 Zápis vypracoval: Bc. Matej Škoda
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

- Na stretnutie sa dostavili externí kvalifikanti. Bolo im objasnené, čo má v pláne tím robiť v priebehu nasledujúceho semestra. K riešeniu mobilného klienta a servera pre virtuálnu budovu FIIT nemali žiadne pripomienky.
- Na začiatku stretnutia bol stanovený nový vedúci tímu na dobu jedného mesiaca. Týmto vedúcim je Igor Aufricht.
- Kontrolovali sa „User story“ kartičky a vedúca k niektorým napísala svoje komentáre. Takto získané informácie boli ešte použité neskôr pri diskusii k tvorbe „backlogu“.
- Spísali jednotlivé „feature“, ktoré si členovia tímu priniesli napísané. Následne sa diskutovalo o tvorbe Backlogu.
  - Balíčkovanie
    - Do jadra aplikácie bude možné nahrat' rôzne balíčky. Pre fungovanie aplikácie s inou budovou bude potrebný iný balíček.
    - Po diskusii sme rozhodli, že na túto funkcionálnosť bude potrebné brať ohľad počas celého projektu.
  - Celobrazovkové zobrazenie mapy
    - Obsahuje vysúvací, polopriesvitný panel.
    - Rozhodovalo sa, čo je vhodnejšie použiť – či celobrazovkový režim alebo viacero častí na jednej obrazovke. Každá časť by obsahovala iné informácie. Zhodli sme sa, že je vhodnejšie použiť režim na celú obrazovku z dôvodu jej malých rozmerov. Prepínanie medzi obrazovkami bude robené podľa potreby.
    - Zistili sme, že tento problém pozostáva z 2 častí - zobrazenie mapy a prezeranie mapy. Pod prezeranie mapy patrí posúvanie, prepínanie poschodí, zoom.
  - Zobrazenie trasy na mape – navigácia
    - Diskutovalo sa o zadávaní počiatočnej pozície a cieľovej pozície. Dohodli sme sa, že nebude potrebné udržiavať okrem týchto 2 pozícií ešte aktuálnu pozíciu.
    - V obrazovke s informáciami o miestnosti budú tlačítka „Naviguj z“ a „Naviguj do“,

- ktoré určia aktuálnu miestnosť ako východiskový alebo koncový bod pre navigáciu.
- Zhodli sme sa, že tento problém má 2 časti – samotný výpočet trasy a jej následné vykreslenie.
  - Vyhľadávanie osôb a miestností
    - Diskutovalo sa o zadávaní hodnôt a ich automatickému dokončovaniu do vyhľadávacích polí.
    - Rozhodovali sme, čo sa má zobrazit' ako výstup vyhľadávania. Výstupom budú 2 druhy obrazoviek – grafický výstup v podobe mapy a textový výstup s informáciami. V grafickom výstupe budú zobrazené a vysvietené miestnosti. V textovom výstupe sa budú nachádzať informácie o miestnosti, osobe, prípadne rozvrhu na celú obrazovku.
    - Z výsledku vyhľadávania bude možné určiť počiatočnú (prípadne cieľovú) polohu pre navigáciu. Ak sa počiatočná hodnota nezadá, tak sa ako „defaultná“ hodnota použije hlavný vchod budovy.
    - Objavil sa problém, ako navigovať v prípade, že je viacero miestností označených rovnako (napríklad WC).
    - Ofotený náčrt obrazoviek z tabule pre túto funkcionality sa nachádza v prílohe.
  - Zobrazenie rozvrhu učiteľov a miestností
    - Rozhodli sme, že toto zobrazenie sa bude nachádzať na samostatnej obrazovke.
  - Lokalizácia používateľa
    - Pozícia sa bude určovať z QR kódov. Ako alternatívne riešenie bude možné zadať číslo miestnosti.
    - Pri lokalizácii cez QR kódy sa použije knižnica ZXing.
  - Zobrazenie vlastného rozvrhu – prihlásenie do AIS
    - Zobrazí sa osobný rozvrh študenta po prihlásení do AIS. Prihlasovanie do AIS sa bude realizovať cez server, ktorý nám poskytne informáciu o tom, či bolo prihlásenie úspešné.
  - Zobrazenie jedálneho lístka STU jedálne
    - Všetky jedálne STU majú jedálny lístok dostupný na jednej stránke:  
<https://www.jedalen.stuba.sk/webkredit/>
    - Na začiatok sa spravia len jedálne v budove FEI STU (obe majú rovnaký jedálny lístok).
  - Zobrazenie cestovného poriadku MHD
    - Je potrebné dorobiť tlačidlá.
    - Na zabezpečenie tejto funkcionality bude potrebné si vyžiadať prístup na server cestovných poriadkov, ktorý majú na starosti študenti pod vedením p. Čerňanského.
  - Offline mód
    - Diskutovalo sa ohľadom funkcionality online a offline módu aplikácie a čo bude ich obsahom.
    - Bola predstretá možnosť načítať dáta do cache (rozvrhy učiteľov, odchody MHD, jedálny lístok) naraz. Je to z dôvodu, aby bola celá funkcionality dostupná aj v prípade, že je mobilné zariadenie offline.

- GPS súradnice
  - Do QR kódu sme sa rozhodli zapísať GPS súradnice daného miesta. Je to z toho dôvodu, aby vytlačené kódy boli použiteľné aj s inými aplikáciami.
- Určili sa priority a časová náročnosť úloh z backlogu (1 ČŠ = 1 človeko-šprint).
  - Celobrazovkové zobrazenie mapy (3 ČŠ)
  - Lokalizácia používateľa (1 ČŠ)
  - Zobrazenie trasy na mape – navigácia (1,5 ČŠ)
  - Vyhľadávanie osôb a miestností (1,5 ČŠ)
  - Zobrazenie rozvrhu učiteľov a miestností (0,5 ČŠ)
  - Zobrazenie vlastného rozvrhu – prihlásenie do AIS (1 ČŠ)
  - Zobrazenie jedálneho lístka STU jedálne (0,55 ČŠ)
  - GPS súradnice (1 ČŠ)
  - Zobrazenie cestovného poriadku MHD (1,5 ČŠ)
  - Offline mód (2 ČŠ)
- Pridelovali sa úlohy z backlogu. Ľudí pridelených na ich riešenie je vidieť v tabuľke nižšie.
- Počas stretnutia boli identifikované aj úlohy priamo nesúvisiace s backlogom. Tabuľka s týmito úlohami sa tiež nachádza nižšie.

## Úlohy šprintu 5

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#103	Celobrazovkové zobrazenie mapy	Igor Aufricht Dušan Poizl Samo Forus	06.03.2012		0%
#104	Lokalizácia používateľa	Jozef Kujan Juraj Volentier (1/2)	06.03.2012		0%
#105	Zobrazenie trasy na mape (navigácia)	Matej Škoda Juraj Volentier (1/2)	06.03.2012		0%
#106	Vyhľadávanie osôb a miestností – vytvoriť vyhľadávacie pole s dopĺňaním	Juraj Tóth	06.03.2012		0%

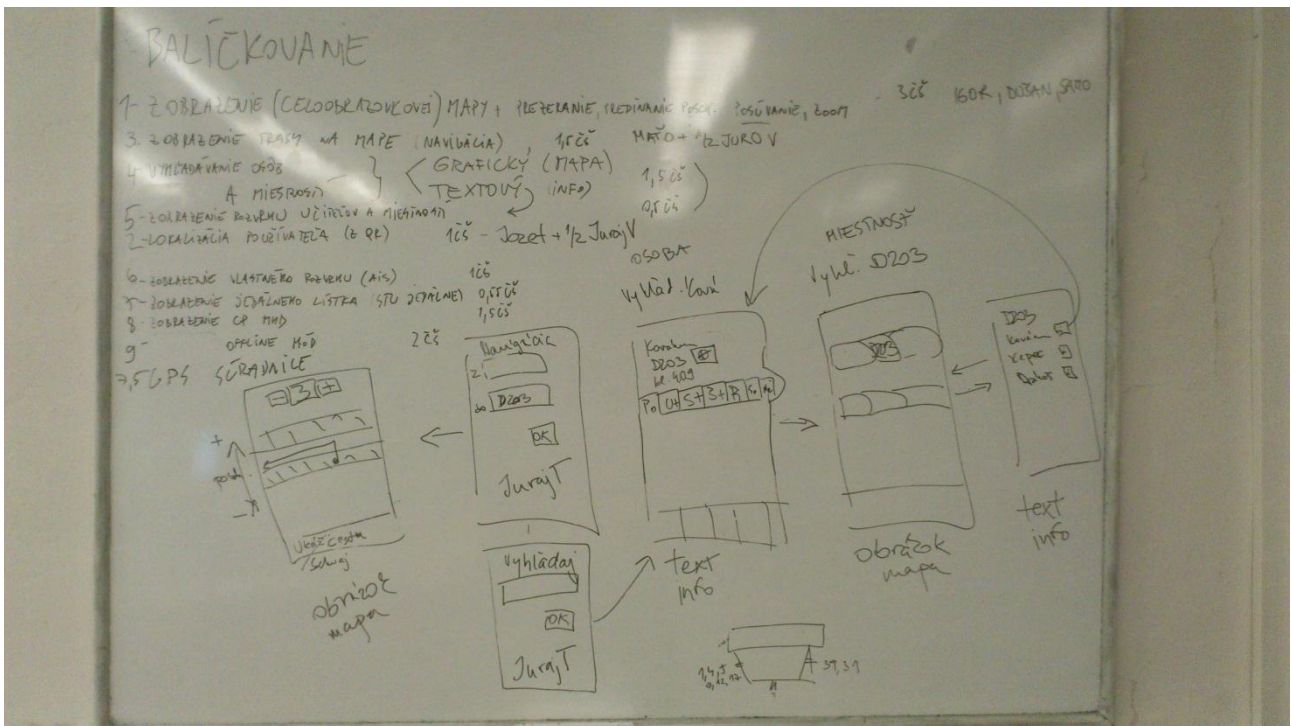
## Nešprintové úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
------------	-------	------------	--------	--------	------

#107	Dodanie nových máp z 3DSMax	Juraj Tóth	25.02.2012	-	0%
#111	Analýza – ako je spravené Google Maps pre budovy (súvis s tým, čo zakódovať do QR kódu – GPS súradnice + výška)	Igor Aufricht Dušan Poizl Samo Forus	06.03.2012	-	0%
#112	Dopracovanie návrhov obrazoviek	Jozef Kujan	06.03.2012	-	0%
#108	Analýza – ako sa dá spraviť „update“ databáza na PhoneGap	Juraj Volentier	06.03.2012	-	0%
#109	Tvorba zápisnice a zadanie úloh do Redmine	Matej Škoda	22.02.2012	-	0%
#110	Dopísanie abstraktu na TP-Cup	Juraj Tóth	22.02.2012	-	0%

## Príloha

Počas stretnutia sa na tabuľu napísali jednotlivé „feature“ z backlogu, ich časová náročnosť a nakreslili sa návrhy pre niektoré obrazovky aplikácie (obr. č. 1).



Obr. č. 1: Backlog a nákresy obrazoviek

## H.14 Zápis z 14. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 28.2.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 16:35  Zápis vypracoval: Bc. Tóth Juraj
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Kujan Jozef

### Záznam stretnutia

- Diskusia ohľadom máp:
  - rozhodovalo sa, či budú mapy vytvorené vektorovo alebo bitmapovo. Zhodli sme sa, že vektorové mapy budú univerzálnejšie a lepšie editovateľné.
  - rozhodovalo sa, aké bude farebné prevedenie máp. Dospeli sme k názoru, že svetlejšie mapy budú lepšie. Inšpirovali sme sa mapami v Google Maps.
  - diskutovali sme ohľadom ikoniek a textových označení jednotlivých častí máp.
- Diskusia ohľadom prototypu:
  - spoločne sme si prezreli vytvorený prototyp zobrazovania mapy s pohybom, približovaním a odd'áľovaním
  - Igor sa zaviazal, že bude pravidelne posielat' prototypovú aplikáciu mailom Jozefovi a vedúcej na otestovanie priamo na Android mobile
- Diskutovali sme ohľadom lokalizácie používateľa:
  - diskutovali sme o tom, ako budeme načítavat' QR kódy
  - preberali sme, či je možné volat' funkcie iných aplikácií priamo cez našu aplikáciu. Neboli sme si vo všetkom úplne istí a túto problematiku ešte dodatočne preberieme.
  - diskutovali sme o štandarde GEO URI
  - preberali sme, akým spôsobom určíme GEO polohu novej budovy FIIT. Jedným riešením by bolo určiť GPS súradnice niekoľkých bodov v budove, podľa ktorých by sme už dodatočne vedeli určiť ostatné potrebné súradnice.
- Diskutovali sme ohľadom vykresľovania cesty v mapách:
  - rozhodovali sme sa, či použijeme na hľadanie cesty v grafe Dijkstrov alebo Floyd-Warshallov algoritmus. Dohodli sme, že použijeme Floyd-Warshallov algoritmus, lebo je jednoduchší na implementáciu. Tento algoritmus je síce menej efektívny, ale graf

v budove je jednoduchý, čiže jeho použitie sa javí ako výhodné.

- Na stretnutie sa dostavil Ing. Peter Kapec, PhD.
  - poprosil nás, či by sme mohli v repozitári commitovať zmeny spolu so špecifickou poznámkou, ktorá by odkazovala priamo na riešenú úlohu (id úlohy), ku ktorej daný commit patrí.
  - tieto údaje zháňa Ing. Kapec pre vedenú diplomovú prácu
  - Jozef bol poverený kontrolou commitov
  
- Pripomenuli sme si hlavné pravidlá, ktoré treba dodržať pri ukončovaní šprintu
  - dodať výstup (pre používateľa)
  - dodať dokumentáciu k výstupu
  - mať aktualizovaný GIT a Redmine.
  
- Ďalšie organizačné záležitosti:
  - bolo nám pohrozené, že ak pravidlá pre koniec šprintu nedodržíme, dostaneme FX.
  - tím nedobrovoľne stratil jedného člena (Bc. Juraj Volentiera – manažéra plánovania). Ako nový manažér plánovania bol na dobu neurčitú určený Igor.
  - Juraj Tóth sa pokúsi kontaktovať Ing. Michal Čerňanského ohľadom testovania aplikácie na zariadeniach iPhone.
  - dohodli sme, že každý bude pravidelne hlásiť aktuálny stav pridelených úloh. Každý povinne vypracuje krátku správu o tom, v akom stave sa nachádzajú jeho úlohy. Jednotlivé správy v šprinte 5 odošleme najbližší štvrtok, sobotu a pondelok do 20.00.

## Úlohy šprintu 5

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#103	Celoobrazovkové zobrazenie mapy	Igor Aufricht Dušan Poizl Samo Forus	06.03.2012	-	70%
#104	Lokalizácia používateľa	Jozef Kujan Juraj Volentier (1/2)	06.03.2012	-	30%
#105	Zobrazenie trasy na mape (navigácia)	Matej Škoda Juraj Volentier (1/2)	06.03.2012	-	50%
#106	Vyhľadávanie osôb a miestností – vytvoriť vyhľadávacie pole s dopĺňaním	Juraj Tóth	06.03.2012	-	20%



## Nešprintové úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#107	Dodanie nových máp z 3DSMax	Juraj Tóth	25.02.2012	-	30%
#111	Analýza – ako je spravené Google Maps pre budovy (súvis s tým, čo zakódovať do QR kódu – GPS súradnice + výška)	Igor Aufricht Dušan Poizl Samo Forus	06.03.2012	-	100%
#112	Dopracovanie návrhov obrazoviek	Jozef Kujan	06.03.2012	-	20%
#108	Analýza – ako sa dá spraviť „update“ databáza na PhoneGap	Juraj Volentier	06.03.2012	-	0%
#109	Tvorba zápisnice 13 a zadanie úloh do Redmine	Matej Škoda	22.02.2012	-	100%
#110	Dopísanie abstraktu na TP-Cup	Juraj Tóth	22.02.2012	-	100%

## H.15 Zápis z 15. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj	Dátum: 6.3.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 16:30  Zápis vypracoval: Bc. Igor Aufricht
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Jozef Kujan

### Záznam stretnutia

Na stretnutí sme preberali úlohy 5. šprintu a plánovali úlohy na ďalší šprint.

- dodanie nových máp z 3DSMax
  - Juraj nám predviedol nové mapy. Zhodli sme sa na tom, že sú dizajnovy vydarené, je v nich ale zopár chybičiek, ktoré je treba odstrániť:
    - treba odstrániť označenie schodiska pre požiarne schodiská
    - rozmery máp sú rôzne pre poschodia s rovnakým pôdorysom (2. - 6. poschodie)
    - niektorým miestnostiam chýba označenie
  - diskutovali sme o možnosti vektorového exportu máp
    - Juraj nás oboznámil s jeho pokusmi vyexportovať údaje z 3DSMaxu, ktoré neboli veľmi úspešné
    - Juraj pošle vedúcej exporty
    - Juraj v spolupráci s Dušanom vyskúša previesť existujúce bitmapy na vektorové SVG (napr. pomocou AutoTrace)
    - Igor zistí, či je možné na mobilných zariadeniach zobrazit' SVG
- dopracovanie návrhov obrazoviek
  - Jozef nám predviedol návrh nových obrazoviek
    - usúdili sme, že ikona prihlásenia do AISu má ísť do nového menu Nastavenia, ktoré nahradí aktuálnu ikonu prihlásenia do AISu
- celoobrazovkové zobrazenie mapy
  - Igor predviedol zníženie kvality máp v emulátore Androidu
    - vyskúšali sme to aj na reálnom telefóne, kde to nie je až také zlé, napriek tomu však bude nutná optimalizácia
    - Igor vyskúša zobrazenie máp rozdelených na menšie obrázky v HTML tabuľke

- Igor vytvorí základné používateľské rozhranie aplikácie, t.j. všetky hlavné obrazovky
- lokalizácia používateľa
  - Dušan sa pokúsi rozbehať plugin pre PhoneGap na načítanie QR kódov pre iPhone
  - Juraj kontaktuje doc. Čerňanského ohľadne možností testovania aplikácií na iPhone
- Igor má aktualizovať rozvrh v databázi cez admin desktopovej verzie
- zobrazenie trasy na mape (navigácia)
  - Dušan vytvorí editor, kde bude možné rozumným spôsobom určovať vrcholy navigačného grafu pre navigačný algoritmus
  - Matej s Dušanom dorobia do budúceho týždňa navigáciu pre jednu mapu, do konca šprintu potom navigáciu pre celú budovu
  - Igor pripraví autocomplete na osoby a miestnosti
- diskusia ohľadom balíčkovania
  - všetky údaje budú uložené v lokálnej databáze, odkiaľ sa budú načítavať v režime offline, inak sa získajú pomocou requestov na server (získavanie dát v kóde teda musí byť transparentné)
  - Jozef do piatku zistí, ako sa v PhoneGap pracuje s databázovým úložiskom a na základe získaných informácií niečo v tomto smere spraví
- Juraj sa stal novým plánovačom
- priebežný stav úloh bude Igor posielat' vedúcej iba raz za týždeň - v sobotu večer, príp. nedeľu ráno

## Úlohy šprintu 5

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Stav
#103	Celoobrazovkové zobrazenie mapy	Igor Aufricht Dušan Poizl Samo Forus	06.03.2012	100% pokračuje #117
#104	Lokalizácia používateľa	Jozef Kujan Juraj Volentier (½)	06.03.2012	100% pokračuje #120
#105	Zobrazenie trasy na mape (navigácia)	Matej Škoda Juraj Volentier (½)	06.03.2012	presunutá do šprintu 6
#106	Vyhľadávanie osôb a miestností – vytvoriť vyhľadávacie pole s doplňaním	Juraj Tóth	06.03.2012	zrušená

## Predchádzajúce nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Stav
#107	Dodanie nových máp z 3DSMax	Juraj Tóth	25.02.2012	100% pokračuje #113

## Úlohy šprintu 6

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#113	Optimalizácia máp	Juraj Tóth	13.03.2012	-	0%
→ #114	Analýza SVG na Androide	Igor Aufricht	13.03.2012	-	0%
→ #115	Oprava chýb v mapách	Juraj Tóth	13.03.2012	-	0%
→ #116	Prevod bitmáp do SVG	Dušan Poizl	13.03.2012	-	0%
#117	Používateľské rozhranie	Igor Aufricht	20.03.2012	-	0%
→ #118	Vytvorenie základných obrazoviek	Igor Aufricht	13.03.2012	-	0%
→ #119	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	13.03.2012	-	0%
#120	Načítanie QR kódov	Jozef Kujan	20.03.2012	-	0%
→ #121	QR kód plugin pre iPhone	Dušan Poizl	13.03.2012	-	0%
→ #122	Analýza možnosti testovania aplikácie pre iPhone	Juraj Tóth	13.03.2012	-	0%
#105	Zobrazenie trasy na mape (navigácia)	Matej Škoda	20.03.2012	-	60%
→ #123	Vytvorenie editora navigačného grafu	Dušan Poizl	13.03.2012	-	0%
→ #124	Autocomplete na osoby a miestnosti	Igor Aufricht	20.03.2012	-	0%

## Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
------------	-------	------------	--------	--------	------

#112	Dopracovanie návrhov obrazoviek	Jozef Kujan	13.03.2012	-	90%
#125	Aktualizovanie rozvrhu	Igor Aufricht	13.03.2012	-	0%
#126	Analýza práce s db v PhoneGap	Jozef Kujan	09.03.2012	-	0%

## H.16 Zápis z 16. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej	Dátum: 6.3.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 16:30
	Zápis vypracoval: Bc. Dušan Poizl
Chýbali: Bc. Tóth Juraj	Zápis overil: Bc. Matej Škoda

### Záznam stretnutia

Na stretnutí sme preberali postup pri riešení úloh 6. šprintu:

- SVG sa dá na Android zariadeniach zobrazovať od verzie 3.
  - Pozrieť parametre prevodu bitmáp do SVG. Momentálny stav je taký, že mapy po prevode vyzerajú ako maľované štetcom.  
Riešiteľ: Dušan (Úloha #114)
- Igor vytvoril obrazovky podľa návrhov Jozefa. Tieto nám následne predviedol.
- Pozrieť, ako je spravené rozhranie v aplikácii iTranzit.  
Riešiteľ: Juraj (Úloha #?)
- Vyskúšať kreslenie do priehľadného canvasu nad HTML tabuľkou s mapou.  
Riešiteľ: Igor (Úloha #119)
- MacOS sa Dušanovi nepodarilo spustiť vo VirtualBoxe.
  - Vyskúšať spustiť MacOS pomocou Vmware.  
Riešiteľ: Dušan (Úloha #121)
- Dopracovať editor navigačného grafu, aby bol schopný exportovať do JSON.  
Riešiteľ: Dušan (Úloha #123)
- Jozef predviedol obrazovky, ktoré dokreslil.
- Igor aktualizoval rozvrh v systéme.
- Jozef ukázal prototyp zobrazovania alternatív pri vyhľadávaní.
- Nájsť súbor, ktorý mapuje miestnosti z budovy FEI do miestností novej budovy FIIT. Preskúmať ho a analyzovať časovú náročnosť implementácie pre server a klienta.  
Riešiteľ: Matej (Úloha #105)
- Oprava autocomplete pre osoby a ich začlenenie do repozitára.

Riešiteľ: Igor (Úloha #124)

- Implementácia autocomplete. Využívať sa budú informácie zo servera a aj tie, ktoré sú lokálne uložené v klientovi.

Riešiteľ: Jozef (Úloha #105)

- Napísať abstrakt na TP CUP.

Riešiteľ: Juraj (Úloha #)

## Úlohy šprintu 6

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#113	<b>Optimalizácia máp</b>	<b>Juraj Tóth</b>	<b>13.03.2012</b>	-	<b>80%</b>
#114	Analýza SVG na Androide	Igor Aufricht	13.03.2012	-	100%
#115	Oprava chýb v mapách	Juraj Tóth	13.03.2012	-	100%
#116	Prevod bitmáp do SVG	Dušan Poizl	13.03.2012	-	30%
<b>#117</b>	<b>Používateľské rozhranie</b>	<b>Igor Aufricht</b>	<b>20.03.2012</b>	-	<b>40%</b>
#118	Vytvorenie základných obrazoviek	Igor Aufricht	13.03.2012	-	70%
#119	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	13.03.2012	-	0%
<b>#120</b>	<b>Načítanie QR kódov</b>	<b>Jozef Kujan</b>	<b>20.03.2012</b>	-	<b>50%</b>
#121	QR kód plugin pre iPhone	Dušan Poizl	13.03.2012	-	0%
#122	Analýza možnosti testovania aplikácie pre iPhone	Juraj Tóth	13.03.2012	-	40%
<b>#105</b>	<b>Zobrazenie trasy na mape (navigácia)</b>	<b>Matej Škoda</b>	<b>20.03.2012</b>	-	<b>60%</b>
#123	Vytvorenie editora navigačného grafu	Dušan Poizl	13.03.2012	-	30%
#124	Autocomplete na osoby a miestnosti	Igor Aufricht	20.03.2012	-	0%

## Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#112	Dopracovanie návrhov obrazoviek	Jozef Kujan	13.03.2012	-	90%
#125	Aktualizovanie rozvrhu	Igor Aufricht	13.03.2012	-	100%
#126	Analýza práce s db v PhoneGap	Jozef Kujan	09.03.2012	-	80%

## Nové úlohy

Redmine	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
---------	-------	------------	--------	--------	------



<b>ID</b>					
#128	Analýza aplikácie iTranzit na iPhone	Juraj Tóth	19.03.2012	-	0%

## H.17 Zápis z 17. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj	Dátum: 20.3.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 17:20  Zápis vypracoval: Bc. Jozef Kujan
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

Na stretnutí sme preberali úlohy 6. šprintu a plánovali úlohy na ďalší šprint.

- Fotka tímu
  - Spravili sme si spoločnú fotografiu pred budovou školy
- Oprava chýb v mapách
  - Boli nájdené nové chyby
    - Niektoré miestnosti nemajú dvere
    - Na dvere treba použiť inú farbu
  - Prevod bitmáp do SVG
    - swf má krivo názvy miestností
    - Podľa všetkého je Jurajove .eps zle vyexportované. Je to moc „zubkaté“
- Používateľské rozhranie
  - Prezreli sme si ukážku obrazoviek na mobilnom zariadení
- QR code pre iPhone
  - Dušanovi sa nepodarilo rozbehať virtuálny stroj. Úlohu ďalej delegoval Igorovi.
  - Igor na úlohe nestíhal pracovať. Úloha je stále nedokončená
- Pripomenutie povinností
  - Ak z akéhokoľvek dôvodu nevieme dokončiť úlohu, treba to okamžite delegovať ďalej alebo dať vedieť zvyšku tímu. O vyriešenie úlohy sa stále zaujíma zodpovedný riešiteľ pridelený na začiatku, ktorý je aj priamo zodpovedný za vykonanie úlohy
- Analýza možností testovania aplikácie pre iPhone
  - Treba sa dohodnúť, kto získa akú licenciu
  - Na počiatočnú fázu vývoja netreba získať od Čerňanského potrebné licencie

- V prípade, že sa podarí Igorovi rozbehať iOS, má napísať Čerňanskému a požiadať o licenciu
- Zobrazenie trasy na mape
  - Editor
    - Je dopracovaný do použiteľného štádia
    - Požiadavky na dopracovanie :
      - Pridávanie čísel a obrázkov do správnej vrstvy
      - Umožniť kresliť jeden typ uzla viackrát bez dodatočného nastavovania
  - Zobrazovanie
    - Graf je hotový a nakreslený v editore
    - Maťo má problém s načítaním grafu z formátu JSON
- Je potrebné sledovať plán.
- Autocomplete
  - Igor dokončil úlohu pre online mód
  - Jozef nestihol dokončiť svoju časť úlohy, prenáša si ju do ďalšieho šprintu
- Juraj ukázal analýzu aplikácie iTranzit a odporučil nám spôsob zobrazenia pre našu aplikáciu
  - Juraj dostal za úlohu získať prístup do databázy iTranzit

## Úlohy šprintu 6

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#113	Optimalizácia máp	Juraj Tóth	13.03.2012	-	100%
→ #114	Analýza SVG na Androide	Igor Aufricht	13.03.2012	-	100%
→ #115	Oprava chýb v mapách	Juraj Tóth	13.03.2012	-	100%
→ #116	Prevod bitmáp do SVG	Dušan Poizl	13.03.2012	-	100%
#117	Používateľské rozhranie	Igor Aufricht	20.03.2012	-	57%
→ #118	Vytvorenie základných obrazoviek	Igor Aufricht	13.03.2012	-	70%
→ #119	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	13.03.2012	-	pokračuje ako úloha #132
#120	Načítanie QR kódov	Jozef Kujan	20.03.2012	Feature presunutá do ďalšieho šprintu	

→ #121	QR kód plugin pre iPhone	Dušan Poizl	13.03.2012	-	
→ #122	Analýza možnosti testovania aplikácie pre iPhone	Juraj Tóth	13.03.2012	-	100%
<b>#105</b>	<b>Zobrazenie trasy na mape (navigácia)</b>	<b>Matej Škoda</b>	<b>20.03.2012</b>	-	<b>60%</b>
→ #123	Vytvorenie editora navigačného grafu	Dušan Poizl	13.03.2012	-	100%
→ #124	Autocomplete na osoby a miestnosti	Igor Aufricht	20.03.2012	-	70%

### Predchádzajúce nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#112	Dopracovanie návrhov obrazoviek	Jozef Kujan	13.03.2012	-	100%
#125	Aktualizovanie rozvrhu	Igor Aufricht	13.03.2012	-	100%
#126	Analýza práce s db v PhoneGap	Jozef Kujan	09.03.2012	-	100%

### Úlohy šprintu 7

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
<b>#130</b>	<b>Klikateľná mapa</b>	<b>Igor Aufricht</b>	<b>4.04.2012</b>	-	<b>0%</b>
→ #131	Ohraničenie miestností	Dušan Poizl	4.04.2012	-	0%
→ #132	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	4.04.2012	-	0%
#133	Vyhľadávanie osôb a miestností	Igor Aufricht	4.04.2012	-	0%
#134	Zobrazenie osobného rozvrhu	Dušan Poizl	4.04.2012	-	0%
#135	Zobrazenie jedálneho lístku	Jozef Kujan	4.04.2012	-	0%
<b>#120</b>	<b>Načítanie QR kódov</b>	<b>Jozef Kujan</b>	4.04.2012	-	<b>0%</b>
→ #121	QR kód plugin pre iPhone	Igor Aufricht	4.04.2012	-	0%
#136	Zobrazenie cestovného poriadku	Juraj Tóth	4.04.2012	-	0%

#137	Prototyp QR code	Matej Škoda	13.03.2012	-	0%
------	------------------	-------------	------------	---	----

### Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#138	Oprava máp	Juraj Tóth	4.04.2012	-	0%
#139	Offline mód	Jozef Kujan	dlhodobá	-	0%

## H.18 Zápis z 18. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj	Dátum: 27.3.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 17:00  Zápis vypracoval: Bc. Juraj Tóth
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

- Diskusia ohľadom mobilnej aplikácie
  - Zistili sme, že poriadne nefunguje funkcia pinch a diskutovali sme o problémoch spojených s ňou.
  - Diskutovali sme, či je vhodnejšie použiť farebnú mapu alebo určovanie súradníc polygónov na klikateľné miesta na mape. Zhodli sme sa, že sa urobíme verziu s určovaním súradníc cez polygóny krajov miestností.
- Diskusia ohľadom Dušanovej aplikácie:
  - Dušan sa povedal, že sa pokúsi dokončiť algoritmus pre určovanie súradníc polygónov do konca šprintu 7.
  - Taktiež sa ospravedlnil, že na nej nemohol pracovať tento týždeň kvôli zdravotným problémom.
- Diskutovali sme o Jozefovej úlohe z minulého šprintu ohľadom mobilnej databázy
  - Diskutovali sme, prečo nie je dokončená mobilná databáza.
  - Zistili sme, že Jozef čakal na informácie od človeka mimo tímu a preto nedokončil svoju úlohu na čas.
  - Jozefovi bolo pohrozené a bolo mu zdôraznené, že sa neho hnevajú všetci členovia tímu.
- Diskutovali sme o Jozefovej úlohe ohľadom jedálneho lístku jedálne
  - Zistili sme, že viacerí členovia by mali problémy s parovaním webu jedálne
  - Telefonovali sme vedúcej jedálne STU a požiadali sme ju o prístupy do informačného systému jedálne.
  - Od vedúcej jedálne sme dostali telefónne číslo na pána Matúška, ktorý spravuje informačný systém jedálne. Jeho telefónne číslo je 0918 664 017.
  - Telefonovali sme pánovi Matuškovovi a zistili sme, že ak si vybavíme povolenie od riaditeľa Hulíka tak nám bude poskytnutý prístup k dátam jedálne.

- Diskutovali sme o Jurajovej úlohy ohľadom MHD
  - Pokúsili sme sa zavolať docentovi Černanskému. Podarilo sa nám ho kontaktovať ohľadom databázy aplikácie iTransit. Bolo nám povedané, aby sme mu odoslali bližšie informácie o údajoch, ktoré by sme chceli získavať z databázy iTransit.
  
- Diskutovali sme o ohľadom virtualizácie operačného systému Mac OS.
  - Zistili sme, že ani jeden člen tímu nemá k dispozícii procesor, ktorý podporuje virtualizáciu.
  - Dohodli sme sa, že kontaktujeme Ivana Polka, ktorý by sa mohol pokúsiť splniť túto úlohu v rámci jeho odberného praktika.
  
- Preberali sme najbližšie termíny tímového projektu
  - Diskutovali sme o forme písania dokumentácie a termíne jej odovzdávania.
  - Dušan sa prihlásil, že napíše inštaláčnú príručku, ktorá v sebe zahŕňa návod na inštaláciu servera a vytvorenie nového balíku aplikácie.
  - Jozef sa prihlásil, že napíše používateľskú príručku k aplikácii.
  - Vedúca Alenka Kovárová nám rozprávala o konferencii IITSRC spolu s tým, ako prebieha celá konferencia a prezentovanie projektov. Taktiež sa nás pokúsila motivovať.

## Úlohy šprintu 7

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#130	Klikateľná mapa	Igor Aufricht	4.04.2012	-	40%
#131	Ohraničenie miestností	Dušan Poizl	4.04.2012	-	20%
#132	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	4.04.2012	-	60%
#133	Vyhľadávanie osôb a miestností	Igor Aufricht	4.04.2012	-	10%
#134	Zobrazenie osobného rozvrhu	Dušan Poizl	4.04.2012	-	0%
#135	Zobrazenie jedálneho lístku	Jozef Kujan	4.04.2012	-	30%
#120	Načítanie QR kódov	Jozef Kujan	4.04.2012	-	50%
#121	QR kód plugin pre iPhone	Dušan Poizl	4.04.2012	-	0%
#136	Zobrazenie cestovného poriadku	Juraj Tóth	4.04.2012	-	20%
#137	Prototyp QR code	Matej Škoda	13.03.2012	-	20%

## Nezaradené úlohy

Redmine	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
---------	-------	------------	--------	--------	------

<b>ID</b>					
#138	Oprava máp	Juraj Tóth	4.04.2012	-	100%
#139	Offline mód	Jozef Kujan	dlhodobá	-	10%
#140	Vytvorit' návrh posteru	Juraj Tóh	4.04.2012	-	0%



## H.19 Zápis z 19. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Tóth Juraj	Dátum: 3.4.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 17:45
	Zápis vypracoval: Bc. Igor Aufricht
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Jozef Kujan

### Záznam stretnutia

- opustil nás ďalší člen tímu Matej
- prebrali sme úlohy šprintu 7
  - ohraničenie miestností
    - Dušan predviedol editor s možnosťou editácie polygonov
    - treba dorobiť ukladanie bounding boxov k polygonom pre efektívnejšie vyhľadanie polygonu
    - treba dorobiť algoritmus na vyhľadanie polygonu, ktorý pokrýva určený bod
    - ak ostane čas, editor treba spraviť používateľsky príjemnejší
      - pridať možnosť kopírovania polygonov
      - pridať možnosť vkladania obdĺžnikových polygonov
  - zobrazenie mapy v HTML tabuľke
    - Igor predviedol mapu, ktorá z technických dôvodov nie je v html tabuľke, ale na canvase (mapa je však stále rozdelená na viac obrázkov kvôli zachovaniu kvality)
    - potrebné úpravy
      - tlačidlá musia byť väčšie a rozmiestnené ďalej od seba (možno pod sebou?)
      - namiesto ikony nastavení bude ikona vyhľadať
      - nastavenia sa presunú do obrazovky informácií, prípadne do title baru
      - možnosť namiesto title baru zobraziť vyhľadávacie pole a ikonky
  - úpravy ak ostane čas
    - zobrazovať pri tlačidlách na zmenu poschodí aj názov poschodia
    - pri kliku na MHD na mape nech sa otvorí info stránka MHD
    - pri kliku na jedáleň na mape nech sa otvorí info stránky jedálneho lístka

- vyhľadávanie osôb a miestností
  - je nutné lepšie zobrazenie informácií
  - je potrebné spraviť prepojenie s mapu
    - detail miestnosti
      - ikonka „zobrazit’ na mape“
      - ikonka „navigovat’“
  - pri neistote ohľadom vhodnosti používateľského rozhrania treba konzultovať s tímom (aj vedúcou) počas šprintu
- zobrazenie osobného rozvrhu
  - Dušan spravil načítanie osobného rozvrhu z AISu
    - je potrebné integrovať to do serverovej časti
  - je potrebná integrácia do aplikácie
    - namiesto „prihlásenie do AIS“ bude stiahnuť osobný rozvrh
    - v lokálnom úložisku treba pridať dátum poslednej aktualizácie
- zobrazenie jedálneho lístku
  - nepodarilo sa získať údaje
    - pokúšame sa ďalej, ak sa nám ich nepodarí získať, bude nutné údaje získať z existujúcej stránky jedalen.stuba.sk
    - v úlohe sa pokračuje s fake údajmi
- žiadne nové šprintové úlohy sa nezačali, treba dopracovať úlohy šprintu 7
- nešprintové úlohy
  - naklikanie polygonov v mapách
    - rozdelenie poschodí je nasledovné
      - 2PP, 1PP Igor
      - 1NP, 2NP Juraj
      - 3NP, 4NP Dusan
      - 5NP, 6NP Jozef
  - offline mód
    - dorobiť lokálne requesty
      - každý pošle Jozefovi serverové requesty, ktoré používa
      - Jozef ich následne implementuje s využitím lokálneho úložiska
      - Jozef spraví aktiváciu offline módu (stiahnutie db zo servera do lokálneho úložiska)
- dokumentácia k projektu
  - používateľskú dokumentáciu má na starosti Jozef

- Igor pošle screenshoty obrazoviek
- inštaláčnú príručku má na starosti Dušan (administrátorskú aj „balíkovú“)
- všetci dopíšu chýbajúcu dokumentáciu k šprintovým úlohám
  - manažuje to Jozef
    - všetky dokumentácie musia byť k dispozícii do utorka 10.4.2012 do polnoci
    - dohliadnuť, či v Redmine je ku každej úlohe doc a či obsahujú všetko, čo majú
    - dohliadnuť, či je v dokumentácii riadenia to, čo má byť
  - kompletizáciu dokumentácie má na starosti Juraj
- ďalšie stretnutie bude kvôli dekanskému voľnu 12.4.2012 o 9.00

## Úlohy šprintu 7

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#130	Klikateľná mapa	Igor Aufricht	4.04.2012	-	presunuté
#131	Ohraničenie miestností	Dušan Poizl	4.04.2012	-	presunuté
#132	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	4.04.2012	-	presunuté
#133	Vyhľadávanie osôb a miestností	Igor Aufricht	4.04.2012	-	presunuté
#134	Zobrazenie osobného rozvrhu	Dušan Poizl	4.04.2012	-	presunuté
#135	Zobrazenie jedálneho lístku	Jozef Kujan	4.04.2012	-	presunuté
#120	Načítanie QR kódov	Jozef Kujan	4.04.2012	-	50%
#121	QR kód plugin pre iPhone	Dušan Poizl	4.04.2012	-	0%
#136	Zobrazenie cestovného poriadku	Juraj Tóth	4.04.2012	-	presunuté
#137	Prototyp QR code	Matej Škoda	13.03.2012	-	20%

## Predchádzajúce nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#139	Offline mód	Jozef Kujan	dlhodobá	-	10%
#140	Vytvoriť návrh posteru	Juraj Tóth	4.04.2012	-	100%

## Úlohy šprintu 8

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#130	Klikateľná mapa	Igor Aufricht	4.04.2012	-	85%
#131	Ohraničenie miestností	Dušan Poizl	4.04.2012	-	80%
#132	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	4.04.2012	-	90%
#133	Vyhľadávanie osôb a miestností	Igor Aufricht	4.04.2012	-	80%
#134	Zobrazenie osobného rozvrhu	Dušan Poizl	4.04.2012	-	50%
#135	Zobrazenie jedálneho lístku	Jozef Kujan	4.04.2012	-	30%
#136	Zobrazenie cestovného poriadku	Juraj Tóth	4.04.2012	-	70%

## Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#139	Offline mód	Jozef Kujan	dlhodobá	-	10%
#141	Naklikanie polygonov miestností v mapách	všetci	4.4.2012	-	0%
#142	Dokumentácia k projektu	Juraj Tóth Jozef Kujan Dušan Poizl	13.4.2012	-	0%

## H.20 Zápis z 20. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Kujan Jozef Bc. Poizl Dušan Bc. Tóth Juraj	Dátum: 12.4.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 9:00 – 11:45
	Zápis vypracoval: Bc. Dušan Poizl
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

- opustil nás ďalší člen tímu Jozef
- prebrali sme úlohy šprintu
  - navigačná mapa
    - Igor ukázal funkčné vyberanie miestností na mape
    - pridať na ikonku plus a mínus lupu
    - kliknutie na električku zobrazí cestovný poriadok
    - pri kliknutí na jedáleň sa zobrazí obedové menu
  - zobrazenie jedálneho lístku
    - Jozef úlohu nedokončil pre nedostatok času
    - preto sa zobrazí statické obedové menu
  - kontrola dokumentácie
    - treba opraviť preklepy v dokumentácii ako bitúmenové obrázky, ditora
    - doplniť chýbajúce hranaté zátvorky
    - opravenú dokumentáciu zavesiť na web
    - na začiatok features pridať sumarizáciu z backlogu
- poslať zdrojové kódy Ivanovi aby to preložil pre iPhone
- poslať Igorovi QR príklad čítačky od Jozefa
- napísať dotazník
  - Čo sa Vám na aplikácii páči?
  - Čo Vám v aplikácii chýba?

- Čo Vám na aplikácii vadí?
- Čo by ste zmenili?
- spraviť inštalačné balíčky a zavesiť ich na web
- dokončujú sa existujúce úlohy preto sa nenaplánovali ďalšie

## Úlohy šprintu 8

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#139	Offline mód	Dušan Poizl	dlhodobá	-	10%
#130	Klikateľná mapa	Igor Aufricht	4.04.2012	-	85%
#131	Ohraničenie miestností	Dušan Poizl	4.04.2012	-	80%
#132	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	4.04.2012	-	90%
#133	Vyhľadávanie osôb a miestností	Igor Aufricht	4.04.2012	-	80%
#134	Zobrazenie osobného rozvrhu	Dušan Poizl	4.04.2012	-	100%
#135	Zobrazenie jedálneho lístku	Jozef Kujan	4.04.2012	-	30%
#136	Zobrazenie cestovného poriadku	Juraj Tóth	4.04.2012	-	70%

## Nezaradené úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#139	Offline mód	Dušan Poizl	dlhodobá	-	10%
#141	Naklikanie polygónov miestností v mapách	všetci	4.4.2012	-	100%
#142	Dokumentácia k projektu	Juraj Tóth Jozef Kujan Dušan Poizl	13.4.2012	-	100%
#140	Vytvoriť návrh posteru	Juraj Tóth	4.04.2012	-	100%

## H.21 Zápis z 21. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Poizl Dušan Bc. Tóth Juraj	Dátum: 20.4.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 10:00 – 11:30
	Zápis vypracoval: Bc. Dušan Poizl
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Igor Aufricht

### Záznam stretnutia

- Juraj ukázal návrh posteru
  - diskutovalo sa o obsahu a dizajne
- Testovala sa aplikácia
- Igor dostal mobilný telefón s Androidom
  - podpísal preberací protokol
- Dušan dostal za úlohu skompilovať aplikáciu pre iPhone
  - poslať výslednú aplikáciu Jurajovi

### Úlohy šprintu 8

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#139	Offline mód	Dušan Poizl	dlhodobá	-	10%
#130	Klikateľná mapa	Igor Aufricht	4.04.2012	-	100%
#131	Ohraničenie miestností	Dušan Poizl	4.04.2012	-	100%
#132	Zobrazenie mapy v HTML tabuľke	Igor Aufricht	4.04.2012	-	100%
#133	Vyhľadávanie osôb a miestností	Igor Aufricht	4.04.2012	-	100%
#134	Zobrazenie osobného rozvrhu	Dušan Poizl	4.04.2012	-	100%
#135	Zobrazenie jedálneho lístku	Jozef Kujan	4.04.2012	-	30%

#136	Zobrazenie cestovného poriadku	Juraj Tóth	4.04.2012	-	100%
------	--------------------------------	------------	-----------	---	------

## Šprint 9

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#143	Testovanie na mobile a oprava chýb	Igor Aufricht	24.4.2012	-	nová
#144	Skompilovanie pre iPhone	Dušan Poizl	24.4.2012	-	nová
#145	Dopracovanie posteru	Juraj Tóth	24.4.2012	-	nová



## H.22 Zápis z 22. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Poizl Dušan Bc. Tóth Juraj	Dátum: 24.4.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 16:30
	Zápis vypracoval: Bc. Dušan Poizl
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Juraj Tóth

### Záznam stretnutia

- Plánovanie a tréning prezentácie na TP CUP
- Testovanie aplikácie pre iPhone
- Plánovanie nových úloh
  - Dušan spraví textovú navigáciu
  - Igor dokončí offline režim keďže ma mobilný telefón na testovanie
  - Juraj prepracuje parsovanie cestovných poriadkov z Javy do PHP
    - rozhranie z iTransit totiž aktuálne nefunguje, preto Juro vytvoril provizórny parser imhd.sk v Jave

## Šprint 9

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#143	Testovanie na mobile a oprava chýb	Igor Aufricht	24.4.2012	-	70%
#144	Skompilovanie pre iPhone	Dušan Poizl	24.4.2012	-	100%
#145	Dopracovanie posteru	Juraj Tóth	24.4.2012	-	100%

## Nové úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#139	Offline režim	Igor Aufricht	1.5.2012	-	10%
#147	Textová navigácia pre mobil v JS	Dušan Poizl	1.5.2012	-	nová
#148	Parsovanie cestovných poriadkov v PHP	Juraj Tóth	1.5.2012	-	nová

## H.23 Zápis z 23. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Poizl Dušan Bc. Juraj Tóth	Dátum: 3.5.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 09:00 – 11:00
	Zápis vypracoval: Bc. Juraj Tóth
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Dušan Poizl

### Záznam stretnutia

- Diskutovali sme ohľadom úloh pre posledný šprint
  - dohodli sme sa, že Igor dokončí offline mod, vytvorí niektoré chybové hlásenia a pokúsi sa odbugovať aplikáciu
  - dohodli sme sa, že Dušan opraví navigáciu
  - dohodli sme, že Juro dokončí MHD parser a pokúsi sa urobiť jedáleň
- Igor sa pokúsi dodatočne urobiť úlohu #121 tj. pokúsi sa rozbehať verziu pre iPhone
- Diskutovali sme o aktuálnom stave aplikácie
- Každý člen je povinný spísať k svojim úlohám aj dokumentáciu. Taktiež sa každý pokúsi zohnať 3 testerov na otestovanie aplikácie. (do nedele aspoň 1)
- Igor sa po skončení semestru pokúsi spojzdníť mini-mapu v desktopovej verzii
- Dohodli sme sa, že aplikáciu prepošleme niektorým doktorandom na testovanie. K mailu sme priložili aj 4 otázky ohľadom aplikácie, na ktoré môžu odpovedať.

## Úlohy prechádzajúceho šprintu

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#143	Testovanie na mobile a oprava chýb	Igor Aufricht	10.5.2012	pokračuje	70%
#139	Offline režim	Igor Aufricht	10.5.2012	pokračuje	80%
#147	Textová navigácia pre mobil v JS	Dušan Poizl	10.5.2012	pokračuje	30 %
#148	Parsovanie cestovných poriadkov v PHP	Juraj Tóth	10.5.2012	pokračuje	30 %

## Nové úlohy šprintu 10

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#121	Verzia pre iPhone	Igor Aufricht	10.05.2012	-	0 %
#149	Jedálne	Juraj Tóth	10.05.2012	-	0 %
#150	Testovanie	Juraj Tóth	10.05.2012	-	0 %

## Prílohy:

### Plán posledného šprintu

Plan Sprint 10		Juraj	Igor	Dušan
Dátum	Deň			
3.5	štvrtok	Dokončiť MHD parser Pokúsiť sa urobiť jedáleň Vytvoriť ikonu aplikácie	Pokúsiť sa o offline mode Chybové hlášky Odstránenie jednoduchšie opraviteľných bugov	Opraviť navigáciu
4.5	piatok			
5.5	sobota			
6.5	nedela			
7.5	pondelok			
8.5	utorok			
9.5	streda	Finalizácia dokumentácie		
10.5	štvrtok			
11.5	piatok			
12.5	sobota			
13.5	nedeľa			
14.5	pondelok	Odovzdávanie výsledku 13.00		

## H.24 Zápis z 24. stretnutia tímu

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová, PhD.	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Poizl Dušan Bc. Tóth Juraj	Dátum: 10.5.2012 Miestnosť: Softvérové štúdio (D07) Čas: 14:00 – 16:00
	Zápis vypracoval: Bc. Igor Aufricht
Chýbali:	Zápis overil: Bc. Juraj Tóth

### Záznam stretnutia

Na stretnutí sme preberali stav existujúcich úloh:

- Testovanie na mobile a oprava chýb
  - buggy sa budú opravovať priebežne
    - nové buggy
      - niekedy po skrolovaní dole na mape sa celá mapa posunie nahor
      - výber poschodia vyzerá inak pri rôznej polohe displeja
    - nové vylepšenia
      - hľadanie bez ohľadu na diakritiku (kvôli absencii collation v sqlite nefunguje)
      - zobrazit' správu o načítavaní (loading) pri načítavaní údajov
- Offline režim
  - skoro hotový, treba dorobiť lokálne ukladanie rozvrhu do DB
- Textová navigácia pre mobil v JS
  - hotová na 50%
- Parsovanie cestovných poriadkov v PHP
  - vedúca kontaktuje doc. Čerňanského ohľadom iTransit API
- Verzia pre iPhone
  - Igor skúsi rozbehať vývojové prostredie pre iOS
- Jedálne
  - vedúca skúsi ešte raz kontaktovať vedenie jedálne STU

- Testovanie
  - Juraj priniesol feedback
    - malé tlačidlá na mape
    - switch šípky pri navigácii (prehodenie hodnôt z a do)
    - navigácia z aj navigácia do
    - dlhá mapa sa nedá hýbať ťahaním celej plochy – aspoň dať tie dlhé poschodia do stredu obrazovky
    - nejde na mape dvoma prstami približovať a oddaľovať
    - navigácia príliš nefunguje
    - prepínanie poschodí v navigácii – kliknutím na schody napr. By bolo jednoduchšie ako tlačidlom do boku, taktiež neviem či idem pri navigácii hore alebo dole po schodoch. Po kliknutí na schody alebo výťah by sa tiež mohlo zobraziť to menu prehadzovania poschodí
    - autobus 92 mi ukazoval zlý čas – vo štvorčeku
    - texty v dolných tlačítkach nie sú zobrazené celé
    - pri načítaní napr. miestnosti by tam mohol byť nejaká loading animácia a až potom by sa zobrazili naraz údaje
    - čo robí offline mod?
  - dostali sme feedback aj od Ing. Michala Barlu
    - Čo sa Vám na aplikácii páči?
      - dobrý nápad, realizácia nie je ďaleko od stavu, kedy by to snáď mohlo byť použité v praxi - teda pri vstupe do budovy QR kód a môžem navigovať. Ale na to by tam možno mala byť nejaká aj moja poloha
    - Čo Vám v aplikácii chýba?
      - ikonka v menu
      - pinch/double tap to zoom
      - miestnosti, v ktorých je nejaká informácia by mohli byť nejaké zvýraznené. Pripadne by som si mohol zvoliť, že ktorý typ informácie ma byť ten, ktorý je zvýraznený - teda by som ho videl bez toho, aby som na tú miestnosť musel kliknúť. Našiel som niektoré modré miestnosti, ale neviem čo znamená modrá.
    - Čo Vám na aplikácii vadí?
      - divne to skáče, keď človek niečo vypisuje do text boxov. Dost' to vadí.
      - odozva (a to nemám najšitnejší telefón)
      - celkovo UX - nie zo všetkého je jasné, že čo to robí (niečo otvorí browser, niečo nie). Nie je jasné, aký scenár by to vlastne malo podporovať...
    - Čo by ste zmenili?
      - UX, odozvu a to skákanie :)

- Igor sa po skončení semestra pokúsi spojzdníť mini-mapu v desktopovej verzii

Preberali sme finálne odovzdanie dokumentácie:

- je treba dopísať dokumentáciu k skončeným úlohám, ak chýba
- spísať nesplnené úlohy do formy TODO listu s tým, že úlohy, ktoré nechceme spraviť do finále TP Cupu, uvedieme ako návrhy možného smerovania pre budúcoročný tím
- treba doplniť kapitolu o tom, čo nám dal tímový projekt
- ako prílohu treba dať
  1. materiály k TP Cupu
    1. článok
    2. poster
    3. všetky správy
  2. CD
    1. statická verzia webovej prezentácie obsahujúca všetku dokumentáciu
    2. zdrojový kód
    3. buildy
- do dokumentácie riadenia
  1. zázpisnice
  2. graf z Redmine
  3. čo kto vypracoval
- treba skontrolovať a prípadne opraviť, či je v používateľskej príručke uvedené, čo znamená modrá a zelená farba miestností na mapách

Preberali sme postup pred semifinále a finále TP Cupu:

- pripraviť video používania aplikácie
- videá z minuloročného semifinále a finále TP Cupu môžeme nájsť na YouTube, prípadne môžeme kontaktovať P. Svoradu

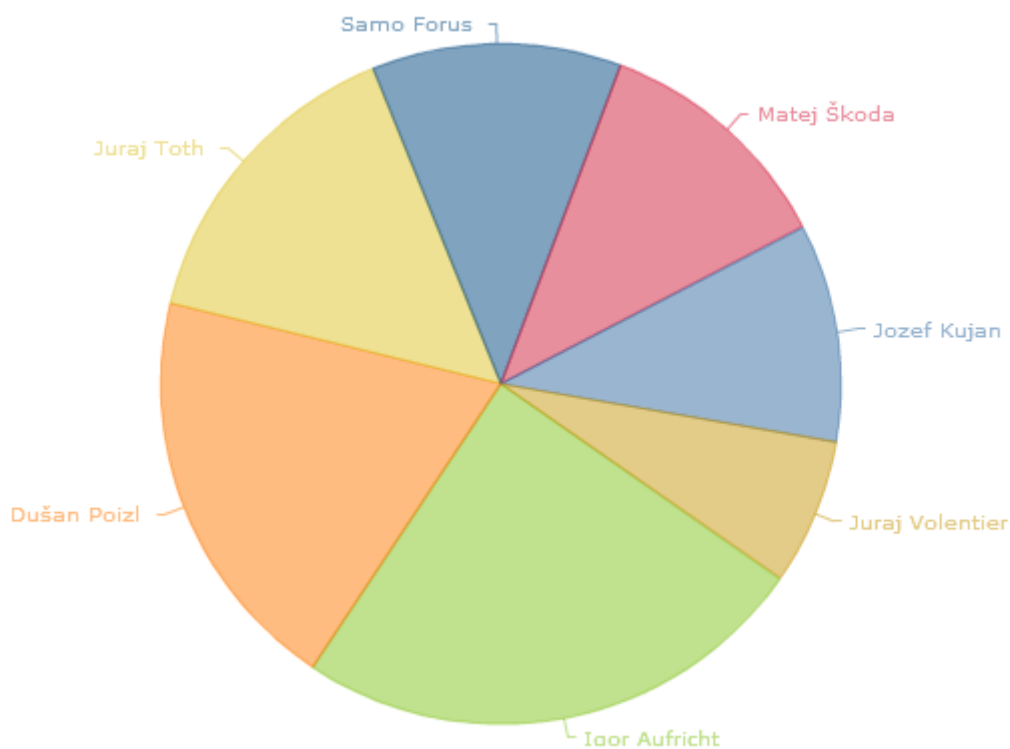
## Úlohy

Redmine ID	Úloha	Zodpovedný	Termín	Ohodn.	Stav
#143	Testovanie na mobile a oprava chýb	Igor Aufricht	dlhodobá	-	80%
#139	Offline režim	Igor Aufricht	14.5.2012	-	90%
#147	Textová navigácia pre mobil v JS	Dušan Poizl	14.5.2012	-	50%
#148	Parsovanie cestovných poriadkov v PHP	Juraj Tóth	14.5.2012	-	50%
#121	Verzia pre iPhone	Igor Aufricht	14.5.2012	-	0%
#149	Jedálne	Juraj Tóth	14.5.2012	-	0%
#150	Testovanie	Juraj Tóth	14.5.2012	-	50%
#151	Nová ikona	Juraj Tóth	14.5.2012	-	100%



## I Podiel práce autorov na projekte

Podiel práce jednotlivých autorov bol zaznamenávaný pomocou nástroju Redmine. Jednotlivé časy sú zaznamenané v strávených hodinách na práci nad všetkými úlohami projektu.



Autor	Počet strávených hodín	Percentuálne vyjadrenie
Igor Aufricht	201.3	25 %
Samo Forus	97	12 %
Jozef Kujan	84.8	10 %
Dušan Poizl	159.5	20 %
Matej Škoda	95.3	12 %
Juraj Volentier	57	7 %
Juraj Tóth	123	15 %
Spolu	817.9	100 %

# Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií  
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

## **Preberací protokol** **Tímový projekt 2011/2012**

**Tím 09 – 14G**

**Predmet odovzdávania:**

- **Dokumentácia riadenia**
- **Projektová dokumentácia**

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí projektu a/alebo dokumentácie

V Bratislave

.....  
Dátum

.....  
Podpis