

Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií

Rečové poruchy
Dokumentácia k inžinierskemu dielu

Členova tímu: Bc. Peter Demčák, Bc. Ondrej Galbavý, Bc. Miroslav Šimek, Bc. Veronika Štrbáková

Vedúci tímu: Ing. Michal Barla, PhD.

Akademický rok: 2013/14

Obsah

1	Úvod.....	1
2	Šprint 1 - Čučoriedka	3
2.1	Doplniť InstallationID k sessions do databázy	3
2.2	Poskytnutie zoznamu ChildTokenov podľa UserTokenu.....	4
2.3	Kontrola pred spustením TalkLandu	4
2.4	Oživenie hry Tail Trails v bývalom TalkLande	6
2.5	Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions.....	8
3	Šprint 2 - Malina.....	9
3.1	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice.....	9
3.2	Pridať timestamp do databázy pri vytváraní dieťaťa.....	10
3.3	Redizajn Speekle webu.....	11
3.4	Dashboard, prehľadné zobrazovanie štatistík.....	13
3.5	Spracovanie sessions bez ChildToken na serveri.....	14
3.6	Pridanie a upravenie dieťaťa priamo z TalkLandu.....	16
4	Šprint 3 - Egreš.....	17
4.1	Prehodenie XNA hier do MonoGame	17
4.2	Reset hesla vo webovej aplikácii.....	17
4.3	Bootstrap TalkLand media knižnice.....	18
4.4	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášt'a.....	19
4.5	Otestovať full instalačku	19
5	Šprint 4 – Jahoda	21
5.1	Doladenie Goldyho v MonoGame.....	21
5.2	Redizajn Speekle webu s bootstrapom	22
5.3	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul.....	24
5.4	Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na .ogg.....	24
5.5	Umožnenie priradenia externe nahratej nahrávky k slovu	25
5.6	Generovanie slov do TalkLand hry	25
5.7	Nasadiť dashboard na tímový server	26
5.8	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	26
5.9	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	27
5.10	Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	27
5.11	Presunúť PHP služby na virtuálny server.....	28
6	Šprint 5 – Slivka	29
6.1	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails.....	29
6.2	Evidencia a zobrazovanie objednávok	29

6.3	Vytváranie a prehliadanie párov slov	30
6.4	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu.....	32
7	Zimný semester - Celkový pohľad	33
7.1	TalkLand	33
7.2	TalkLand media.....	33
7.3	Goldy.....	33
7.4	TailTrails	34
7.5	Webové rozhranie.....	34
7.6	API webovej aplikácie pre TalkLand	36
7.6.1	GetUserToken	36
7.6.2	HasPaid.....	38
7.6.3	GetTokens	39
7.6.4	DecInstallationCount	40
7.6.5	CreatePatientTalkLand	40
7.6.6	EditPatientTalkLand.....	42
7.7	Inštalátor	44
7.8	Dashboard.....	44
7.9	Služby pre TalkLand	45
7.9.1	Autorizačná služba TalkLand.....	45
7.9.2	Služba pre trial tokeny	45
7.9.3	Služba pre zaznamenávanie výnimiek.....	45
7.9.4	Služba pre záznam udalostí	46
8	Letný semester - Celkový pohľad.....	47
8.1	TalkLand	47
8.2	TalkLand media.....	47
8.2.1	Vnútoraná štruktúra TalkLand media	47
8.2.2	Generovanie slov a slovných párov.....	49
8.2.3	Aktualizácia MediaLibrary pomocou TalkLand media.....	53
8.3	Squak.....	54
8.4	Goldy.....	54
8.5	TailTrails	55
8.6	Webové rozhranie.....	58
8.6.1	Dátový model	59
8.6.2	Controllery a API	63
8.7	Inštalátor	64
8.8	Dashboard.....	66

8.9	Logopedizátor.....	67
8.10	WebShh.....	68
8.11	Služby pre TalkLand.....	68
8.11.1	Autorizačná služba TalkLand.....	68
8.11.2	Služba pre trial tokeny.....	68
8.11.3	Služba pre zaznamenávanie výnimiek.....	69
8.11.4	Služba pre záznam udalostí.....	70

1 Úvod

Tento dokument opisuje priebeh vývoja projektu Speekle na predmete Tímový projekt v rámci inžinierskeho štúdia na Fakulte informatiky a informačných technológií STU. Priebežný vývoj stavuprojektuje bližšie popísaný vo forme príbehov z jednotlivých šprintov, na ktoré tím prácu vyčlenil.

Víziou projektu Speekle je eliminovať rečové poruchy v populácií. Speekle poskytuje podporu rečovej terapie u detí v predškolskom veku tým, že motivuje logopedické cvičenia prostredníctvom hier.

Medzi ciele riešenia Speeklepatríspostredkovanie správnych logopedických cvičenípoužívateľom zábavnou a vekovo prislúchajúcou formou. Na toto slúži naša herná platforma TalkLand, ktorej základná verzia už bola vyvinutá v priebehu predchádzajúcej práce tímu, a ktorú chceme ďalej rozvinúť na spoľahlivý softvérový produkt, ktorý podporuje rozličné typy logopedických cvičení – cvičenia fixácie výslovnosti, cvičenia svalov jazyka, cvičenia zvukovej diferenciacie atď. vo forme rôznych špeciálne vyvinutých hier.

Mimo platformy TalkLand je cieľom projektu priniesť logopedické hry aj na tablety alebo mobilné telefóny.

Ďalším cieľom Speekle je integrácia nášho riešenia ako užitočnej pomôcky v rámci procesu rečovej terapie. Rodičom a logopedom chceme preto poskytnúť prehľadný prístup k prehľadu nad postupom terapie dieťaťa, a efektívny spôsob kontroly nad priebehom cvičenia. Na to slúži Speekle webová aplikácia, ktorú chceme urobiť atraktívnou pre používateľov, efektívnou na používanie, a otvorenou pre ďalší rozvoj a rast.

V rámci práce počas zimného semestra bolo našim cieľom dostať projekt do fázy, v ktorej je možné jeho poskytnutie širokej verejnosti. Príbehy v rámci zimného semestra preto zahŕňajú prevažne funkcionality, ktorá zabezpečuje zlepšenie použiteľnosti TalkLandu a webovej aplikácie, vyriešenie bezpečnosti a systému licencií a platieb, a nápravu ďalších existujúcich nedostatkov v našom riešení. Naším druhým cieľom v priebehu zimného semestra bola príprava prvých prototypov hier založených na technológiách, ktoré podporujú expanziu na odlišné platformy, a rozvoj prototypov hier určených pre iné typy cvičení.

V rámci letného semestra sme sústredili prácu na nasadenie plnej verzie nášho riešenia, rozvoj našich nových hier (Squak a Goldy) a na zlepšovanie našej webovej prezentácie na Speekle webe.

2 Šprint 1 - Čučoriedka

2.1 Doplniť InstallationID k sessions do databázy

Analýza:

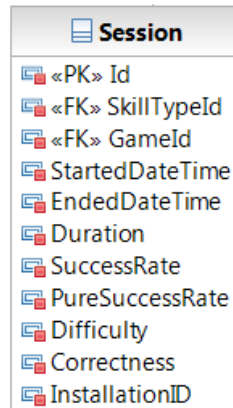
Pre pridanie ID inštalácie k štatistikám z cvičenia sme si zvolili migráciu, ktorá doplní stĺpec k už existujúcej tabuľke Session v databáze a východiskovo nastaví hodnotu na null.

Návrh:

Do databázy je potrebné pridať ID inštalácie k zaznamenaným štatistikám hier. Pri ukladaní štatistik z cvičení, ktoré sú posielané z TalkLandu, treba uchovávať aj ID inštalácie, pretože do TalkLandu sa plánuje dorobiť anonymný mód, pod ktorým sa dieťa môže hrať v skúšobnej verzii bez prihlásenia sa rodiča do TalkLandu.

Existujúcu tabuľku Session rozširujeme o stĺpec InstallationID, ktorý je typu nvarchar(50), pričom sa do neho môže vkladať aj null. Nad existujúcou databázou spustíme migráciu databázy, v ktorej tento stĺpec pridáme, pričom východisková hodnota je null.

Návrh databázy je znázornený na obrázku číslo 1.



Session
«PK» Id
«FK» SkillTypeId
«FK» GameId
StartedDateTime
EndedDateTime
Duration
SuccessRate
PureSuccessRate
Difficulty
Correctness
InstallationID

Obr. 1 – tabuľka Session

Implementácia:

Pridanie ID inštalácie sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4. Migrácia databázy je zabezpečená objektovo-relačným mapovačom Entity Framework, pričom zdrojový kód migrácie obsahuje 2 metódy:

1. `public override void Up()`
{
 AddColumn("dbo.Session", "InstallationID", c => c.String(maxLength: 50));
}
2. `public override void Down()`
{
 DropColumn("dbo.Session", "InstallationID");
}

Testovanie

Doprogramovanú funkcionálnosť sme nasadili na server a bola dostupná na stránke: <http://staging.speekle.sk>. Migrácia v databáze nasadenej na Sql Servri 2012 prešla bez

problémov a ku každému záznamu štatistiky z cvičenia sa pridal stĺpec InstallationID východiskovo nastavený na null.

2.2 Poskytnutie zoznamu ChildTokenov podľa UserTokenu

Analýza:

Predchádzajúce riešenie poskytovalo tokeny detí na základe HTTPS requestu Post TalkLandu, pričom sa posielali meno a heslo používateľa. Teraz TalkLand pri požiadavke na vrátenie tokenov detí posiela iba token usera – userToken, na základe ktorého sa dá používateľ jednoznačne identifikovať.

Návrh:

V metóde public ActionResult GetTokens() je parsovanie dát z HTTPS Postu navrhnuté tak, že sa snažíme vybrať token používateľa (userToken) namiesto mena a hesla používateľa (userName, password). Opravené je aj hláška, ktorá sa posielala, ak sa používateľ nenašiel. V predošlej verzii sa posielala v xml súbore správa, že pri požiadavke o tokeny detí bolo zadané zlé meno alebo heslo používateľa. Teraz sa posiela informácia, že používateľ nie je validný.

Implementácia:

Zmenilo sa parsovanie dát z HTTPS Postu pri metóde public ActionResult GetTokens() tak, že hľadáme token používateľa – userToken z dát Postu. Validnosť používateľa overujeme na základe toho, či existuje userToken v databáze zhodný s prijatým userTokenom. Ak áno, odošle sa TalkLandu ako odpoveď zoznam tokenov detí, inak príde TalkLandu nasledujúci xml súbor:

```
<childTokens>  
<result>Invalid user</result>  
</childTokens>
```

Testovanie:

Doprogramovanú funkcionálnosť sme nasadili na server a bola dostupná na stránke: <http://staging.speekle.sk>. Požiadavky na tokeny detí posielané HTTPS requestom Post z TalkLandu, pričom sa posielal iba token používateľa – userToken, prešli bez problémov a každému používateľovi vrátili buď zoznam tokenov detí alebo chybu.

2.3 Kontrola pred spustením TalkLandu

Analýza:

Pri kontrole TalkLandu pred spustením jeho hlavného prostredia je potrebné overovať tieto dve základné podmienky

- Či používateľ už zaplatil, a tým pádom už má plnú verziu bez kontroly pred spustením
- Či je skúšobná verzia ešte stále platná

Ďalšou dôležitou súčasťou funkcionality kontroly pred spustením je umožnenie používateľovi prihlásiť sa na základe tohto prihlásenia je nie len identifikovaná jeho platba, ale taktiež sa budú podľa jeho účtu synchronizovať profily detí so serverom.

Väčšina hodnôt pri kontrole pred spustením sa ukladá a číta z registrov pričom kľúčové hodnoty sú rôznymi metódami skryté pred používateľom, aby bolo riziko zmeny používateľom minimálne.

Návrh:

Návrh registrov pre Speekle TalkLand, všetky tieto registre okrem InstallationID, InstallationDate, TrialDays a skrytý InstallationDate sa pri odinštalovaní mažú.

Verejné registre:

- **AccountNumber** : Číslo účtu kam je potrebné poslať peniaze. Tento údaj je len pre informačné účely.
- **Language** : Jazyk aplikácie, možné hodnoty sú sk-SK, en-US.
- **InstallationID** : GUID vygenerované po inštalácii. Jednoznačne identifikuje počítač na ktorom je TalkLand nainštalovaný.
- **InstallationPath** : Cesta kde je TalkLand nainštalovaný.
- **InstallationDate** : Dátum kedy prebehla inštalácia. Tento údaj slúži len na informačné účely, aby bolo možné ihneď po spustení zobrazit' informáciu, že zostáva vám ešte N dní. Zmena tohoto dátumu neovplyvňuje kontrolu pri spustení, keďže na to slúži kryptovaný dátum v skrytých registroch.
- **Price** : Cena, ktorú by mal používateľ zaplatiť. Spolu s AccountNumber a VariableSymbol ide o trojicu informácií potrebnú na zaplatenie za TalkLand.
- **TrialDays** : Doba trvania skúšobnej verzie. Táto hodnota slúži spolu s InstallationDate výlučne na informačné účely z rovnakých dôvodov ako pri InstallationDate. Aby bolo možné jednoducho túto dobu v prípade potreby zmeniť, táto hodnota sa ukladá počas inštalácie.
- **VariableSymbol** : Variabilný symbol na ktorý je potrebné poslať peniaze. Tento údaj je len pre informačné účely.

Skryté registre:

- **TalkLandIsPaid** : Môže obsahovať stavy “zaplatené” a “nezaplatené a skúšobná verzia vypršala”
- **InstallationDate** : Dátum kedy bola skúšobná verzia nainštalovaná. Vytvorí sa len raz na trvalo, keď ešte neexistuje.
- **UserToken** : GUID jednoznačne identifikujúce používateľa. Pomocou neho sa synchronizujú profily detí so serverom, a posiela sa na server pri odinštalovaní, pri kontrole či je zaplatené a tiež sa posiela pri každej session kôli identifikácii sessions keď sa hrá bez profilu dieťaťa.

Implementácia:

Podrobný scenár implementovanej funkcionality kontroly pred spustením TalkLandu:

Časť A - prvé spustenie aplikácie:

- 1) Ak sa v skrytých registroch nachádza InstallationDate pokračuje sa časťou B, inak sa tento InstallationDate vypýta od servera spolu s InstallationDate a TrialDays vo verejných registroch.
- 2) Ak server pošle chybu tak sa dočasne funguje bez skrytého InstallationDate. Verejný InstallationDate bude aktuálny dátum a TrialDays bude 14.
- 3) Pokiaľ nejde internet TalkLand sa ospravedlní, že na prvé spustenie je potrebný internet a zavrie sa.

Časť B - kontrola po spustení:

- 1) Pozrie sa do registrov či používateľ zaplatil. Ak áno spustí sa TalkLand a všetko je v poriadku. Scenár končí.
- 2) Na základe InstallationDate a TrialDays v neskytých registroch sa vypočíta koľko dní ostáva do konca TrialVerzie. Tento údaj sa vypíše v LaunchForm a neskôr potenciálne aj v Prihlasovacom/Informačnom formulári.
- 3) Ak má v skytých registroch UserToken pošle ho na server s tým, že sa ho spýta, či už nie je náhodou zaplatené. Pokiaľ je, zapíše to do registrov a prepíše správu o zostávajúcich dňoch skúšobnej verzie na úspešnú aktualizáciu na plnú verziu. Scenár končí.
- 4) Pozrie sa do skytých registrov na kryptovaný dátum inštalácie, vyberie ho a pošle na server, či je to v poriadku. Ak sa vráti, že skúšobná verzia je už neplatná tlačidlo na pokračovanie do skúšobnej verzie v prihlasovacom/informačnom formulári sa zablokuje. Ak je ale skúšobná verzia stále platná a formulár sa podľa jeho príznaku nemá zobrazovať, priamo sa spustí aplikácia a scenár končí).

Časť C - prihlasovací/informačný formulár:

- 1) Prihlasovací/Informačný formulár sa zobrazuje, pokiaľ je jeho príznak zobrazenia true alebo do konca skúšobnej verzie ostávajú 4 alebo menej dní. V tomto formulári sa používateľ môže prihlásiť a ak je prihlásený vidí svoje platobné údaje.
- 2) Pokiaľ sa používateľ prihlási, a server vráti UserToken, Price, AccountNumber a VariableSymbol, zapíše sa UserToken do skrytých registrov a Price, AccountNumber, VariableSymbol do verejných registrov a znova sa vykoná bod 3) v časti B a formulár zmení vzhľad na ľavej strane z prihlasovacieho na informačný o platbe.
- 3) Pokiaľ používateľ zavrie formulár a zaskrtol možnosť "Nabudúce nezobrazovať" (táto možnosť nie je k dispozícii pokiaľ zostáva do konca skúšobnej verzie 4 a menej dní), príznak Prihlasovacieho/Informačného formulára sa nastaví na false.

2.4 Oživenie hry Tail Trails v bývalom TalkLande

Analýza:

Detskí pacienti mávajú často problémy s rozoznávaním odlišných hlások. Jedno z typov cvičení ktoré preto deti vykonávajú u logopéda sú tzv. cvičenia zvukovej diferenciacie.

Cvičenia zvukovej diferenciacie sa vykonávajú nad bázou rôznych slov obsahujúcich rozoznávané hlásky. Tieto cvičenia sa všeobecne delia do niekoľkých kategórií:

- Individuálne (pacient určuje, či individuálne slovo obsahuje hlásku alebo nie)
- Porovnávacie (pacient dostane dve slová a má určiť ktoré obsahuje hlásku a ktoré nie)
 - Odlišné slová (napr. citrón/čučoriedka)
 - Skomoleniny (napr. cibula/čibula)
 - Podobné slová (napr. ocko/očko)

V záujme Speekle ako riešenia na podporu logopedických cvičení je podpora aj takýchto typov cvičení prostredníctvom hier.

V kontexte hernej platformy TalkLand je tiež vhodné, aby rôzne hry mali prístup k tej istej rozširovateľnej množine slov zatriedených podľa hlások, s prislúchajúcim obrazom a zvukovou nahrávkou slova.

Návrh:

Hra TailTrails je hra založená na princípe hry Snake, ktorej herný princíp je založený na konštantne pohybujúcom sa hadovi, ktorý zbiera body na obrazovke, a musí sa vyhýbať narazeniu do okrajov obrazovky a vlastného svojho chvosta. Pri každom zozbieraní bodov sa had predĺži, čím zaberá čoraz väčšiu časť hracej plochy, a hra sa tým kontinuálne sťažuje.

V TailTrails je cieľom okrem zábavy poskytnúť aj cvičenie diferenciacie. Cvičenie je založené na individuálnom cvičení, teda úlohou hráča je identifikovať výskyt konkrétnej hlásky v slove. Vždy po tom, ako sa na obrazovke zobrazí bod, hráč si vypočuje nahrávku slova, a musí identifikovať, či slovo obsahuje hľadanú hlásku. Pokiaľ hráč zoberie správne slovo, získava herné body, zbieraním nesprávnych slov sa hráčovi body strhnú.

Pre uľahčenie pamätania, ktoré hlásky má hráč zbierať, budú jednotlivé hlásky reprezentovať odlišné postavy hadov.

Takáto hra bude vyžadovať prístup k zoznamu slov zatriedených podľa hlások. Navrhované riešenie je poskytnúť hre v rámci TalkLandu rozhranie na prístup k úložisku slov. Volania tried týchto rozhraní by mali byť v tvare:

```
WordGenerator
{
public WordGenerator(Letter mainLetter, List<Letter> similarLetters, bool
includeGarbles);
public Word GetNextWord();
public float CorrectWordProbability {get; set;}
}
```

Vlastníctvo triedy CorrectWordProbability sprístupňuje pravdepodobnosť vygenerovanie slova so správnou hláskou. Táto pravdepodobnosť je riadená hrou a nie samotným rozhraním, pretože neovplyvňuje náročnosť samotného cvičenia, ale priebehu hry.

Implementácia:

Prvý prototyp hry TailTrails vznikol v priebehu minulého roka v rámci analýzy rámca na tvorbu hier XNA Framework.

Tento prototyp hry poskytuje základnú hernú mechaniku, kde hráč ovláda hada na obrazovke šípkami. Hra začína stlačením jednej zo šípok. Na obrazovke sa zjavuje postava bobule, ktorej zozbieranie spôsobí, že had narastie. Stav hracej plochy sa obnoví do počiatočného stavu, keď had narazí do kraja hracej plochy alebo do svojho chvosta.

Had je zložený z kruhových segmentov, pričom kolízia s chvostom znamená kolíziu s kruhovým kolíznym priestorom okolo ktoréhokoľvek segmentu v určitej vzdialenosti od hlavy hada.

```

public class Segment : Sprite
{
    public bool CollideReaction(Snake aSnake)
    {
        if ((Position - aSnake.Position).Length() < (Size.Width / 2
        + aSnake.Size.Width * Snake.COLLISION_RELATIVE_AREA / 2))
            return true;
        return false;
    }

    ...
}

```

Pre ďalší rozvoj tejto hry bolo nutné vyextrahovať kód hry z kódu prvého návrhu TalkLandu, ktorý bol v prvej verzii celistvou hernou aplikáciou. Pre tieto účely boli vyčlenené zo starého projektu triedy hry TailTrails a boli vložené do samostatne spustiteľného XNA projektu.

2.5 Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions

Analýza:

Ak by používateľ mal už TalkLand zaplatený je možné TalkLand používať bez prístupu k Internetu. Týmto spôsobom by mohla nastať situácia, že sessions vytvárané po hraní hier by po dlhom čase zaplnili neprimeranú časť disku, alebo by ho až úplne zahltili. Preto je potrebné maximálny počet lokálne uložených sessions obmedziť.

Návrh:

Pokiaľ sa prekročí maximálny povolený počet sessions vymažú sa najstaršie sessions, konkrétne sessions s najnižším identifikačným číslom.

Implementácia:

V súbore Data.dat je nová položka sessionCountLimit, ktorej predvolená hodnota je 50 a určuje maximálny počet neodoslaných sessions v priečinku Sessions. Mazanie všetkých prebytočných sessions nastáva pred začiatkom nahrávania sessions na server.

Testovanie:

Testovanie prebiehalo nastavením sessionsCountLimit hodnoty na 3, odpojením sa od Internetu, aby sa sessions hromadili lokálne na disku a následne vytvorením troch sessions hraním hry Goldy tri krát po sebe.

Po ich vytvorení sa zaznamenali ich identifikačné čísla a vytvorila sa ešte jedna session hraním hry Goldy. V priečinku sessions sa skontroloval stav sessions, pričom session s najnižším identifikačným číslom mala chýbať a mala pribudnúť nová session s najvyšším identifikačným číslom. Tento korektný stav nastal a testovanie bolo týmto úspešné.

3 Šprint 2 - Malina

3.1 Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice

Analýza:

Účelom TalkLand media knižnice je všeobecné poskytovanie všetkých médií spojených s identifikáciou slova a jeho významu pre hry v TalkLande, ktoré budú s týmito slovami pracovať ako napríklad hry na diferenciaciu slov.

Výsledkom analýzy vhodnosti médií na poskytovanie je, že každé slovo je reprezentované tromi druhmi médií a to textom zachytávajúcím jeho písomnú formu, obrázkom zobrazujúcim jeho význam, a nahrávkou jeho výslovnosti.

Každé slovo v TalkLand media knižnici musí patriť pod charakteristickú hlásku, ktorá sa v ňom nachádza a ktorá je z logopedického hľadiska v slove významná vzhľadom na účel na ktorý sa slovo používa pri cvičení.

Slová sú používateľovi poskytované samostatne alebo v pároch.

Pri samostatných slovách sa slová vyberajú určitým algoritmom na základe zadanej charakteristickej hlásky a zadaných nesprávnych ale podobných charakteristických hlások a pravdepodobnosti vybrania slova so správnou charakteristickou hláskou.

Slová poskytované v pároch obsahujú danú dvojicu charakteristických hlások a sú buď obidve zmysluplnými slovami (noc, nos), jedno z nich je skomoleninou (budík, pudík) alebo sú obidve bez významu (klaš, kleš).

Návrh:

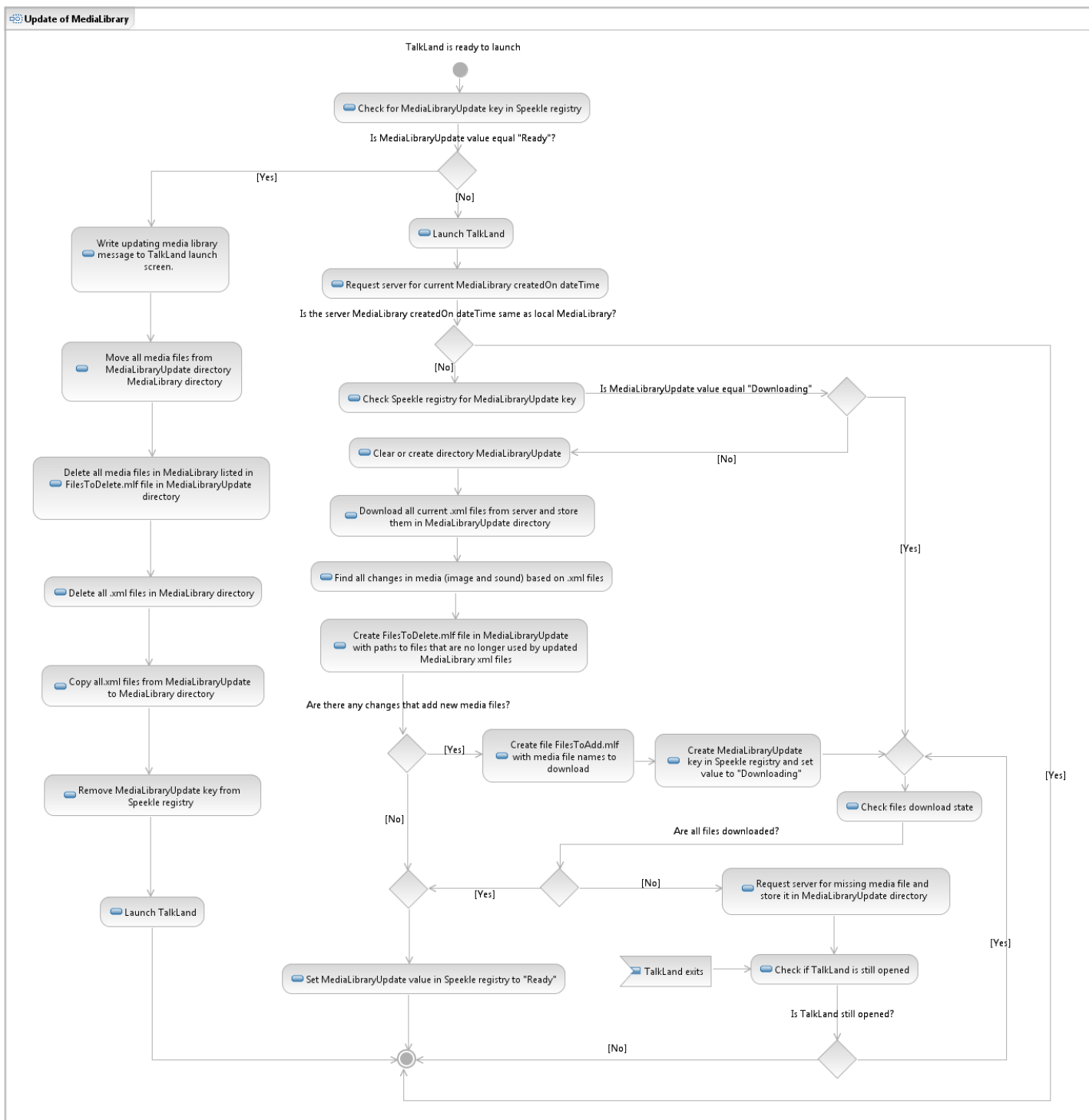
TalkLand media knižnica bude mať slová uložené lokálne v priečinku s názvom MediaLibrary. MediaLibrary pozostáva zo všetkých obrázkov, nahrávok výslovností a z xml súborov pre slová každej charakteristickej hlásky v ktorých sú zachytené naviazania jednotlivých obrázkov a nahrávok na slová a ich rôzne formy.

Povinnou súčasťou každého slova je jeho textová forma a pozícia charakteristickej hlásky v slove. Nepovinne môže mať aj ľubovoľný počet ďalších textových foriem s inou charakteristickou hláskou spolu s pozíciami tejto hlásky v slove, pričom tieto ďalšie textové formy sú skomoleninami hlavnej povinnej textovej formy (bubon, pubon, pupon, bupon).

Každá z textových foriem môže mať k sebe naviazanú jednu nahrávku jej výslovnosti. Všetky textové formy spolu môžu mať k sebe naviazaný ľubovoľný počet obrázkov, ktoré sa budú vyberať pri poskytovaní používateľovi náhodne za účelom väčšej variability a zaujímavosti hier.

Slovo poskytnuté používateľovi TalkLand media knižnicou obsahuje priamo už načítaný jeden vybraný obrázok a je schopné priamo prehrať jeho nahrávku výslovnosti aj s poskytnutím informácie kedy prehrávanie skončilo.

TalkLand media knižnica umožňuje synchronizáciu MediaLibrary zo Speekle serverom pričom táto synchronizácia začne prebiehať po úspešnom skontrolovaní a spustení TalkLandu. Aktualizácia MediaLibrary sa sťahuje do osobitného priečinka a nahradí súčasnú verziu až po kompletnom stiahnutí a ďalšom spustení TalkLandu. Podrobný proces synchronizácie a aktualizácie MediaLibrary je zobrazený diagramom aktivít na obr. 2.



Obr. 2 – Diagram aktivít synchronizácie mediálnej knižnice TalkLandu

3.2 Pridať timestamp do databázy pri vytváraní dieťaťa

Analýza:

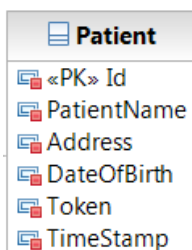
Pre pridanie stĺpca TimeStamp do tabuľky Patient sme si zvolili migráciu, ktorá doplní stĺpec k už existujúcej tabuľke Patient v databáze a východiskovo nastaví hodnotu na null.

Návrh:

Do databázy je potrebné pridať TimeStamp k pacientom. Pri vytváraní dieťaťa sa TimeStamp nastaví na aktuálny dátum.

Existujúcu tabuľku Patient rozširujeme o stĺpec TimeStamp, ktorý je typu dateTime, pričom sa do neho môže vkladať aj null. Nad existujúcou databázou spustíme migráciu databázy, v ktorej tento stĺpec pridáme, pričom východisková hodnota je null.

Návrh databázy je znázornený na obrázku číslo 2.



Obr. 3 – tabuľka Patient

Implementácia:

Pridanie TimeStampu sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4. Migrácia databázy je zabezpečená objektovo-relačným mapovačom Entity Framework, pričom zdrojový kód migrácie obsahuje 2 metódy:

```
1. public override void Up()
    {
        AddColumn("dbo.Patient", "TimeStamp", c => c.DateTime(nullable: true));
    }
1. public override void Down()
    {
        DropColumn("dbo.Session", "InstallationID");
    }
```

Testovanie:

Doprogramovanú funkcionálnosť sme nasadili na server a bola dostupná na stránke: <http://staging.speekle.sk>. Migrácia v databáze nasadenej na Sql Servri 2012 prešla bez problémov a ku každému záznamu o dieťati sa pridal stĺpec TimeStamp východiskovo nastavený na null. Pri vytvorení nového dieťaťa sa TimeStamp nastavil na aktuálny dátum.

3.3 Redizajn Speekle webu

Analýza:

Hlavná stránka speekle.sk obsahuje statickú stránku s kontaktmi na tím, možnosť pridať sa do zoznamu príjemcov newsletter a odkaz na beta verziu webovej aplikácie. Sťahovanie TalkLandu je zatiaľ dostupné len po prihlásení, a samotná webová aplikácia tiež nie je vzhľadovo veľmi príťažlivá. Pre verejnú verziu je preto potrebné, aby sa našlo riešenie ako zlepšiť vzhľad stránky a urobiť samotnú webovú aplikáciu prístupnejšou pre používateľa.

Návrh:

Riešením je spojenie obsahu statickej stránky s webovou aplikáciou, tak aby používateľ získal okamžitý prístup k webovej aplikácii z hlavnej stránky a nestratil pritom funkcionality statickej stránky. Vytvorili sme nasledovné grafické prototypy založené na predchádzajúcom obsahu obrazoviek speekle.sk:



Obr. 4 - Prototyp hlavnej obrazovky



Obr.5 - Prototyp obrazovky O Speekle

Implementácia:

Redesign Speekle webu sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4.

3.4 Dashboard, prehľadné zobrazovanie štatistík

Analýza:

Produkty Speekle sú už vo verejnej beta verzii ale chýba nástroj na monitorovanie ich používania. Nie sú k dispozícii generované štatistiky o počte jednotlivých typov sedení za deň, ani o inštaláciách. Ani pomer používateľov, ktorí vytvorili najviac sedení.

Databáza webovej aplikácie (MS SQL server) obsahuje informácie o sedeniach a zo štruktúry vyplýva či sú normálne (známe dieťa), neregistrované (známy rodič alebo logopéd) alebo anonymné (známy počítač). Databáza služby pre záznam udalostí (MySQL server) obsahuje informácie o inštaláciách a odinštaláciách.

Návrh:

Vytvorí sa webová aplikácia „Dashboard“, ktorá bude z údajov z databáz generovať prehľady používania produktov Speekle. Typy grafov:

- Počty normálnych, neregistrovaných a anonymných sedení za jednotlivé dni
- Priebehy počtu používateľov a detí
- Počtu inštalácií, aktualizácií a odinštalácií za jednotlivé dni
- Histogram – koľko používateľov vytvorilo určitý počet sedení

Aplikácia sa bude pripájať priamo na MS SQL server webovej aplikácie a MySQL server služby pre záznam udalostí, nebude sa vytvárať API pre dočasný charakter aplikácií.

Implementácia:

Webová aplikácia je vytvorená v jazyku Ruby s využitím rámca Ruby on Rails. Aplikácia má dve stránky, na je prvej sú grafy sedení, počtu používateľov a histogram. Na druhej sú počty inštalácií a iných udalostí. Aplikácia je v princípe jednoduchá a posielá priamo SQL príkazy databázovým serverom.

SQL príkaz pre počty inštalácií za jednotlivé dni:

```
SELECT DATE(date) as date, COUNT(*) as cnt FROM notify_logs WHERE
module='installer' AND action='install' GROUP BY DATE(date)
```

SQL príkaz pre histogram normálnych sedení:

```
SELECT ROUND(count, -1) AS bucket, COUNT(*) AS COUNT
FROM
  (SELECT PatientId as patient_id, count(*) AS count FROM
    (SELECT p.PatientId FROM [Session] AS s
      JOIN [PermissionAndSession] AS pas ON s.ID = pas.SessionID
      JOIN [Permission] AS p ON p.ID = pas.PermissionID
      WHERE p.PatientId IS NOT NULL
      GROUP BY s.id, p.PatientId) as session_patient
    GROUP BY PatientId) as t
GROUP BY ROUND(count, -1);
```

Grafy sa vykresľujú pomocou JavaScriptovej knižnice Flotr2 a údaje generuje aplikácia v podobe JavaScriptového poľa priamo do kódu stránky.

Webová aplikácia má problém s perzistentným pripojením na databázové servery, ktoré po určitom čase neaktivity ukončujú spojenie. Aplikácia spojenie vytvára raz pri spustení a už ho ďalej nekontroluje ani nevytvorí znovu pri neúspešnom poslaní príkazu.

3.5 Spracovanie sessions bez ChildToken na serveri

Analýza:

Pri vytváraní plnej verzie TalkLandu, ktorá obsahuje aj skúšobnú verziu, sa pridávajú:

1. anonymný mód – používateľ nie je prihlásený do TalkLandu, na server sa odosiela štatistika bez userTokenu a bez childTokenu, obsahuje iba InstallationID
2. host'ovský mód - používateľ je prihlásený do TalkLandu, ale nemá pre dieťa vytvorený hráčsky profil, na server sa odosiela štatistika bez userTokenu

Teraz už pri spracovaní štatistík je potrebné spracovať aj údaje o cvičení patriace deťom hrajúcim sa pod vyššie spomínanými módmi.

Návrh:

V metóde `public ActionResult Upload()` sa pre štatistiku - Session ukladá aj ID inštalácie – `InstallationID`. Pri nadväzovaní štatistiky na používateľa sa berie v úvahu, či záznam o štatistike obsahuje token používateľa – `userToken`. Ak áno, tak sa overuje, či štatistika obsahuje token dieťaťa – `childToken`. Ak áno, potom sa štatistika naväzuje na používateľa, dieťa na aktuálneho logopéda, ak nejaký existuje. Ak sa v štatistike `childToken` nenachádza, tak cvičenie prebiehalo v hosťovskom móde a naviaže sa iba na používateľa. Ak štatistika neobsahuje ani `userToken` a ani `childToken`, tak sa nenadväzuje na žiadneho používateľa, ale je identifikovaná prostredníctvom `InstallationID`.

Každému používateľovi bol vytvorený záznam v tabuľke `Permission`, ktorý mal `id` dieťaťa – `PatientId` rovné `null`.

Implementácia:

Pridanie `TimeStampu` sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4. Doprogramovalo sa rozhodovanie v metóde `public ActionResult Upload()`, či sa jedná o štatistiku získanú pod hosťovským módom, pod anonymným módom, alebo pod hráčskym profilom dieťaťa. V prípade, že sa jedná o hosťovský mód a anonymný mód, sa kľúčové momenty vyslovovania nenadväzujú na štatistiku.

Migrácia databázy je zabezpečená objektovo-relačným mapovačom Entity Framework, pričom zdrojový kód migrácie obsahuje 2 metódy:

```
2. public override void Up()
{
    AlterColumn("dbo.Permission", "PatientId", c => c.Int(nullable: true));
    var usersWithRoles = from up in db.UserProfiles
                          join uir in db.UsersInRoles on up.UserId equals
                          uir.UserId
select new
{
    UserID = up.UserId,
    RoleID = uir.RoleId
};

    foreach (var item in usersWithRoles)
    {
        Permission per = new Permission();
        per.UserProfileId = item.UserID;
        per.RoleId = item.RoleID;
        per.From = DateTime.Now;
        per.Accept = 1;
        per.Visible = 1;
        db.Permissions.Add(per);

        Sql(string.Format(@"INSERT INTO dbo.Permission (UserProfileId, RoleId,
""From"", Visible, Accept) VALUES ('{0}','{1}','{2}','{3}','{4}''", per.UserProfileId,
per.RoleId, per.From.ToString("yyyy-MM-dd H:mm:ss"), per.Visible, per.Accept));
    }
}

2. public override void Down()
{
    DropColumn("dbo.Permission", "PatientId");
    var usersWithRoles = from up in db.UserProfiles
```

```

        join uir in db.UsersInRoles on up.UserId equals
        uir.UserId

selectnew
    {
        UserID = up.UserId,
        RoleID = uir.RoleID
    };

foreach (var item in usersWithRoles)
{
    Sql(string.Format("DELETE FROM dbo.Permission WHERE UserProfileId =
    '{0}' AND RoleId = '{1}' AND PatientId is null"), item.UserID, item.RoleID));
}
}

```

Testovanie:

Doprogramovanú funkcionálnosť sme nasadili na server a bola dostupná na stránke: <http://staging.speekle.sk>. Otestované boli všetky tri možnosti odosielania štatistík, pričom sa tieto štatistiky ukládali do databázy. Pri všetkých štatistikách ukladanie prebehlo korektne a nenastala žiadna chyba.

3.6 Pridanie a upravenie dieťaťa priamo z TalkLandu

Analýza:

V rámci intuitívnosti a priateľskosti používateľského rozhrania je potrebné, aby bolo možné pridávať a upravovať profily detí priamo z aplikácie TalkLand.

Na tento účel je potrebné vytvoriť webovú službu na strane servera, ktorá túto funkcionálnosť sprostredkuje klientovi, čiže aplikácii TalkLand. Taktiež je potrebné rozšíriť webovú službu na získavanie identifikátorov detí podľa identifikátora používateľa, aby vracala nie len identifikátor dieťaťa ale aj jeho meno, dátum narodenia a kód logopéda.

Návrh:

V prípade, že profil dieťaťa ešte neexistuje posiela sa na server tieto údaje: identifikátor používateľa, meno, dátum narodenia a kód logopéda a odpovedá sa OK aj s vytvoreným identifikátorom dieťaťa alebo FAIL s chybovou správou.

V prípade, že profil dieťaťa už existuje posiela sa na server aj identifikátor dieťaťa a server odpovedá len OK alebo FAIL s chybovou správou.

Implementácia:

Pridávanie a upravovanie detí sa v používateľskom rozhraní umožňuje v nastaveniach pod zoznamom profilov detí. Pokiaľ je prihlásený používateľ logopédom pridávanie a upravovanie detí sa mu nezobrazuje, pretože táto funkcionálnosť zatiaľ nie je dostupná ani vo webovom rozhraní.

Pri pridávaní alebo upravovaní detí môžu nastať tieto chyby, ktoré pridanie alebo upravenie znemožnia: Nekorektný formát dátumu, Dátum väčší ako aktuálny dátum, Neexistujúci kód logopéda.

Lokálne meno dieťaťa v aplikácii TalkLand sa zmení spolu so zmenou mena dieťaťa pokiaľ je meno dieťaťa a lokálne meno dieťaťa v aplikácii TalkLand totožné.

4 Šprint 3 - Egreš

4.1 Prehodenie XNA hier do MonoGame

Analýza:

Prototypy hier Goldy a TailTrails vznikli s využitím technológie XNA Framework, čo je voľne dostupný rámec na tvorbu hier. Cieľom Speekle je umožniť ich ďalší rozvoj, zlepšiť ich prístupnosť, a zároveň umožniť ich prenos na tablety, ktoré sú pre detských používateľom najintuitívnejšími zariadeniami na používanie a hranie hier.

XNA Framework však prestal byť ďalej vyvíjaný svojou poskytujúcou spoločnosťou Microsoft. XNA má tiež problémy s kompatibilitou na iných zariadeniach ako tých, ktoré obsahujú operačný systém zo série Microsoft Windows.

Návrh:

MonoGame (*Link: <https://monogame.codeplex.com/>*) je Open Source implementácia XNA 4 Framework, ktorá má za cieľ umožniť prenositeľnosť hier v štruktúre XNA na platformy ako Android, iOS, Linux, alebo herné konzoly. Zároveň zostáva naďalej podporovaný svojou komunitou.

Vďaka takmer totožnému programovaciemu rozhraniu s XNA je možné urobiť relatívne ľahký prechod medzi týmito dvoma prostrediami.

Implementácia:

Aktuálna implementácia MonoGame nie je schopná kompilácie obsahových súborov (písmo, textúra, zvuk) do vyžadovaného formátu XNB, tak ako je tomu u projektov v rámci XNA. Pre vytvorenie funkčného projektu s umožnením jednoduchého prenosu medzi platformami bol sledovaný návod¹.

V rámci MonoGame boli rozmery obrazovky v nastavení grafického zariadenia nastavené na predvolenú hodnotu, zatiaľ čo v XNA odrážali skutočné rozmery obrazovky. Toto spôsobovalo problém so škálovaním, ktorý bol vyriešený nasledovnou modifikáciou konštruktora grafického zariadenia.

```
graphics = new GraphicsDeviceManager(this)
{
    PreferredBackBufferWidth = Screen.PrimaryScreen.Bounds.Width
    ,
    PreferredBackBufferHeight = Screen.PrimaryScreen.Bounds.Height
};
```

S dosiaľ neznámych príčin v MonoGame projekte hry Goldy nefunguje zvukový vstup, čo bude vyžadovať hlbší prieskum v nasledujúcej fáze pre plné fungovanie hry v MonoGame.

4.2 Reset hesla vo webovej aplikácii

Analýza:

V prípade, že používateľ zabudne svoje heslo, má možnosť si heslo zresetovať. Dostupných je viacero možností, ako umožniť používateľovi reset hesla:

¹<http://dementedvice.wordpress.com/2013/06/28/cross-platform-monogame-project-creator-v0-0-1/>

1. Odoslať mu vygenerované heslo na emailovú adresu
2. Zmeniť mu heslo manuálne v databáze a poslať mu ho na emailovú adresu
3. Vytvoriť resetovací link, ktorý sa posiela na emailovú adresu, pričom je používateľovi umožnené nastaviť si nové heslo

V našom riešení sme sa rozhodli pre možnosť číslo 3.

Návrh:

Používateľ v prípade, že zabudne svoje heslo, klikne na hypertextový odkaz „Zabudli ste svoje heslo?“, ktoré ho presmeruje na podstránku, kde zadá svoju emailovú adresu. V prípade, že je správna, tak sa vytvorí 24-hodinový token resetu hesla a používateľovi sa pošle resetovací link na emailovú adresu. Po kliknutí na tento link je používateľ presmerovaný na stránku, kde si v prípade, že nevypršala doba resetovacieho tokenu, môže používateľ zmeniť heslo. Nové heslo sa ukladá do databázy a používateľ je presmerovaný na správu pacientov / detí.

Implementácia:

Reset hesla sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4.

4.3 Bootstrap TalkLand media knižnice

Analýza a návrh TalkLand media knižnice boli vypracované v rámci predošlého šprintu.

Implementácia:

Súčasťou implementácie TalkLand media knižnice je v prvom rade implementácia aplikácie TalkLand media explorer, ktorá umožní, prehľadné zobrazovanie a upravovanie obsahu MediaLibrary.

Funkcionality implementované v tomto šprinte sú:

- Pridávanie, prehliadanie a mazanie balíčkov slov (so spoločnou charakteristickou hláskou)
- Pridávanie, prehliadanie a mazanie slov
- Pridávanie, prehliadanie a mazanie skomolených foriem slov
- Pridávanie, prehliadanie a mazanie obrázkov k slovám
- Narhávajúce a prehrávanie výslovností k formám slov

Zaujímavou funkcionalitou je hlavne nahrávanie a prehrávanie výslovností k formám slov. Používateľ si môže prehľadne nahráť viacero nahrávok slova a ľubovoľnú z nich si prehrať a následne jednu z nich vybrať ako najlepšiu a priradiť ju k danému slovu. Každá nahrávka sa hneď po nahrať spracuje niekoľkými základnými úpravami.

V prvom rade sa z nej vymaže zo začiatku a z konca prebytočné ticho. Následne sa začiatok a koniec stíšia do stratena, aby nebolo počuť puknutie pri prehrávaní, ktoré sa vyskytuje vždy, keď je v nahrávke určitá konštantná hladina šumu. Na záver sa znormálne hlasitosť nahrávky tak, aby priemerná hlasitosť nahrávok ostala približne konzistentná.

Po zvolení najlepšej nahrávky na priradenie slovu a taktiež po priradení nového obrázka k slovu sa toto novo priradené medium premenuje tak, aby jeho názov zodpovedal slovu ku ktorému je priradené a zároveň, aby bol názov unikátny vzhľadom na existujúce, ale aj už vymazané media z MediaLibrary. Toto je potrebné kôli synchronizácii, ktorá na princípe tejto unikátnosti funguje.

Unikátnosť názvov súborov je dosiahnutá tým, že media sa premenujú podľa formátu *charakteristickáHláska-slovo-skomolenina-poradovéČíslo.pripona*, príklady: “b-budík-2.jpg“, “b-bubon-pubon-3.wav“. Skomolenina sa v názve nachádza len ak ide o nahrávku výslovnosti skomoleniny a poradové číslo len ak je väčšie ako jedna. Poradové číslo sa určuje na základe špeciálneho súboru, ktorý obsahuje všetky názvy mediálnych súborov, ktoré sa už niekedy v MediaLibrary nachádzali a k týmto jednotlivým názvom sú priradené ich posledné pridelené poradové čísla.

4.4 Zlepšenie mechaniky kúzelného plášt'a

Analýza:

V rámci hry Goldy slúži pomôcka kúzelného plášt'a hráčovi na dočasné ukrytie sa pred drakom bez vyslovovania cieľenej hlásky. Plášt' trvá po určitú dobu, počas ktorej je hráč pred drakom ukrytý. Pokiaľ sa však plášt' hráčovi minie tesne pred tým ako sa drak zobudí, hráč nemá čas na túto situáciu zareagovať, a môže byť touto pomôckou frustrovaný.

Je nutné prerobiť mechaniku kúzelného plášt'a tak, aby viac zapadala do celkovej mechaniky cyklu zobudzajúceho sa draka.

Návrh:

Výdrž plášt'a nie je závislá od času, ale trvá do časového okamihu, kedy skončí aktuálny cyklus draka.

Implementácia:

Mechanika plášt'a je z implementačného hľadiska zjednodušená, namiesto časovača a implementácie blikania pred ukončením výdrže plášt'a túto mechaniku spravujú iba dve metódy aktivácie a deaktivácie plášt'a.

```
public void WearCloak(Cloak cloak)
{
    invisibleCloakActive = true;
    Invisible = true;
    ResetFrameRectangle();
}

public void DepleteCloak()
{
    if (invisibleCloakActive)
    {
        invisibleCloakActive = false;
        Invisible = false;
        ResetFrameRectangle();
    }
}
```

Deaktivácia plášt'a sa aktivuje pri udalosti uspatia draka.

4.5 Otestovať full instalačku

Analýza:

Chystáme na vypustenie plnú verziu TalkLand, ktorá sa inštaluje na používateľov počítač. Na to slúži inštalátor naprogramovaný v jazyku nástroja NSIS. V zdrojovom kóde inštalátora

došlo k viacerým úpravám a vylepšeniam a preto treba inštalátor otestovať na viacerých rôznych reálne používaných počítačoch.

Návrh:

Každý člen tímu otestuje pripravený inštalátor na počítačoch, ktoré ma k dispozícii a ešte na nich nebol nainštalovaný TalkLand.

Výsledok testovania:

Inštalátor bol otestovaný na piatich počítačoch a úspešne nainštaloval potrebné závislosti. Identifikovali sme nedostatky odinštalátora a jeho integrácie so samotným TalkLandom:

- Ak server pri deaktivácii TalkLandu zlyhá (chyba 500), odinštalátor to interpretuje ako nefunkčné pripojenie na Internet
- Ak používateľ nebol prihlásený, tak odinštalátor situáciu interpretuje ako nefunkčné pripojenie na Internet
- Dialóg na vynútené odinštalovanie ma nedostatky v použiteľnosti.
- Ak TalkLand bol spustený v čase odinštalovania, tak spadne a určité súbory nebudú vymazané

Prvé dva body boli už vyriešené na strane TalkLandu rozšírením návratových kódov, ktoré bude odinštalátor správne interpretovať.

5 Šprint 4 – Jahoda

5.1 Doladenie Goldyho v MonoGame

Analýza:

Po prenesení hry Goldy z rámca XNA do rámca MonoGame začala hra preukazovať neočakávané správanie. Predchádzajúca verzia hry bola ovládaná v niektorých fázach zvukom, avšak verzia hry v MonoGame neakceptovala žiaden zvukový vstup, čím vážne blokovala celkový účel hry. Ďalej bolo v hre Goldy odpozorované, že po určitej dobe od spustenia (ale nie vždy, a nebolo zjavné prečo) sa v hre vyskytla výnimka s nasledujúcim znením:

Managed Debugging Assistant 'ContextSwitchDeadlock' has detected a problem in 'C:\Users\Peter\Documents\Visual Studio 2012\Projects\Goldy\Goldy_WindowsGL\bin\Debug\Goldy_WindowsGL.vshost.exe'.

Additional Information: The CLR has been unable to transition from COM context 0x5a8310 to COM context 0x5a8480 for 60 seconds. The thread that owns the destination context/apartment is most likely either doing a non pumping wait or processing a very long running operation without pumping Windows messages. This situation generally has a negative performance impact and may even lead to the application becoming non responsive or memory usage accumulating continually over time. To avoid this problem, all single threaded apartment (STA) threads should use pumping wait primitives (such as CoWaitForMultipleHandles) and routinely pump messages during long running operations.

If there is a handler for this exception, the program may be safely continued.

Ani po prenesení hry TailTrails do MonoGame, ani pri vytvorení úplne nového MonoGame projektu sa totožná výnimka v hrách nevyskytovala. Účelom tohto rozšírenia bolo preto počas šprintu odstrániť z MonoGame hry Goldy tieto závažné nedostatky. Podstata tejto úlohy bola v značnej miere analytická, pretože jej významnou súčasťou bolo zistiť príčinu daného problému.

Po debugovaní spojených projektov Goldy a SoundAnalyzer bola odhalená príčina neregistrovaného zvukového vstupu. Trieda WaveIn z knižnice NAudio vykonávala volania o prístupnosti zvukových údajov cez mechanizmus message looping, ktorý je využívaný v rámci paralelizmu vo Windows.Forms na posielanie správ medzi vláknami. Keďže MonoGame message looping nepodporuje, správy neboli obsluhované a zvukový vstup nebol knižnicou registrovaný.

Z tohto jadra pochádzal aj druhý problém hry Goldy v MonoGame. Výnimka ContextSwitchDeadlock bola vyvolaná vláknom, ktoré pumpovalo nové správy ktoré následne neboli ani po vypršaní časovača obslužené.

Ani po odstránení všetkých významných komponentov hry však nebola problémová výnimka odstránená. Pri prerušení hry pri výskyte výnimky bolo vlákno vyvolávajúce výnimku označené za nedostupný a nebežiaci kód. Preto bolo problematické identifikovať zdroj odosielaných správ.

Návrh:

Po prieskume existujúcich riešení podobných problémoch sa objavili dva spôsoby riešenia. Volanie metódy `Application.DoEvents` vyvoláva obsluhu pumpovaných správ manuálne počas behu programu. Druhou alternatívou je problém prakticky ignorovať, nakoľko podľa viacerých zdrojov je táto výnimka len varovná, objavuje sa len v debuggeri, ale nie už počas samotného riadneho behu programu. Po zistení, že metóda `Application.DoEvents` spôsobuje narušenie vstupu z klávesnice v rámci `MonoGame` hry, sme zvolili druhý spôsob riešenia.

Implementácia:

V rámci knižnice `SoundAnalyzer` bola trieda `WaveIn` nahradená triedou `WaveInEvent`, ktorá nie je závislá na modeli `message looping`, a preto má všeobecnejšie možnosti využitia v rôznych typoch aplikácií. Vo IDE `Visual Studio` bola zavedená výnimka pre výnimku typu `'ContextSwitchDeadlock'` a tým bol eliminovaný jej výskyt počas vývoja hry.

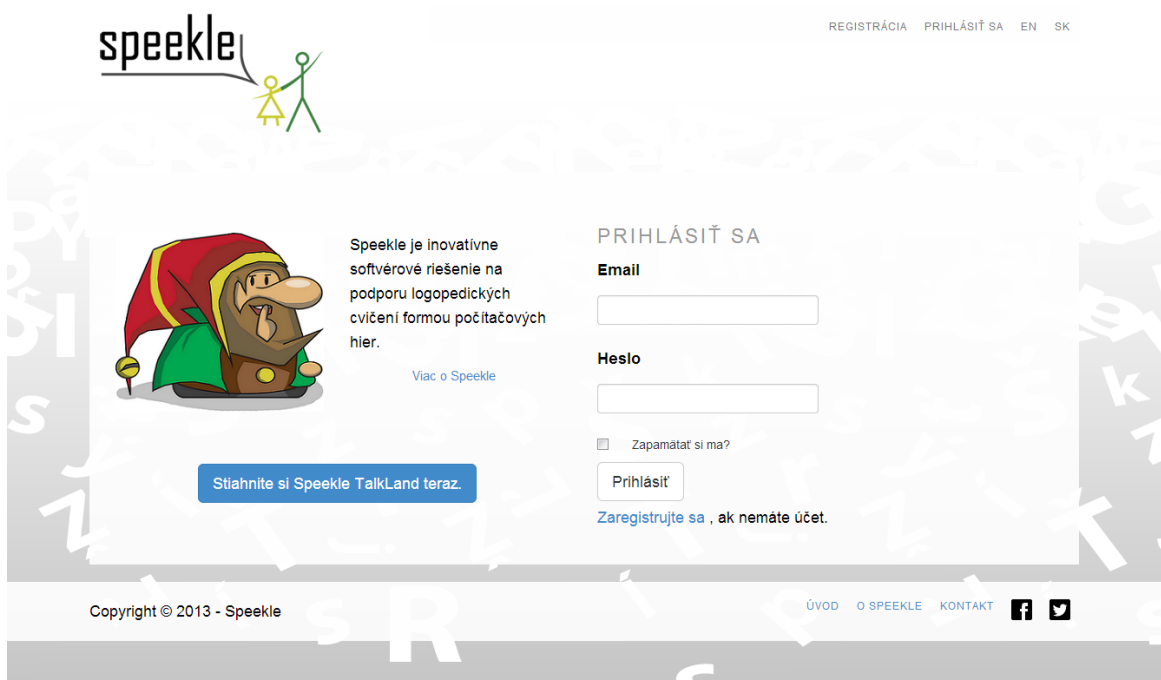
5.2 Redizajn Speekle webu s bootstrapom

Analýza:

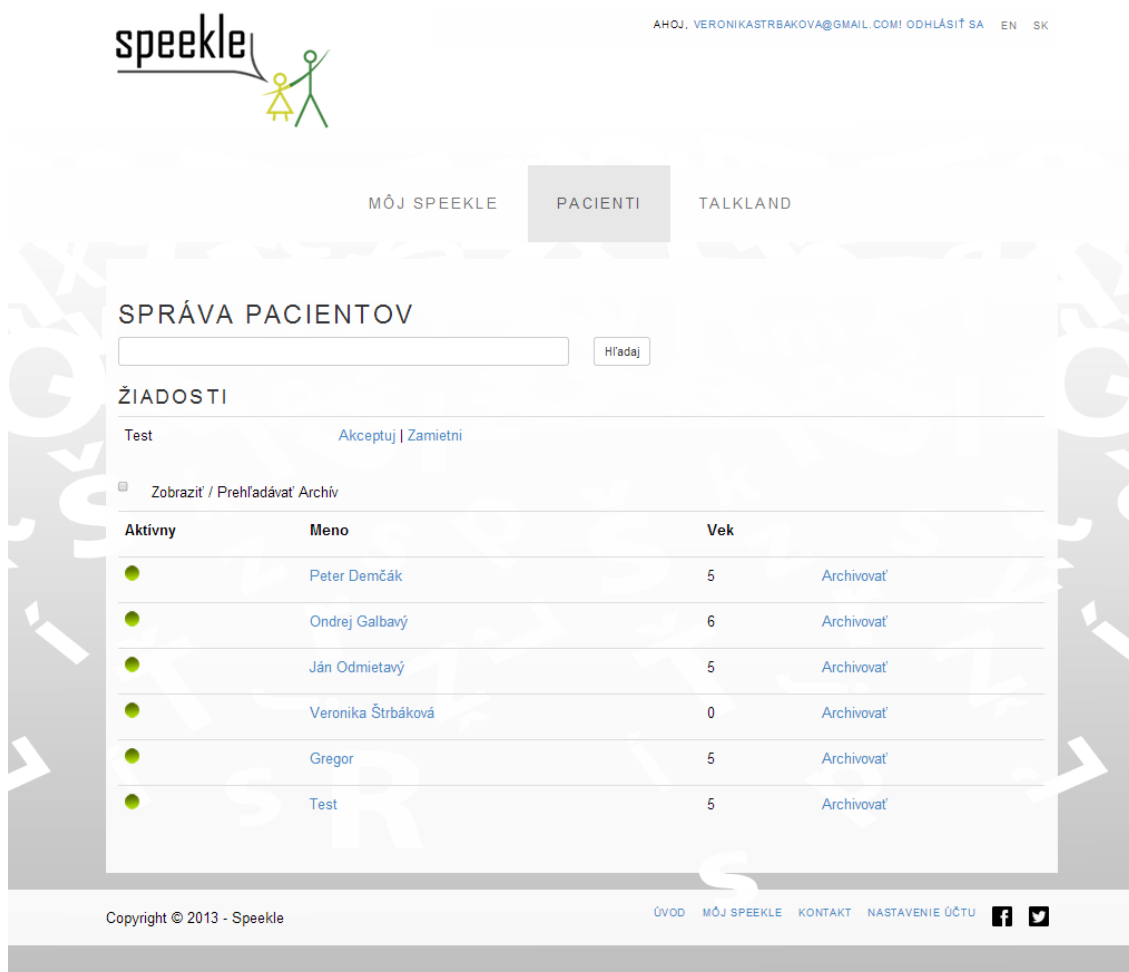
Po prvom redizajne webovej aplikácie v predošlom šprinte sa rozhodlo, že sa použije v riešení `bootstrap`, aby aplikácia nabrala moderný vzhľad a bola prispôbená pre všetky typy zariadení (tablet, smartfón, ...). To znamená, zmazať vlastné štýly webovej aplikácie a použiť štýly `bootstrapu`, pričom sa môže pridať aj vlastné štýlovanie, i keď len veľmi opatrne, aby sa neporušil štýl stránky pri zmenšovaní alebo zväčšovaní zobrazovacej plochy. S tým sa spája aj opravenie všetkých pohľadov (*views*), pričom treba odstrániť všetky staré `div` elementy a použiť typické `bootstrapovské` rozloženie a opraviť všetky formuláre a tabuľky. Na základe predošlého redizajnu sa navrhli aj úpravy úvodnej stránky a celkovo prerozdelenie textu medzi jednotlivé pohľady.

Návrh:

Riešením je prerozdelenie obsahu medzi úvodnú stránku a stránky o `Speekle` a o `TalkLande`, tak aby používateľ získal okamžitý prístup k webovej aplikácii z hlavnej stránky a nestratil pritom funkcionality úvodnej informatívnej stránky. Vytvorili sme nasledovné grafické prototypy založené na predchádzajúcom obsahu obrazoviek:



Obr. 6 – Úvodná stránka Speekle



Obr. 7 – Správa pacientov

Implementácia:

Redizajn Speekle webu sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4.

5.3 Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul

Analýza:

Aby sme umožnili používateľom platiť priamo cez naše webové rozhranie, bolo potrebné pridať externý modul do nášho rozhrania a doimplementovať komunikáciu s platobnou bránou. Pre tieto potreby sme zanalyzovali možnosti, ktoré by sme mohli použiť a našli sme 2 možné riešenia:

1. TrustPay
2. Pay24

Nakoniec sme si zvolili externý modul TrustPay, pretože má pokrytých viac bánk vo viacerých krajinách a celkom prehľadnú dokumentáciu k implementácii. Ponúkalo nám riešenie nie len pre online platby a offline platby, ale aj pre platbu kreditnou kartou.

Návrh:

Používateľ v prípade, že chce kúpiť licenciu TalkLandu, klikne na hypertextový odkaz „Kúpiť“, ktorý ho presmeruje na stránku platobnej brány s tým, že sa odosiela Https request s parametrami – AID (číslo účtu), AMT (suma), SIG (podpis, ktorý nás identifikuje), a REF (unikátne číslo objednávky). Tam si vyberie formu platby a zaplatí. Platobná brána ho po zvolenej akcii presmeruje opäť na naše rozhranie, pričom sa zobrazí príslušná stránka zobrazujúca úspech platby, zrušenie platby, alebo ukazujúca chybu, ktorá nastala pri pokuse o platbu. Okrem toho príde aj notifikácia prostredníctvom http protokolu, kde sa nachádza zrealizovaná platba a ďalšie údaje potrebné k ďalšiemu postupu, ako je napríklad zvýšenie počtu inštalácií, ak nikde nenastala chyba, alebo ak sú údaje správne.

Implementácia:

Pridanie platobného rozhrania sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4.

Testovanie:

Pre účely testovania nám boli vygenerované testovacie url zo strany TrustPay, kde sme simulovali platbu a rôzne ďalšie situácie, ktoré mohli nastať, ako napríklad zamietnutie platby.

5.4 Prerobiť ukladanie a prehrávanie smplov z .wav na .ogg

Analýza:

Spomedzi komprimovaných formátov zvuku je po analýze preferovaný .ogg pred známejším formátom.mp3, keďže pri predaných kópiách hry nad 5000, by sme museli začať platiť poplatky za každý predaný kus a prerábanie mediálnej knižnice a systému neskôr by bolo zbytočne náročné.

Návrh:

Dočasné nahrávky sa budú naďalej nahrávať aj prehrávať vo formáte .wav, až po zvolení a potvrdení nahrávky ako výslovnosti slova sa nahrávka konvertuje do formátu .ogg a v tejto

forme sa presunie do MediaLibrary s príslušným názvom podľa slova ku ktorému bola nahrávka nahratá.

Implementácia:

Konverzia je implementovaná pomocou natívnej knižnice libZPlay, a prehrávanie je implementované pomocou .NET knižnice csvorbis z dôvodu GNU GPL licencie libZPlay, ktorá by nás zaviazala k zverejneniu nášho kódu verejnosti v prípade potreby.

5.5 Umožnenie priradenia externe nahratej nahrávky k slovu

Analýza: V prípade, že používateľ uprednostní iné nahrávacie prostredie, alebo už existuje databáza nahratých slov, ktorú chceme použiť, je potrebné umožniť priradenie existujúcej nahrávky k slovu.

Návrh: V aplikácii bude možné priradiť externe nahratú nahrávku vo formátoch .wav, .mp3 a .ogg k jednotlivým formám slov. Súčasťou priradenia je aj konverzia nahrávky do jednotného formátu .ogg

Implementácia: K jednotlivým formám slov pribudla okrem nahrávania, prehrávania a mazania možnosť pridávania externe nahratej nahrávky.

Z dôvodu potreby rovnakej funkcionality konverzie zvukového súboru do formátu .ogg ako pri nahrávaní a potvrdení nahratej nahrávky sa presunula táto funkcionality na vyšeobecnejšiu úroveň a bola znovupoužitá.

5.6 Generovanie slov do TalkLand hry

Analýza:

Vygenerované slová by mali byť čo najviac intuitívne pre používateľa, keďže budú potenciálne v budúcnosti používané aj treťou stranou. Z tohto dôvodu vygenerované slovo bude v sebe obsahovať text, načítaný obrázok, možnosť prehrať výslovnosť aj s udalosťou kedy prehrávanie skončilo, cestu k obrázku na disku a cestu k výslovnosti na disku.

Vďaka poskytnutiu cesty k médiám sa pokryjú prípady, kedy by používateľ nebol schopný s technológiou, ktorú používa využiť média v takej forme ako sú knižnicou poskytované.

Návrh:

Prípady použitia generátora slov sú nasledovné. Generujú sa slová vždy s určitou charakteristickou hláskou, k nim je možné určiť zoznam podobných charakteristických hlások, ktoré sa vygenerujú s určitou pravdepodobnosťou $(1 - p)$, kde p je pravdepodobnosť vygenerovania hlavnej charakteristickej hlásky.

Generovanie môže byť v oboch prípadoch ešte bližšie špecifikované na pozíciu charakteristickej hlásky v slove (na začiatku, v strede, na konci a ich kombinácie).

Implementácia:

Pri implementácii bolo najzaujímavejšie určenie vzorca pravdepodobnosti výberu slova. Jednotlivé potenciálne slová na vybratie si v sebe uchovávajú koľko výberov už neboli vybraté. Táto hodnota postupne zvyšuje pravdepodobnosť, že dané slovo bude možné vybrať.

Pravdepodobnosť umožnenia výberu slova je založená na rastúcej funkcii arc tangens. Vďaka tejto funkcii je pravdepodobnosť na začiatku veľmi nízka. Následne začne pomerne prudko rásť, až sa dostane na vysokú hodnotu, kde sa zastaví a ďalej pokračuje znovu veľmi pomaly.

Testovanie:

Za účelom testovania bola vytvorená aplikácia TalkLand media tester, ktorá poskytuje vygenerovanú trojicu text, obrázok a výslovnosť. Funkcionalita aplikácie spočíva len v generovaní ďalšieho slova pričom sa text, obrázok a výslovnosť menia podľa ďalšieho vygenerovaného slova.

Úspešne sa otestoval klasický scenár aj špeciálne prípady ako generovanie z množiny nula, jedného a dvoch slov.

Taktiež sa vyhodnotila vhodnosť funkcie umožnenia výberu slova, tým, že by prípad vygenerovania rovnakého slova iba s jedným alebo dvomi inými slovami medzi, mal byť pri množine 10 slov nulový alebo veľmi výnimočný. Táto podmienka bola tiež splnená.

5.7 Nasadiť dashboard na tímový server

Analýza:

Aby mohol k dashboard pristupovať ktorýkoľvek člen tímu, bez jeho lokálnej inštalácie, je potrebné umiestniť ho na tímový server. Ruby on Rails aplikácie sa v produkčnom prostredí spúšťajú prostredníctvom servera Passenger, ktorý sa používa s webovým serverom Apache alebo Nginx.

Tímový server už používa Nginx, avšak v podobe zo systémového repozitára ku ktorej nie je možné pripojiť Passenger. Zároveň je potrebné zachovať funkčnosť stránky tímu.

Návrh:

Nahradiť Nginx z repozitára za Nginx skompilovaný s podporou Passenger. Vyskúšať primitívnu Ruby on Rails aplikáciu, potom spojzdnit' Dashboard.

Implementácia:

Balíček Nginx z repozitára bol odinštalovaný. Používateľ nginx bol odobraný a vytvorený nanovo s domovským adresárom /home/nginx. Bol nainštalovaný lokálny RVM, Ruby 2.0, Bundler, Passenger a Jekyll.

Nginx bol nainštalovaná do /opt/nginx. Testovacia RoR aplikácia bola umiestená do /home/nginx/ror/nginx_test. Stránka tímu bola presunutá do /home/nginx/html/tp-webpage. Východzia konfigurácia nginx bola upravená, aby poskytovala RoR aplikácie prostredníctvom Passenger a statickú tímovú stránku.

Dashboard je umiestnený v /home/nginx/ror/dashboard a je možné aktualizovať ho z BitBucket git repozitára prostredníctvom deployment kľúča.

5.8 Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore

Analýza:

Odinštalátor sa pokúša o deaktiváciu TalkLand, ktorý však vracal len jeden chybový kód pre akúkoľvek chybu, vrátane prípadu, keď TalkLand nebol aktivovaný a deaktivácia nebola potrebná.

Chybové kódy, ktoré vracia Talkland, boli rozšírené na nasledovné:

- -100: NoUserToken - TalkLand nie je aktivovaný
- -101: DecrementationOperationFailed - zlyhala deaktivácia na strane servera

- -200: NoInternetConnection - zlyhalo pripojenie na server
- -201: InternalServerError - zlyhal server

Návrh:

Rozšíriť odinštalátor o kontrolu nových chybových kódov a príslušne na ne reagovať. V prípade zlyhania pripojenia na server, odinštalátor oznámi používateľovi potrebu pripojenia na internet.

V prípade zlyhania servera odinštalátor oznámi používateľovi potrebu kontaktovať nás. V každom prípade odinštalátor umožní používateľovi TalkLand aj tak odinštalovať, ale upozorní ho na stratu jednej inštalácie.

Implementácia:

Odinštalátor overuje chybový kód, ktorý vráti TalkLand a príslušne naň reaguje dialógovými oknami.

Testovanie:

Odinštalátor bol otestovaný s odpojeným a pripojením na sieť a s lokálnym serverom, ktorý generoval chybné odpovede.

5.9 Zriadiť virtuálny server s OS Windows

Analýza:

Server Ichiban nemôžeme použiť, pretože využíva akademické licencie operačného systému. Produkčnú verziu webovej aplikácie spustíme na vlastnom virtuálnom serveri s operačným systémom Windows, ktorý bude možné použiť na komerčné účely. Tento server bude treba nakonfigurovať.

Návrh:

Využijeme IaaS platformu Azure, ktorú máme k dispozícii prostredníctvom programu BizSpark.

Implementácia:

Vytvorila sa inštancia VPS na Azure s Windows Server 2012 R2 Datacenter Edition s parametrami: 1 jadro, 1.75 GB. Vytvorili sa potrební používatelia. Hostname servera je fry.cloudapp.net, prihlasovacie údaje na administrátorské konto je uložené v dropboxe.

K serveru je možné pripojiť sa prostredníctvom vzdialenej plochy na neštandardnom porte. Firewall na Azure má povolené nasledujúce služby: HTTP, HTTPS, WebDeploy, FTP, RDP.

5.10 Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu

Analýza:

Aby sme mohli nasadiť webovú aplikáciu na virtuálny server, treba nainštalovať a nakonfigurovať webový server IIS a databázový server.

Návrh:

Nainštalovať IIS, WebDeploy, SQL Server 2012 Express a SQL Management Studio. IIS bude odskúšané primitívnou ASP.NET MVC aplikáciou.

Implementácia:

Bol nainštalovaný a nakonfigurovaný IIS s podporou ASP.NET MVC. Nakonfigurovaný WebDeploy umožňuje priame nasadenie webovej aplikácie prostredníctvom Visual Studio. Bol nainštalovaný SQL Server 2012 Express a SQL Management Studio. Testovacia ASP.NET MVC aplikácia je nasadená na <http://fry.cloudapp.net/>.

Testovanie:

Testovacia ASP.NET MVC aplikácia bola nasadená prostredníctvom WebDeploy z Visual Studio. Testovacia aplikácia sa v prehliadači načíta. SQL Management Studio sa dokáže pripojiť na SQL Server.

5.11 Presunúť PHP služby na virtuálny server

Analýza:

Niektoré služby, medzi nimi služba pre autorizáciu spustenia beta verzie, sú nasadené na webhostingu, ktorému končí platnosť. Služby je nutné presunúť a zachovať funkčnosť na ich doménových adresách.

Zoznam služieb:

- Autorizačná služba TalkLand
- Služba pre trial tokeny
- Služba pre zaznamenávanie výnimiek
- Služba pre záznam udalostí

Služby su naprogramované v jazyku PHP a využívajú databázový server MySQL.

Návrh:

Služby sa presunú na tímový server. Na tímový server sa nainštaluje PHP-FPM na spúšťanie PHP skriptov a bude pridaný do konfigurácie Nginx. Služby sa budú nasadzovať z repozitárov na BitBucket.

Služby budú reagovať na staré adresy a aj na nové na subdoménach speckle.sk.

Implementácia:

Na tímový server bol nainštalovaný PHP-FPM, kvôli ktorému bol dočasne zapnutý permissívny režim SELinux. Služby sa nasadzujú z BitBucket repozitárov prostredníctvom nasadzovacieho prístupového kľúča do oddelených adresárov v /home/nginx/html.

Bol nainštalovaný a nakonfigurovaný MariaDB server kompatibilný s MySQL. Zo starého webhostingu boli skopírované databázy.

Priradené subdomény pre služby:

- Autorizačná služba TalkLand: tlauth1.speckle.sk
- Služba pre trial tokeny: tltt1.speckle.sk
- Služba pre zaznamenávanie výnimiek: tllog1.speckle.sk
- Služba pre záznam udalostí: tlnot.speckle.sk

Testovanie:

Funkčnosť služieb bola ručne odskúšaná testovacími vstupmi, kontrolou výstupov a kontrolou obsahu databáz. Autorizačná služba TalkLand prechádza svojim kontrolovacím skriptom.

6 Šprint 5 – Slivka

6.1 Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails

Analýza:

Účelom hry TailTrails je tréning diferenciacie odlišných hlások. Hra vo svojej aktuálnej podobe funguje len ako klasická hra Snake. Je potrebné, aby hráč hrajúci hru mal možnosť vybrať si, ktorú hlásku má rozoznávať, a pri jej rozoznávaní treba hráčovi ďalej prehrať zvukovú nahrávku slova, ktoré obsahuje buď danú hlásku alebo hlásku jej podobnú. Na tieto účely možno do hry zintegrovat' už rozpracovanú knižnicu TalkLandMedia.

Návrh:

Rozličné hlásky v rámci TailTrails reprezentujú odlišné postavičky, preto si hráč na začiatku vyberie jednu z postavičiek. Aktuálna verzia obsahuje obrázkovú reprezentáciu postavičiek hadíka(hlásky s) a vláčika(hlásky š). Hráč si na začiatku vyberie jednu z týchto dvoch postavičiek, a následne sa spustí hlavná časť hry, pri ktorej hráč danú postavičku ovláda na obrazovke. Na obrazovke sa zobrazujú bobule, ktoré teraz zároveň so svojim objavením spustia zvukovú nahrávku slova s danou (alebo podobnou nesprávnou hláskou). Správnosť zbieraných bobúl' zaliat' nie je v rámci hry vyhodnocovaná.

Implementácia:

Na reprezentáciu postavičiek pri ich výbere boli použité mierne upravené existujúce obrázky postavičiek hadíka a vláčika. Kód bol oproti predchádzajúcej verzii prečistený a upravovaný, aby boli odstránené nepotrebné/nehodné časti, ktoré vznikli počas učenia sa technológie rámca XNA. Knižnica TalkLandMedia bola do hry úspešne zintegrovaná bez významných ťažkostí.

Poznámka: Do budúcnosti bude potrebné, aby knižnica umožnila okamžité ukončenie prehrávaného slova.

6.2 Evidencia a zobrazovanie objednávok

Analýza:

S možnosťou platiť za TalkLand priamo v našom webovom rozhraní pribúda potreba evidovania si objednávok, ktoré už používateľ zrealizoval. Objednávka môže byť vytvorená pre platbu kreditnou kartou, alebo pre platbu online / offline bankingom. Údaje objednávky sú skoro také isté, ale čo sa týka platby kartou, tak sa ukladajú aj údaje o karte ako identifikačné číslo karty, alebo dátum expirácie karty.

Návrh:

Navrhli sme si spoločnú tabuľku objednávok aj pre kreditné karty a aj pre platby online / offline, ktorá je v súlade s požiadavkami TrustPay definovanými v dokumentácii:

```
[Table("Order")]
publicclassOrder
{
    [Key]
    [DatabaseGeneratedAttribute(DatabaseGeneratedOption.Identity)]
    publicint Id { get; set; }
    [Required]
    publicint UserId { get; set; }
    [Required]
```

```

        [StringLength(10)]
publicstring REF { get; set; }
        [Required]
        [StringLength(16)]
publicstring AMT { get; set; }
        [Required]
        [StringLength(3)]
publicstring CUR { get; set; }
        [Required]
        [StringLength(64)]
publicstring SIG { get; set; }
        [StringLength(4)]
publicstring RES { get; set; }

        [StringLength(4)]
publicstring TYP { get; set; }
        [StringLength(4)]
publicstring RES_NOT { get; set; }
        [StringLength(10)]
publicstring TID { get; set; }
        [StringLength(10)]
publicstring OID { get; set; }
        [StringLength(1)]
publicstring TSS { get; set; }
        [StringLength(16)]
publicstring AMT_NOT { get; set; }

        [StringLength(36)]
publicstring CardID { get; set; }
        [StringLength(19)]
publicstring CardMask { get; set; }
        [StringLength(4)]
publicstring CardExp { get; set; }
        [StringLength(7)]
publicstring AuthNumber { get; set; }
        [StringLength(1)]
publicstring CardRecTxSec { get; set; }
        [StringLength(128)]
publicstring AcqResId { get; set; }
        [StringLength(64)]
publicstring SIG2 { get; set; }
    }

```

Implementácia:

Pridanie objednávok sme programovali vo vývojárskom prostredí Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate s využitím technológie ASP.NET MVC 4, pričom sme sa riadili pokynmi v dokumentácii od TrustPay.

Testovanie:

Pre účely testovania nám boli vygenerované testovacie url zo strany TrustPay, kde sme simulovali platbu a rôzne ďalšie situácie, ktoré mohli nastať, ako napríklad zamietnutie platby, pričom sme sledovali vytváranie a napĺňanie objednávok v databáze.

6.3 Vytváranie a prehliadanie párov slov

Analýza:

Na prácu s párami slov je potrebné prerobiť systém ukladania obrázkov a výslovností hlavných slov. Doteraz pri rovnakých slovách s rozličnými charakteristickými hláskami (napríklad c-

noc a n-noc) bolo potrebné znovu priradiť obrázky a výslovnosti ako by to bolo pri novom slove, pretože pri predošlej analýze bol tento prípad vyhodnotený ako výnimočný.

Na základe aktuálnej analýzy je však jednoznačné, že tento prístup je veľmi nepraktický, pretože takéto prípady sa vyskytujú oveľa častejšie ako výnimočne. Z tohto dôvodu sa systém ukladania obrázkov a výslovností prerobí tak, aby rovnaké slová s rôznymi charakteristickými hláskami pristupovali k rovnakému obsahu.

Návrh:

Rovnaký obsah pre rovnaké slová dosiahneme mapovaním obsahu cez spoločný xml súbor, na ktorý sa dané slová odkazujú. Názov tohto xml súboru budú slová o ktoré sa jedná. Vďaka tomuto nie je potrebné vyhľadávať, či dané slovo už existuje, pretože vieme, že daný súbor už existuje alebo neexistuje.

Súbor mapujúci obsah v sebe obsahuje aj počet referencií (na slová), ktoré sa na neho odkazujú. Ak tento počet klesne na 0 (vymazalo sa posledné slovo odkazujúce na daný súbor), vymaže sa mapujúci súbor spolu s obsahom, ktorý mapoval.

Samotné vytváranie párov slov bude umožnené s priamym vytváraním slov v prípade, že dané slová s danou charakteristickou hláskou neexistujú. Páry slov sa budú na seba odkazovať pomocou elementu reference v package xml súbore. Referencia obsahuje unikátne id referencie na odstránenie duplikátov, keďže každé z párov slov sa odkazuje na to druhé slovo. Ďalej obsahuje písmeno a jeho pozíciu v slove a samotné slovo na ktoré sa slovo odkazuje.

Implementácia:

Pri vytváraní párov slov je implementované automatické dopĺňovanie charakteristickej hlásky a jej pozície v slovách, ktoré funguje za predpokladu, že sa slová líšia iba v jednej hláske. Táto funkcionálna veľmi zefektívňuje potenciálne hromadné pridávanie párov slov.

Pri určení slov na vytvorenie páru sa tiež prehľadne zobrazuje, či dané slovo s danou charakteristickou hláskou už existuje alebo ešte nie. Pokiaľ nie, slová sa automaticky vytvoria.

Testovanie:

Pri testovaní boli pokryté všetky základné prípady na otestovanie nasledovným scenárom.

- Vytvorenie a pridelenie obsahu slovu noc pre hlásku c
- Vytvorenie páru slov noc a nos
- Skontrolovanie, či bolo automaticky vytvorené slovo nos
- Vytvorenie páru slov noc a moc, skontrolovanie, či vytvorené slovo noc pre hlásku n má totožný obsah so slovom noc pre hlásku c
- Vymazanie slova noc pre hlásku n
- Skontrolovanie, či sa zachoval obsah slova noc pre hlásku c
- Skontrolovanie, či sa vymazalo spárovanie so slovami noc pre hlásku n a moc
- Vymazanie slova noc pre hlásku c
- Skontrolovanie, či sa vymazal obsah aj mapovanie obsahu pre slovo noc

6.4 Doriešiť odinštaláciu TalkLandu

Analýza:

Odinštalátor maže z registrov len inštalačnú cestu, TalkLand maže takmer všetky registre. Avšak v určitých prípadoch TalkLand registre nemaže a tie ostanú v systéme aj po odinštalácii.

Návrh:

Určiť za ktoré registre je zodpovedný inštalátor a TalkLand.

Implementácia:

Odinštalátor maže všetky verejné registre, okrem tých, ktoré môžu ostať pri neúspešnej deaktivácii alebo sú potrebné pre zachovanie funkčnosti trial verzie. Odinštalátor maže: Language, InstallationPath, AccountNumber, Price, VariableSymbol. TalkLand je zodpovedný za odstránenie IncompleteDeactivation a skrytých registrov.

Testovanie:

Odinštalátor a TalkLand bol otestovaný na prípadoch:

- Aktivovaný TalkLand
- Talkland v trial móde bez prihlásenia
- Aktivovaný TalkLand bez pripojenia na internet

7 Zimný semester - Celkový pohľad

7.1 TalkLand

TalkLand je herná platforma, ktorá umožňuje spúšťať jednotlivé hry, nastavovať obtiažnosti výslovnosti jednotlivých hlások v hrách a vytvárať a upravovať profily detí. Platforma TalkLand je v slovenčine aj angličtine na základe hodnoty v registroch nastavenej počas inštalácie.

Do TalkLandu sa dajú hry pridávať, zatiaľ je však možné hry pridávať len počas aktualizácie aplikácie. Po spustení a ukončení hry vytvorí hra session, ktorú TalkLand nahrá na server. V prípade, neúspechu, či už kôli výpadku internetu alebo iným dôvodom sa táto session nestratí, ale ostane na disku a TalkLand sa ju pokúsi nahráť neskôr.

V rámci šprintov bola do TalkLandu dorobená funkcionálna prihlásenia používateľa, zobrazovania jeho údajov na vykonanie platby a kontroly, či používateľ už zaplatil. Do doby než používateľ zaplatí, môže TalkLand skúšať na obmedzenú dobu v skúšobnej verzii. Skúšobná verzia je prístupná aj bez prihlásenia používateľa a tým pádom bez registrácie. Ďalšou významnou pridanou funkcionálnou je pridávanie a upravovanie detí, ktoré bolo dovtedy dostupné iba pomocou webového rozhrania.

7.2 TalkLand media

Táto časť projektu sa začala tvoriť od druhého šprintu kedy bola spravná analýza a návrh a od tretieho šprintu sa pokračovalo v práci na jej implementácii v každom z nasledujúcich šprintov. Súčasťou TalkLand media je knižnica, ktorá poskytuje hrám v TalkLande slová alebo páry slov s jednou odlišnou hláskou v textovej forme, ich skomoleniny, obrázky opisujúce ich význam a nahrávky výslovnosti slov a ich skomolenín.

Súčasťou TalkLand media je aj aplikácia TalkLand media explorer, ktorá slúži na napĺňanie TalkLand media knižnice obsahom, čiže vytváranie, prehliadanie a mazanie balíčkov slov, slov párov slov a obrázkov. Aplikácia umožňuje tiež nahrávanie s automatickým predspracovaním nahrávok výslovnosti slov ako je odstránenie ticha z koncov nahrávky a normalizácia hlasitosti.

7.3 Goldy

Goldy je hra ktorá umožňuje v rámci platformy TalkLand cvičenie hlások s/š hravou formou. Cvičenie je priamo zaintegrované do hernej interakcie kde hráč varuje trpaslíka pred zobudzajúcim sa drakom vyslovovaním hlásky s/š do mikrofónu.

V prípade nedostupnosti mikrofónu hra na to upozorní používateľa a vyžiada si jeho zapojenie. Hra je ošetrená aj voči neočakávaným chybám, reporty z ktorých odkladá pre TalkLand na odoslanie na server. Text v rámci hry je v angličtine/slovenčine na základe nastavenia jazyka platformy TalkLand.

V rámci šprintov bola v Goldy zjednodušená mechanika pomôcky kúzelného plášťa tak, aby viac spĺňala očakávaná hráčov. Hra bola prevedená do technológie MonoGame framework, ktorá umožňuje jej prenos na ďalšie platformy. Po treťom šprinte sa v MonoGame vyskytol problém, že hra neregistrovala zvukový vstup. Tento problém bol však v nasledovnom šprinte úspešne vyriešený.

7.4 TailTrails

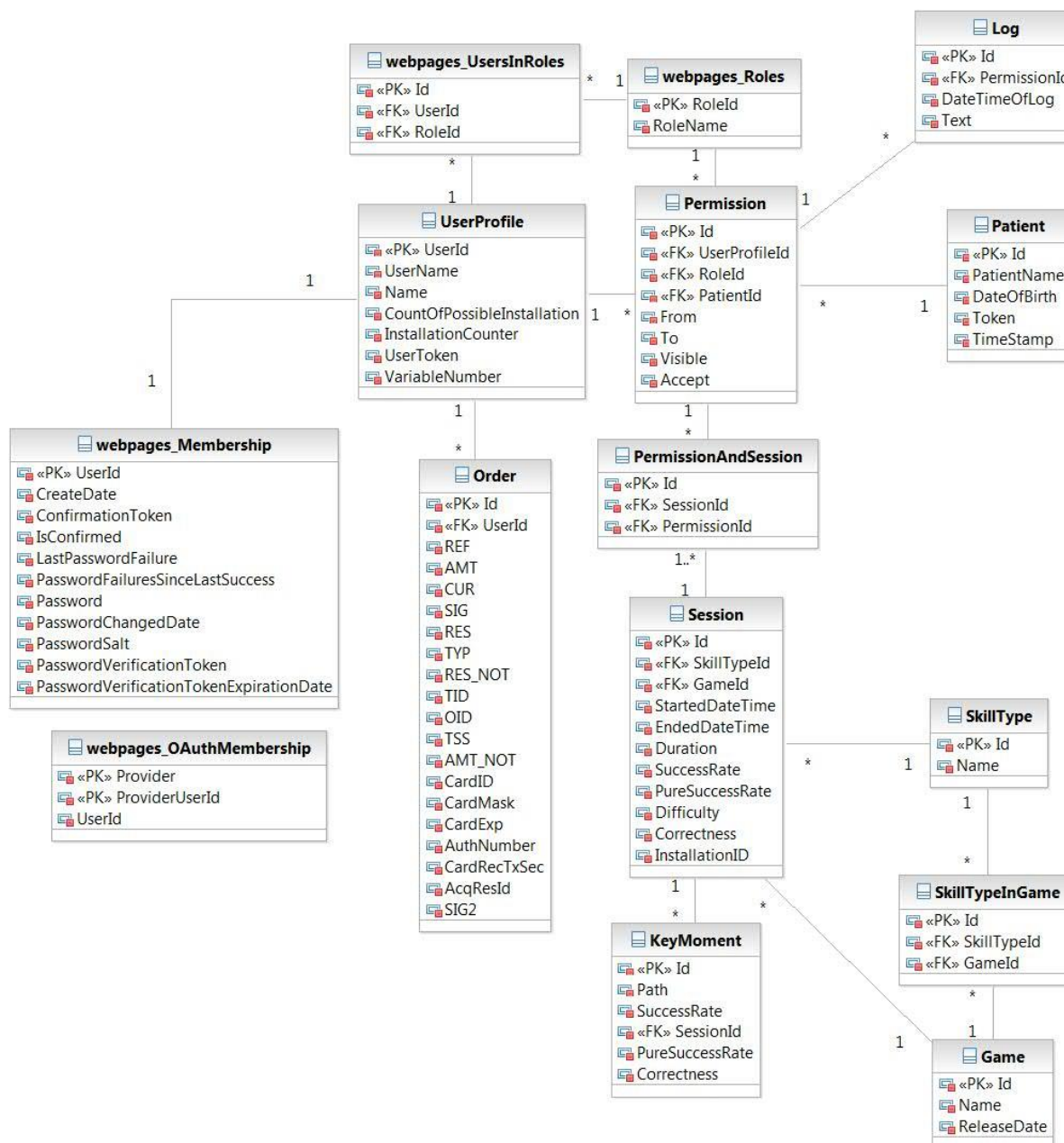
TailTrails je hra na trénovanie zvukovej diferenciácie, podobná známej hre Snake. Aktuálny prototyp umožňuje ovládanie hada a zbieranie bodov na hracej obrazovke, pričom hra sa uvedie do počiatočného stavu pokiaľ dôjde ku kolízií hada s jeho chvostom alebo okrajmi hracej plochy.

V rámci šprintov bola hra prevedená do technológie MonoGame a bol navrhnutý spôsob prístupu k informáciám slov na diferenciáciu, na ktorom je založený komponent TalkLandMedia. V piatom šprinte bola v hre doplnená možnosť výberu z dvoch hracích postáv (hadík reprezentujúci hlásku ‚s‘ a vláčík reprezentujúci hlásku ‚š‘). Do hry bolo tiež zaintegrované využitie knižnice TalkLandMedia, pričom pri zobrazovaní bobúľ ktoré má hráč zbierať sú prehrávané nahrávky slov obsahujúcich diferencovanú hlásku, alebo hlásku k nej podobnú.

7.5 Webové rozhranie

Pomocou webovej aplikácie bežiacej na serveri môže logopéd alebo rodič sledovať priebeh cvičenia dieťaťa, ako sa dieťaťu darilo v hre a ako dlho sa hru hralo. Pozorovateľ má tiež prehľad o celkovom pokroku dieťaťa, od čoho sa môže odvíjať nasledujúci priebeh terapie.

Po založení konta rodičom si rodič v systéme vytvorí profil dieťaťa. Ak dieťa nenavštevuje logopéda, tak výsledky z cvičenia vidí len rodič, pričom rodič môže po prihlásení dieťaťa k logopédovi prepojiť hernú platformu s kontom logopéda, ktorý potvrdí prijatie nového pacienta v systéme. Od tohto okamihu vidí logopéd pacienta v systéme, a dokáže si k nemu pridávať textové záznamy z jednotlivých sedení.



Obr. 8 – Dátový model projektu Speekle

Popisy vybraných tabuliek:

Order – uchováva sa tu vytvorené objednávky používateľom. Každá objednávka je identifikovaná svojim *Id* a *REF* (unikátne evidenčné číslo objednávky). Okrem toho sa tu uchováva aj suma, mena a podpis (*AMT*, *CUR*, *SIG*). *UserId* určuje používateľa, ktorý objednávku vytvoril. Po pokuse o zrealizovanie platby príde návratový kód *RES*. Ako náhle je prijatá platba, tak po prijatí notifikácie sa dopĺňajú údaje ako id transakcie *TID*, id objednávky *OID*, či vola transakcia podpísaná *TSS*, suma, ktorá bola reálne prijatá *AMT_NOT*. V prípade, že bolo platené kartou, tak sa pridávajú aj identifikačné údaje karty *CardID*, *CardMask*, *CardExp*, *AuthNumber*, *CardRecTxSec*, *AcqResId*. Zároveň sa posiela aj podpis generovaný z týchto údajov *SIG2*.

UserProfile - slúži na správu používateľov, pričom uchováva údaje:

- *UserId* – primárny kľúč, jedinečné id používateľa

- **UserName** – reťazec zodpovedajúci e-mailovej adrese používateľa, pod ktorou sa prihlasuje do aplikácie
- **Name** – reťazec uchovávajúci reálne meno používateľa
- **CountOfPossibleInstallation** – číslo uchovávajúce počet možných inštalácií
- **InstallationCounter** – počítadlo už prebehnutých inštalácií
- **VariableNumber** – variabilné číslo unikátne pre používateľa
- **UserToken** – jedinečný reťazec 10-tich náhodne generovaných znakov pri pridávaní používateľa do systému

Patient – tabuľka slúžiaca na uchovávanie údajov o pacientoch. Každý pacient je jednoznačne určený svojím *Id* a *Tokenom*, čo je unikátny reťazec 10-tich náhodne generovaných znakov pri pridávaní pacienta do systému. Každý pacient je prepojený s logopédom alebo s rodičom pomocou tabuľky **Permission**. Okrem toho sa uchovávajú aj meno, dátum narodenia a čas vytvorenia pacienta v systéme.

Permission – spája pacienta a používateľa identifikovaného tabuľkou *UserProfile*, pričom určuje ich vzťah (*RoleId*) upresnený časovým intervalom *From* a *To*. Stĺpec *Visible* určuje, či je pacient pre používateľa viditeľný, alebo je v archíve. Stĺpec *Accepted* určuje, či pacient už bol pridatý logopédom, alebo nie.

PermissionAndSession – spája tabuľky *Permission* a *Session*, pričom jeden záznam v tabuľke *Session* musí byť naviazaný minimálne na 1 riadok v tabuľke *Permission*. Každá *session* sa ukladá pre aktuálneho logopéda a pre rodičov dieťaťa.

Session – nachádzajú sa tu dáta prijaté z hernej platformy *TalkLand*. Každý záznam v tejto tabuľke predstavuje konkrétne precvičovanie dieťaťa. Je určený počiatočným (*StartedDateTime*) a koncovým (*EndedDateTime*) časom cvičenia, čistým časom (*Duration*), koľko sa dieťa skutočne hralo a je naviazaný na záznam v tabuľke *SkillType* cez *SkillTypeId* a na záznam v tabuľke *Game* cez *GameId*. Uchováva údaje o správnosti, úspešnosti a čistej úspešnosti.

7.6 API webovej aplikácie pre TalkLand

Možné URL requestov v aktuálnej verzii:

- <http://www.speekle.sk/sk-sk/SpeechTherapist/<NázovRequestu>>
- <http://staging.speekle.sk/sk-sk/SpeechTherapist/<NázovRequestu>>
- <http://beta.speekle.sk/sk-sk/SpeechTherapist/<NázovRequestu>>
- <https://www.speekle.sk/sk-sk/SpeechTherapist/<NázovRequestu>>
- <https://staging.speekle.sk/sk-sk/SpeechTherapist/<NázovRequestu>>
- <https://beta.speekle.sk/sk-sk/SpeechTherapist/<NázovRequestu>>

Jednotlivé requesty API sú podrobne popísané so všetkými možnými scenármi v nasledujúcich podkapitolách.

7.6.1 GetUserToken

Popis:

Pošlú sa správne prihlasovacie údaje používateľa, pričom mu webová aplikácia vráti jeho unikátny token a údaje potrebné na platbu.

Parametre:

- username=ondrej.galbavy@gmail.com
- password=password

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>OK</status>
  <userToken>2CD4A459-09D0-43FE-9094-6D87162E74C5</userToken>
  <userRole>SpeechTherapist</userRole>
  <variableNumber>1012546044</variableNumber>
  <account>1100606338/8410</account>
  <price>35</price>
</response>
```

Popis:

Pošle sa zlé heslo používateľa, webová aplikácia pošle odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- username=ondrej.galbavy@gmail.com
- password=pomylilSomSaVHesle

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>AuthenticationFailed</message>
</response>
```

Popis:

Pošle sa neexistujúce meno používateľa, webová aplikácia pošle odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- username=neexistujuciMail@tatoDomenaNeexistuje.com
- password=password

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>AuthenticationFailed</message>
</response>
```

Popis:

Všetko je v poriadku, ale bol prekročený povolený limit inštalácií

Parametre:

- username=ondrej.galbavy@gmail.com
- password=password

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?><response>
  <status>FAIL</status>
  <message>IncInstallationCounterFailed</message>
  <installationCount>3</installationCount>
</response>
```

Popis:

V prípade, že nastala interná chyba

Parametre:

- username=ondrej.galbavy@gmail.com
- password=password

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?><response>
  <status>FAIL</status>
</response>
```

7.6.2 HasPaid

Popis:

Pošle sa správny userToken a používateľ je evidovaný v databáze, že zaplatil

Parametre:

- userToken= 4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>OK</status>
</response>
```

Popis:

Pošle sa správny userToken a používateľ je evidovaný v databáze, že nezaplatil

Parametre:

- userToken= 4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
</response>
```

Popis:

Pošle sa nesprávny userToken alebo nastala interná chyba vo webovej aplikácii

Parametre:

- userToken=nespravnyUserToken

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
</response>
```

7.6.3 GetTokens

Popis:

Pošle sa správny userToken a webová aplikácia pošle zoznam childTokenov detí, ktoré prislúchajú používateľovi

Paramtere:

- userToken=4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<childTokens>
  <parentUserName>mirzekdt@gmail.com</parentUserName>
  <tokens>
    <child>
      <name>Gregor</name>
      <token>5dPI9plf7z</token>
      <dateOfBirth>23.04.2008</dateOfBirth>
      <codeOfSpeechTherapist>ondrej.galbavy@gmail.com</codeOfSp
eechTherapist
    </child>
    <child>
      <name>First child of mother TalkLand</name>
      <token>ol5zwjafjZ</token>
      <dateOfBirth>23.04.2008</dateOfBirth>
      <codeOfSpeechTherapist>ondrej.galbavy@gmail.com</codeOfSp
eechTherapist>
    </child>
  </tokens>
  <result>Ok</result>
</childTokens>
```

Popis:

Pošle sa nesprávny userToken

Paramtere:

- userToken=nesprávnyUserToken

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<childTokens>
  <result>InvalidUser</result>
</childTokens>
```

Popis:

V prípade nastatia internej chyby v aplikácii

Paramtere:

- userToken=userToken

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<childTokens>
  <result>FAIL</result>
</childTokens>
```

7.6.4 DecInstallationCount

Popis:

Pošle sa správny userToken a webová aplikácia zníži počet inštalácii o 1, pokiaľ je počet inštalácii väčší ako 0.

Parametre:

- userToken= 4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>OK</status>
</response>
```

Popis:

V prípade zlého userTokenu alebo internej chyby vo webovej aplikácii

Parametre:

- userToken=userToken

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
</response>
```

7.6.5 CreatePatientTalkLand

Popis:

Zašlú sa údaje o dieťati v správnom formáte, webová aplikácia vytvorí dieťa a pošle naspäť unikátny token dieťaťa.

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- userToken=4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598
- codeOfSpeechTherapist=ondrej.galbavy@gmail.com

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
```

```
<response>
  <status>OK</status>
  <childToken>hAvnHwHcOq</childToken>
</response>
```

Popis:

V prípade budúceho dátumu narodenia dieťaťa aplikácia posielala odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2189
- userToken=4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598
- codeOfSpeechTherapist=ondrej.galbavy@gmail.com

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>FutureDateOfBirth</message>
</response>
```

Popis:

V prípade neexistujúceho kódu logopéda aplikácia posielala odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- userToken=4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598
- codeOfSpeechTherapist=neexistujuciKodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>WrongCodeOfSpeechTherapist</message>
</response>
```

Popis:

V prípade, že sa dieťa pokúša vytvoriť logopéda, tak aplikácia posielala odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- userToken=4dacc39f-b267-409b-a1f7-9de088180598
- codeOfSpeechTherapist=KodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>RightsError</message>
</response>
```

Popis:

V prípade, že sa pošle nesprávny token používateľa, aplikácia posiela odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- userToken=nespravnyUserToken
- codeOfSpeechTherapist=KodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>WrongUserToken</message>
</response>
```

Popis:

V prípade internej chyby vo webovej aplikácii

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- userToken=userToken
- codeOfSpeechTherapist=KodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
</response>
```

7.6.6 EditPatientTalkLand

Popis:

Pošlú sa údaje o dieťati v správnom formáte

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=02.02.2002
- childToken=hAvnHwHcOq
- codeOfSpeechTherapist=ondrej.galbavy@gmail.com

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>OK</status>
</response>
```

Popis:

Poše sa budúci dátum narodenia dieťaťa, aplikácia posielala odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2189
- childToken=hAvnHwHcOq
- codeOfSpeechTherapist=ondrej.galbavy@gmail.com

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>FutureDateOfBirth</message>
</response>
```

Popis:

Poše sa neexistujúci kód logopéda, aplikácia posielala odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- childToken=hAvnHwHcOq
- codeOfSpeechTherapist=neexistujuciKodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>WrongCodeOfSpeechTherapist</message>
</response>
```

Popis:

Poše sa neexistujúci token dieťaťa, aplikácia posielala odpoveď s príslušnou chybovou správou

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- childToken=neexistujuciChildToken
- codeOfSpeechTherapist=kodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
```

```
<response>
  <status>FAIL</status>
  <message>WrongChildToken</message>
</response>
```

Popis:

V prípade internej chyby vo webovej aplikácii

Parametre:

- childName=Ferko
- childDateOfBirth=01.01.2001
- childToken=childToken
- codeOfSpeechTherapist=kodLogopeda

Response:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>
<response>
  <status>FAIL</status>
</response>
```

7.7 Inštalátor

Inštalátor je program, ktorý inštaluje TalkLand a hru Goldy do počítača používateľa. Okrem kopírovania súborov inštalátor vytvorí odkaz na TalkLand na pracovnej ploche a záznam pre odinštaláciu. Pre správnu funkčnosť aplikácií TalkLand a Goldy inštalátor kontroluje a inštaluje aj ich závislosti: .NET 4 Framework Full Profile a XNA 4 Framework. Inštalátor notifikuje službu pre záznam udalostí o inštalovaní, aktualizácii alebo odinštalácii.

V rámci šprintov bola z inštalátora odstránená kontrola a inštalácia .NET 3.5 Framework, pretože TalkLand už nie je závislý na tejto verzii. Prebehlo aj čiastočný refaktoring, odstránenie duplicit kritického kódu a zlúčenie kódu hlavného inštalátora a aktualizáčného inštalátora. Bol vykonaný prechod na kompilátor NSIS 3.0a1 s podporou Unicode.

V odinštalátore boli na konci tretieho šprintu identifikované nedostatky súvisiace s výnimočnými situáciami, napr. zlyhanie servera alebo stále spustený TalkLand.

V nasledujúcom šprinte boli vyriešené nedostatky so zlyhaním servera alebo nefunkčným sieťovým pripojením pri deaktivácii. V 5. šprinte boli vyriešené problémy s chybami pri sťahovaní závislostí alebo aktualizáčného inštalátora.

V 5. šprinte bola finálne vyriešená diakritika v inštalátore. Inštalátor TalkLand sa kompiluje s plnou podporou Unicode. Funkcia ShellExecWait, ktorá si vyžiada UAC eleváciu pri inštalácii závislostí a vracia návratový kód spusteného procesu, fungovala len v ANSI verzii. Bola nahradená upravenou verziou zásuvného modulu StdUtils pre NSIS.

7.8 Dashboard

Dashboard je webová aplikácia, ktorá bola vytvorená v rámci druhého šprintu. Poskytuje prehľad z nazbieraných dát o používaní produktov Speekle. Aplikácia poskytuje grafy pre nasledujúce typy informácií:

- Počet normálnych, neregistrovaných a anonymných sedení za jednotlivé dni

- Priebeh počtu používateľov a detí
- Počet inštalácií, aktualizácií a odinštalácií za jednotlivé dni
- Histogram – koľko používateľov vytvorilo určitý počet sedení

Webová aplikácia je vytvorená v jazyku Ruby s využitím rámca Ruby on Rails. Pripája sa priamo na databázové servery hlavnej webovej aplikácie. Aplikácia má problém s dlhodobým pripojením na databázové servery, ktoré ukončujú neaktívne spojenia. Tieto problémy vyriešené v 4. šprinte a dashboard bol nasadený na tímový server. Dashboard bol rozšírený o možnosť zobrazovanie detailných informácií o používateľoch a ich deťoch.

7.9 Služby pre TalkLand

7.9.1 Autorizačná služba TalkLand

Verejná beta verzia TalkLand pri každom spustení kontaktuje túto službu so žiadosťou o autorizovanie spustenia. Týmto spôsobom je možné verejnú beta verziu kedykoľvek ukončiť a zasielať správu o dostupnosti plnej verzie. Ďalšou významnou funkciou tejto služby je oznamovanie dostupnosti novej verzie aplikácie TalkLand.

TalkLand na server zasiela svoju verziu a náhodný reťazec, ktorý server priloží do odpovede. Odpoveď obsahuje informáciu či je dostupná aktualizácia beta verzie TalkLand a či je beta verzia stále dostupná. Odpoveď je zabalená do kontajnera, ktorý je podpísaný privátnym kľúčom. TalkLand overí pravosť podpisu odpovede verejným kľúčom. Tým je zabránené spusteniu TalkLand prehratím nahranej odpovede servera.

Autorizačná služba je automaticky kontrolovaná každých 5 minút službou uptimerobot.com.

Služba je naprogramovaná v jazyku PHP a používa databázový server MySQL. V rámci šprintov nebola služba ovplyvnená a bola presunutá na tímový server.

7.9.2 Služba pre trial tokeny

Plná verzia TalkLand umožňuje vyskúšať aplikáciu na určitý počet dní bez prihlásenia a zaplatenia. Služba generuje a overuje tokeny, ktoré majú obmedzenú platnosť. TalkLand pri prvom spustení kontaktuje službu, ktorá vygeneruje nový token v podobe náhodného reťazca. Služba si do databázy uloží dátum vygenerovania tokenu a aktuálnu dobu platnosti. TalkLand následne pri každom spustení kontaktuje službu, ktorá overí, či je daný token stále platný. Ak nie je, TalkLand bude vyžadovať prihlásenie so zaplateným účtom, inak sa nespustí.

Služba je naprogramovaná v jazyku PHP a používa databázový server MySQL. V rámci šprintov nebola služba ovplyvnená a bola presunutá na tímový server.

7.9.3 Služba pre zaznamenávanie výnimiek

Aplikácie TalkLand a Goldy vo svojom rámci implementovaný mechanizmus zachytenia neošetrených výnimiek počas behu programu. V prípade výskytu výnimky je na túto službu odoslaný chybový výpis, ktorý je následne uložený na server a zároveň je odoslaná notifikácia na určité emailové adresy.

Služba je naprogramovaná v jazyku PHP. V rámci šprintov nebola služba ovplyvnená a bola presunutá na tímový server.

7.9.4 Služba pre záznam udalostí

Inštalátor kontaktuje túto službu v prípade inštalácie, aktualizácie alebo odinštalácie. Služba zaznamenáva tieto udalosti vrátane identifikácie počítača alebo používateľa. S týmito údajmi je možné ďalej pracovať priamym prístupom do databázy. Služba je všeobecne navrhnutá pre naše potreby a môže prijímať udalosti o spustení alebo aktivácii TalkLand.

Služba je naprogramovaná v jazyku PHP a používa databázový server MySQL. Služba bola vytvorená popri refaktoringu inštalátora a bola presunutá na tímový server.

8 Letný semester - Celkový pohľad

8.1 TalkLand

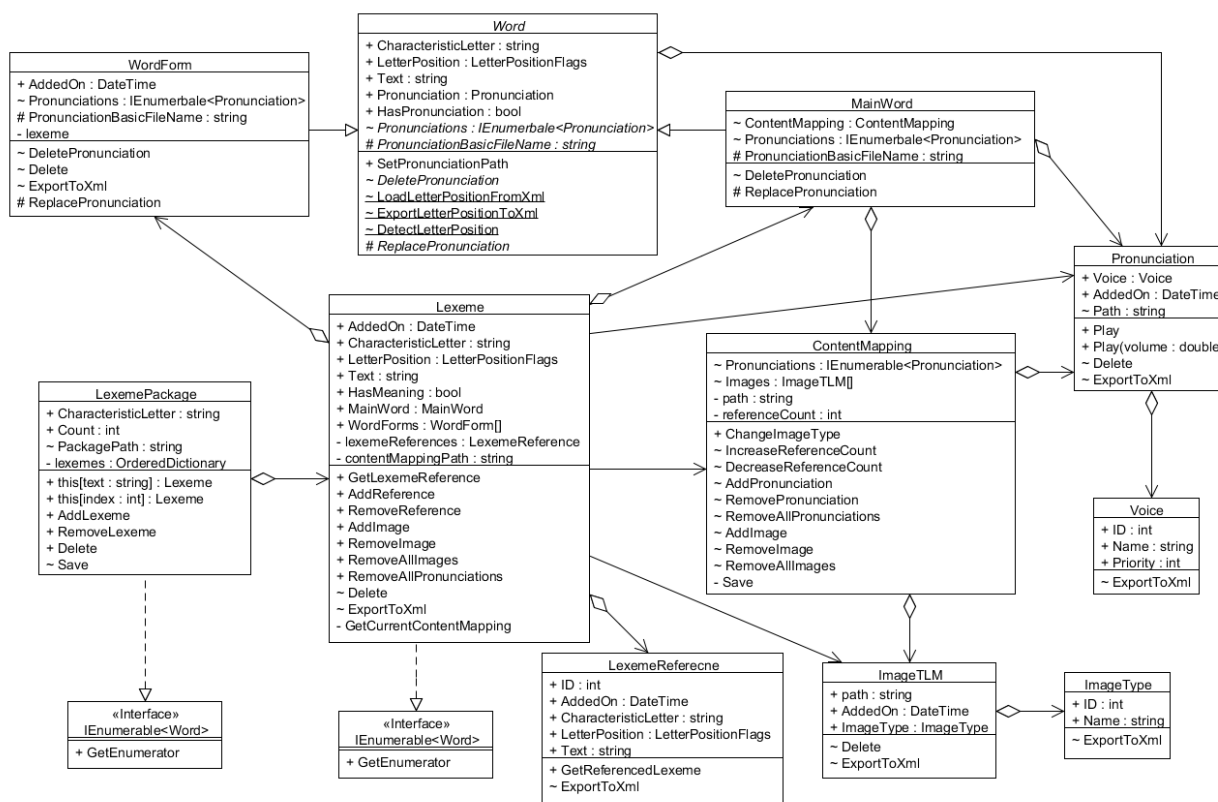
Aplikácia TalkLand sa v letnom semestri výrazne nevyvíjala, keďže všetka podstatná funkcionálnosť je už v nej obsiahnutá. Úpravy v TalkLande súviseli hlavne s prácou na iných častiach projektu ako efektívna aktualizácia TalkLand media alebo výrazné vylepšenie mechanizmu animácie v grafickom rozhraní, ktoré bolo potrebné následkom vývoja hry Squak, ktorá zdieľa s TalkLandom vykreslovaciu knižnicu SpeekleControls.

Úprava samotného TalkLandu mala skôr charakter opravy chýb a pridanie drobnej funkcionality ako je varovanie používateľa pred používaním neregistrovaného profilu na hranie z dôvodu nezaznamenávania štatistík. Ďalšou drobnou pridanou funkcionality je filter na vyhľadávanie profilov detí pre logopéda ako príprava na potenciálne veľké počty profilov detí po tom ako začnú logopédi Speekle používať.

8.2 TalkLand media

Od konca zimného semestra sa funkcionálnosť TalkLand media výrazne rozšírila, pretože sa začala používať v praxi a postupne sa prirodzene stále prichádzalo na nové veci, ktoré je v nej potrebné dorobiť.

8.2.1 Vnútorňa štruktúra TalkLand media



Obr. 9 - Diagram tried na prácu so slovami v komponente TalkLand media.

Na obrázku 9 sú znázornené aj s ich vzájomnými vzťahmi triedy na prácu so slovami a médiami, čiže obrázkami a výslovnosťami.

Ústrednými triedami v diagrame a takisto aj v realite sú triedy `Lexeme` a `ContentMapping`.

Trieda `Lexeme` má nasledujúce najvýznamnejšie funkcie:

- Predstavuje význam za slovom, čiže združuje korektnú formu slova vo forme triedy `MainWord`, ktorú musí obsahovať vždy a taktiež môže obsahovať skomoleniny slova vo forme inšancií triedy `WordForm`.
- Viaže slovo na určitú charakteristickú hlásku v ňom. To isté slovo môže byť obsiahnuté vo viacerých inštanciách triedy `Lexeme`. Napríklad slovo `bábika` môže byť naviazané na hlásku "b", "á", "i", "k" alebo "a".
- Je možné iterovať cez všetky jej slová, tým že implementuje rozhranie `IEnumerable<Word>`. Trieda `Word` je abstraktná trieda od ktorej dedia triedy `MainWord` a `WordForm` ako môžeme vidieť na diagrame tried. Vďaka tomuto nie je potrebné pracovať s hlavným slovom ako osobitnou entitou, keď chceme napríklad získať výslovnosti všetkých slov v triede `Lexeme` bez ohľadu na to či sú skomoleniny alebo nie.
- Párovanie s ostatnými inštanciami triedy `Lexeme`, čím sa vytvárajú páry podobných slov väčšinou rozdielných v charakteristických hláskach daných slov na rovnakej pozícii v slove. Informácie o páre slova s ktorými trieda `Lexeme` pracuje sú zabalené v inštancií triedy `LexemeReference`.
- Práca s obrázkami, keďže obrázky sú na úrovni významu a nemenia sa následkom skomolenia slova na rozdiel od výslovností s ktorými sa pracuje až na úrovni konkrétnych slov. Na prácu s obrázkami je použitá trieda `ContentMapping` popísaná nižšie.

Trieda `ContentMapping` má nasledujúce najvýznamnejšie funkcie:

- Zjednotenie mapovania médií (obrázkov a výslovností) na jedno miesto pre rovnaké slová patriace pod rôzne inštancie triedy `Lexeme`.
- Udržiavanie prehľadu o počte lexém namapovaných na dané slovo pre ktoré `ContentMapping` mapuje obsah. Pri vytvorení novej inštancie triedy `Lexeme` je jej mapovacím súborom súbor s rovnakým názvom ako je písaná forma slova. Ak existuje inkrementuje sa `referenceCount` v triede `ContentMapping`, pri mazaní sa dekrementuje, pričom ak dosiahne hodnotu 0 trieda `ContentMapping` vymaže všetky média pre toto slovo spolu so samotným mapovacím súborom.
- Priama práca s médiami ako sú obrázky a výslovnosti hlavných slov (s výslovnosťou skomolenín sa pracuje v triede `WordForms`, keďže tie sú špecifické vzhľadom na charakteristickú hlásku slova).

Ďalšími významnými triedami sú `LexemePackage`, `Pronunciation` a `ImageTLM`.

Trieda `LexemePackage` má nasledujúce najvýznamnejšie funkcie:

- Združuje všetky inštancie triedy `Lexeme` pod danú charakteristickú hlásku.
- Práca s inštanciami triedy `Lexeme`, ich pridávanie a mazanie.

Trieda `Pronunciation` má nasledujúce najvýznamnejšie funkcie:

- Prehranie výslovnosti s možnosťou nastaviteľnej hlasitosti, pričom je umožnené prehrávanie viacerých výslovností zároveň.
- Poskytnutie udalosti ukončenia prehrávania výslovnosti.
- Poskytnutie cesty k výslovnosti v prípade, že by hra používajúca TalkLand media potrebovala pracovať s výslovnosťou priamo.
- Umožnenie fyzického vymazania výslovnosti.
- Namapovanie výslovnosti na hlas, čiže inštanciu triedy `Voice`. Jedno slovo môže mať viacej výslovností nahratými s rôznymi hlasmi.

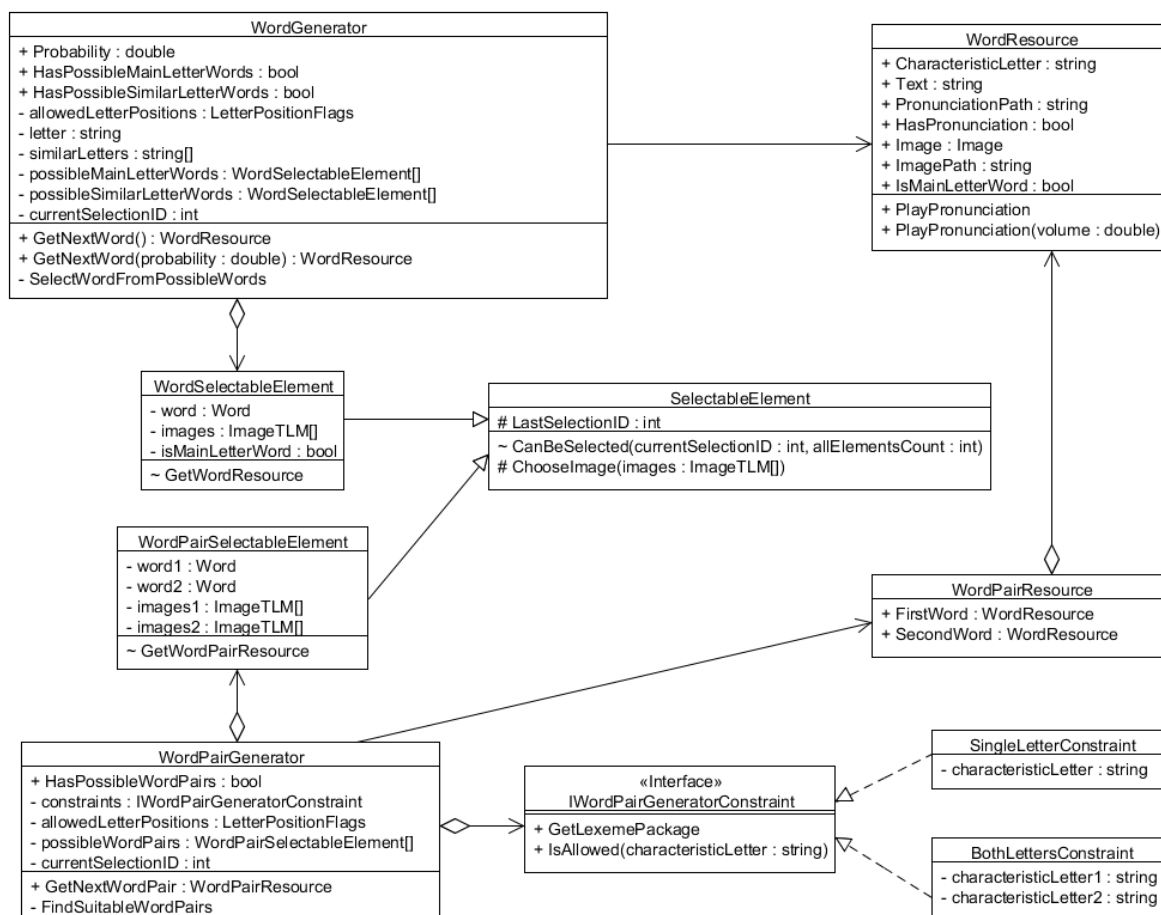
Trieda `ImageTLM` má nasledujúce najvýznamnejšie funkcie:

- Poskytnutie cesty k obrázku, ktorý zobrazuje určité slovo.
- Umožnenie fyzického vymazania obrázku.
- Namapovanie obrázku na typ obrázku, čiže inštanciu triedy `ImageType`, pričom obrázok môže mať typy ako napríklad: “Clip Art”, “Photo”, “Drawing” a podobne. Pre dané slovo sa dá vďaka pomoci typu obrázku vybrať, ktorý typ obrázkov sa má zobrazovať.

8.2.2 Generovanie slov a slovných párov

Väčšina tried popísaných v kapitole 8.2.1 sa používa len pri tvorbe `MediaLibrary`, čiže pri pridávaní, upravovaní a mazaní slov, slovných párov, obrázkov a výslovností.

TalkLand media ale obsahuje aj balík tried “Generation“, ktoré sú rozhraním pre používateľa TalkLand media, ktorý pracuje už nad vytvorenou knižnicou, ktorá je aj pravdepodobne nastavená v read-only móde a nedá sa upravovať čo ale nie je podmienkou. Tento používateľ chce získavať z TalkLand media náhodné slová a média ktoré sa k nim viažu na základe určitých kritérií.



Obr. 10 - Diagram tried na generovanie slov do Spekle hier v komponente TalkLand media.

Na obrázku 10 môžeme vidieť všetky triedy z TalkLand media balíka “Generation”. Vidíme, že základnými prvkami tohto balíka sú vo všeobecnosti nasledovné tri typy tried:

- Generator
- SelectableElement
- Resource

Slovné páry aj samostatné slová majú svoju verziu každej z týchto tried, pričom niektoré dedia od spoločnej triedy (*SelectableElement*).

Základné funkcie týchto troch typov tried sú nasledovné:

Resource:

- Zdužovať všetko čo je pre používateľa potrebné vzhľadom na vygenerované slovo a poskytovať to používateľovi prehľadným spôsobom.
- Umožnenie priameho prehratia výslovnosti s nastavením hlasitosti a taktiež už načítaného obrázku rovnako ako poskytnutie ciest k súborom výslovnosti a obrázku.
- Dispose načítaného obrázku po ukončení práce s inštanciou triedy *WordResource*.

SelectableElement:

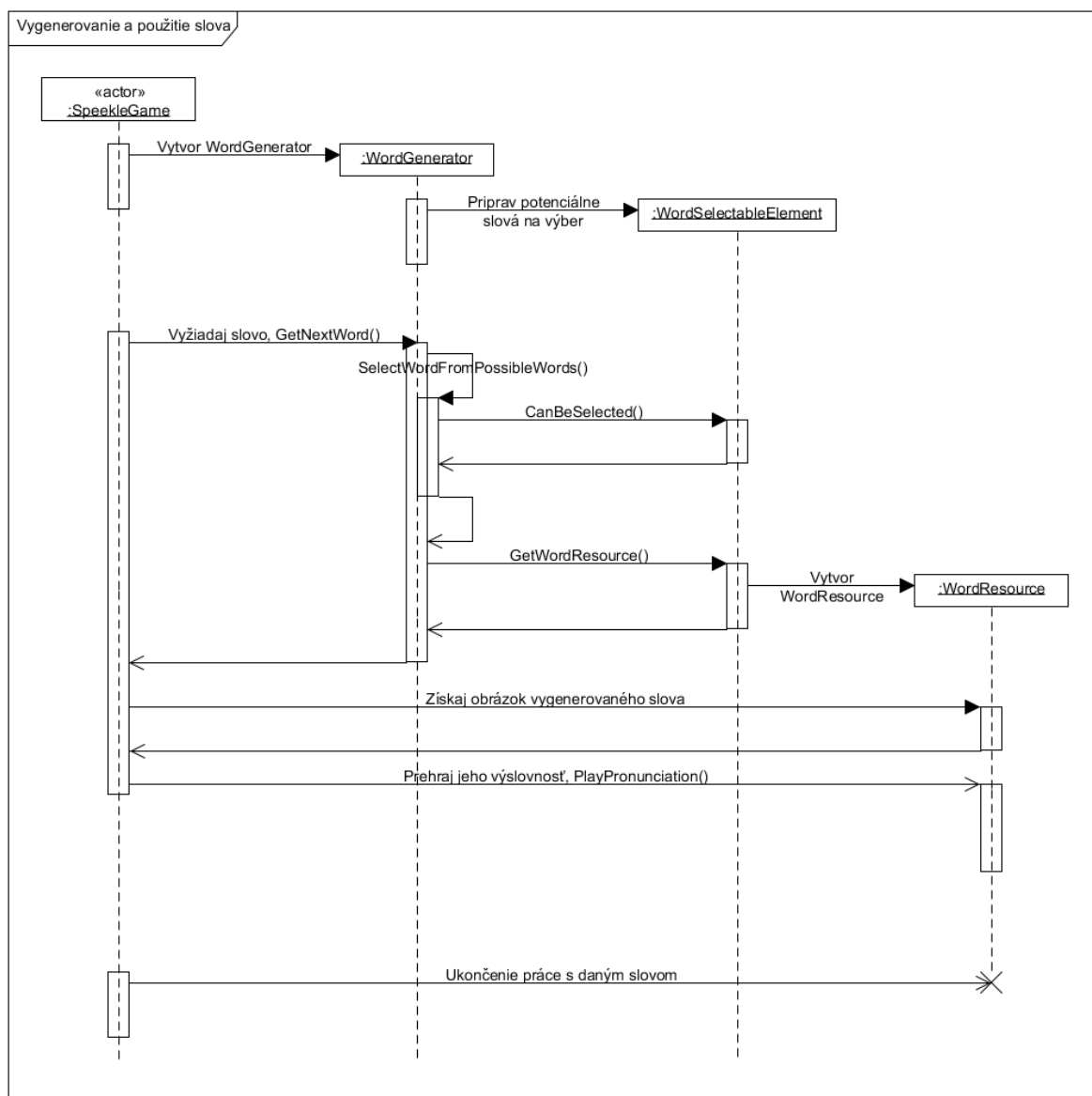
- Zdužovať informácie o slove, ktoré je možné vygenerovať alebo vybrať spomedzi ostatných zvoliteľných elementov tak, aby po jeho výbere bolo možné vytvoriť

inštanciu `WordResource` alebo `WordPairResource` podľa toho o ktorý typ `SelectableElement` ide. Týmito informáciami sú konkrétne inštancia triedy `Word` a inštancie triedy `ImageTLM`.

- Uchovávanie informácie o tom kedy bolo na základe danej inštancie `SelectableElement` vytvorené slovo, čiže inštancie `WordResource`. Táto informácia je vo forme celého čísla, ktoré sa inkrementuje pri každom generovaní slova, takže ide vlastne o informáciu v ktorom kole generovania bol `SelectableElement` naposledy použitý.
- Určenie či môže byť slovo na základe daného `SelectableElement` znovu vygenerované. Toto sa určuje na základe nelineárneho vzťahu na výpočet pravdepodobnosti, pričom táto pravdepodobnosť sa počíta práve vzhľadom na to kedy naposledy bolo slovo z danej inštancie `SelectableElement` vytvorené. Ak slovo vytvorené ešte nebolo pravdepodobnosť je vždy rovná jednej.
- Výber jedného náhodného obrázka spomedzi všetkých dostupných pri každom vygenerovaní slova.

Generator:

- Vygenerovanie slova alebo slovného páru (podľa typu generátora) na základe množstva kritérií ako sú charakteristická hláska, jej pozícia v slove, či slovo má zmysel alebo je vymyslené, či má aspoň jeden obrázok alebo výslovnosť a podobne. Pre typy generátorov `WordGenerator` a `WordPairGenerator` sú špecificky charakteristické hlavne nasledovné kritéria:
 - `WordGenerator`- charakteristická hláska, zoznam podobných charakteristických hlások a pravdepodobnosť, že sa vygeneruje slovo s charakteristickou hláskou a nie s niektorou zo zoznamu podobných hlások.
 - `WordPairGenerator`- zoznam ohraničení reprezentovaných pomocou rozhrania `IWordPairGeneratorConstraint`. Ako môžeme vidieť z obrázka 10 toto rozhranie je implementované dvomi triedami `SingleLetterConstraint` a `BothLettersConstraint`. Prvá z týchto tried určuje, že jedno zo slov v slovnom páre, ktorý sa vygeneruje, musí mať charakteristickú danú hlásku a druhé slovo môže mať ľubovoľnú inú podobnú hlásku na jej mieste. Druhá trieda je prísnejšia a presne stanovuje kombináciu dvoch charakteristických hlások v ktorých musia byť slová z vygenerovaného slovného páru podobné.
- Vytriedenie všetkých slov na základe stanovených kritérií a ohraničení do množiny možných potenciálne vygenerovateľných slov reprezentovaných ako inštancie triedy `SelectableElement`. Toto vytriedenie sa vykoná len raz a to hneď pri vytvorení generátora.
- Počítanie kola generovania pre triedu `SelectableElement`, ktorá na základe tejto informácie určí, či sa vybrané slovo generátorom (rovnomerná pravdepodobnosť) vygeneruje alebo sa určí slovom iné slovo. Tento proces sa opakuje až kým neaké slovo trieda `SelectableElement` neschváli.

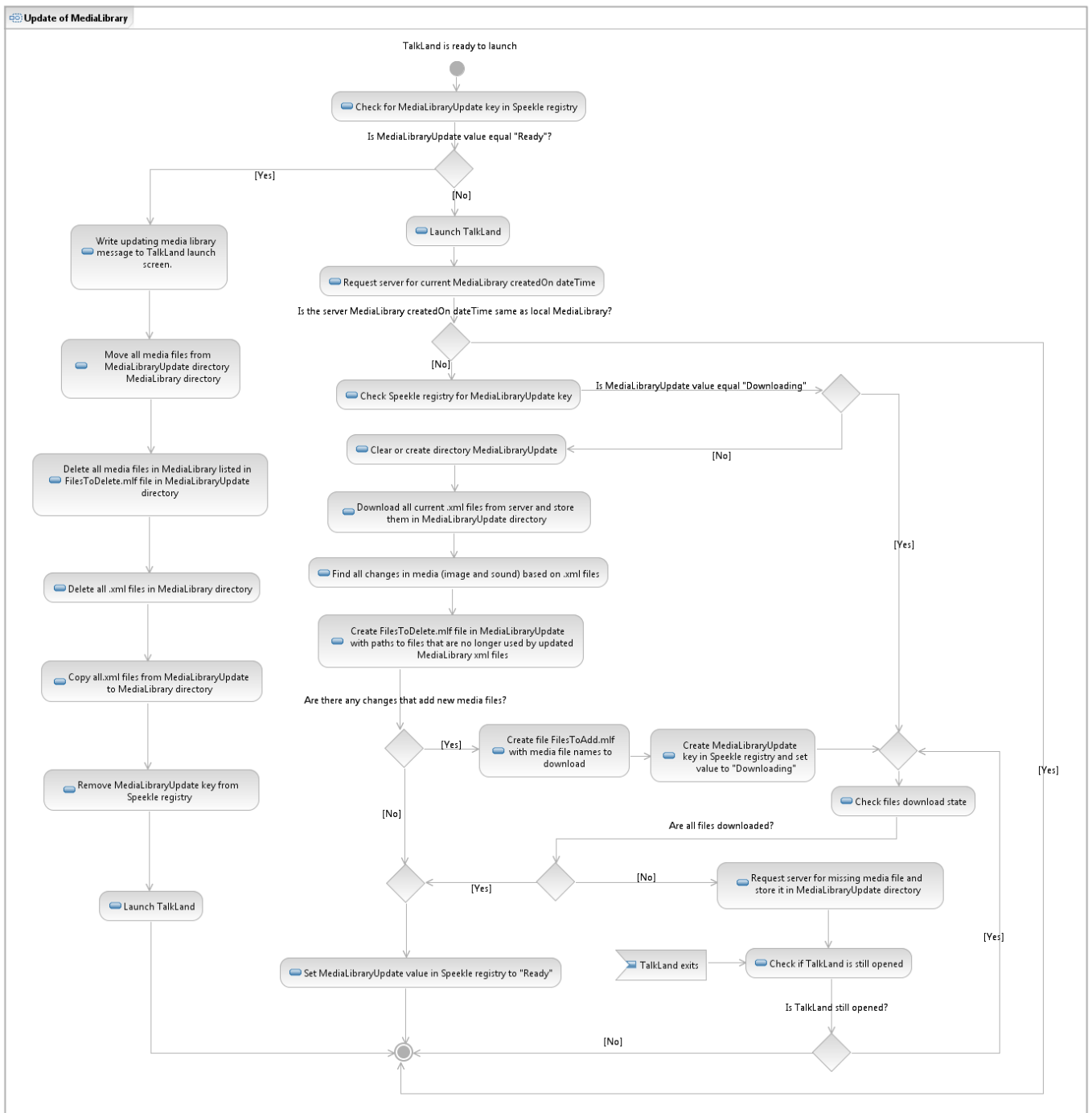


Obr. 11 - Sekvenčný diagram priebehu generovania slova pomocou TalkLand media.

Na obrázku 11 je zobrazený sekvenčný diagram, ktorý podrobne ilustruje proces generovania slova od bodu kedy sa v Speekle hre slovo vyžiada až po bod kedy už slovo nie je potrebné a Speekle hra uvoľní WordResource, konkrétne obrázok v ňom načítaný.

Vidíme, že jediná inštancia, ktorá zaniká je WordResource, inštancie SelectableElementa WordGenerator pretrvávajú počas celého generovania pokiaľ sa daný generátor v hre používa.

8.2.3 Aktualizácia MediaLibrary pomocou TalkLand media



Obr. 12 - Diagram aktivít aktualizácie MediaLibrary u koncového používateľa.

TalkLand media zahajuje proces aktualizácie MediaLibrary hneď po spustení TalkLandu.

Stav aktualizácie sa ukladá do registrov ako hodnota MediaLibraryUpdate stavy, ktoré môže aktualizácia mať sú nasledovné:

- **Žiadny** - V prípade tohto stavu sa hodnota MediaLibraryUpdate v registroch vôbec nenachádza. Aktualizácia Mediálnej knižnice teda ešte vôbec neprebíha ako môžeme vidieť z obrázka 12 po zistení, že na servery je novšia verzia MediaLibrary sa v tomto

stave stiahnu všetky xml súbory MediaLibrary čo je veľmi rýchli proces. Na základe týchto súborov TalkLand media vytvorí zoznam súborov na stiahnutie a vymazanie a následne sa aktualizácia dostane do stavu Downloading a spustí sa TalkLand.

- **Downloading** - Aktualizácia je v stave sťahovania mediálnych súborov (obrázok a výslovností) tento proces prebieha na pozadí počas bežného behu TalkLand, keďže môže trvať dlhšie. Takisto je v ľubovoľnom bode prerušiteľný ako vidíme z obrázka 12 po znovuspustení sa sťahovanie znova obnoví tam kde predtým prestalo. Ak sa sťahovanie úspešne dokončí dostáva sa aktualizácia do stavu Ready a ukončí sa až do ďalšieho spustenia TalkLandu.
- **Ready** - Ak je pri spustení TalkLandu aktualizácia v stave Ready tak sa aplikujú všetky potrebné zmeny na skutočnú MediaLibrary, ktorú TalkLand používa. Xml súbory sa kompletne prepíšu, vymažú sa nepotrebné médiá a prekopírujú sa nové stiahnuté médiá. Tento proces musí prebiehať tesne po spustení TalkLandu, aby bolo zaručené, že sa MediaLibrary práve nepoužíva neakou zo Speekle hier. Po úspešnom vykonaní aktualizácie sa aktualizácia dostáva naspäť do stavu Žiadny.

8.3 Squak

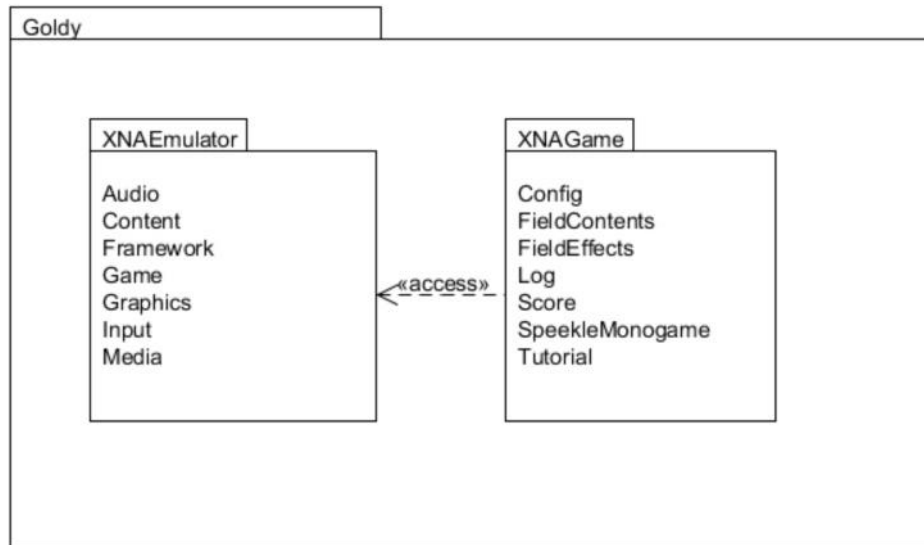
Squak je hra na diferenciáciu párov slov, ktoré sú odlišné len v jednej hláske vzhľadom na ich výslovnosť. Dieťa rozlišuje, či vyslovené slová boli odlišné alebo rovnaké. Aby bola hra pre deti zaujímavá, slová vyslovuje sympatický papagáj Squak. Motivačným prvkom v hre Squak je zbieranie pierok rôznych farieb pričom ak dieťa nazbiera 3 pierka určitej farby, na obrazovke za zvuku potlesku začnú lietať papagáje tej istej farby.

Keďže ide o veľmi jednoduchú hru na realizáciu jej grafického rozhrania bola použitá knižnica SpeekleControls ktorú používa aj aplikácia TalkLand. Práve následkom tejto potreby bola v letnom semestri knižnica SpeekleContorls vytvorená, oddelením z vnútra samotného TalkLandu.

8.4 Goldy

Z dôvodu komplikácií spôsobených neúplnosťou content pipeline v rámci MonoGame, a pre uľahčenie prenosu hry Goldy na tablety bola hra v šprinte medzi semestrami prevedená do rámca Unity.

Prevod bol vykonaný s použitím voľne dostupného UnityXNA, ktoré poskytuje minimálnu implementáciu XNA rozhrania v Unity, s potrebou dodatočnej implementácie niektorej zložitejšej funkcionality. Na obrázku 13 vidíme na diagrame balíkov výslednú organizáciu hry Goldy na balíky.



Obr. 13 - Diagram balíkov hry Goldy

- XNAEmulator je jadro UnityXNA
- Audio, Content, Framework, Game, Graphics, Input a Media simulujú programovacie rozhranie XNA tried v rámci Unity
- XNAGame - obsahuje podbalíky samotnej hry Goldy (prípadne entity ktoré nepatria do žiadneho z týchto podbalíkov ako napríklad Gnome a Dragon pre triedy draka a trpaslíka). Pristupuje k XNA simulovanému cez balík XNAEmulator.
- Config - riadi nastavenia hry a jednotlivých herných úrovní
- FieldContents - obsahuje entity okupujúce herné polia
- FieldEffects - obsahuje podporné efekty na herných poliach (explózie, získané body)
- Log - obsluhuje tvorbu záznamov z hrania hry
- Score - riadi zobrazovanie skóre v rámci rozhrania
- SpeekleMonogame - sú pomocné triedy používané v Goldy aj TailTrails, ako napríklad sprite a tlačidlo
- Tutorial riadi zobrazovanie tutoriálu hráčov

V priebehu letného semestra počas práce na hre TailTrails bola mechanika hviezdí kového hodnotenia z TailTrails prevedená do hry Goldy, pre jej výhody pri grafickej vizualizácii úspechu hráča.

8.5 TailTrails

V šprinte medzi semestrami bola hra TailTrails tak isto ako hra Goldy prevedená z rámca MonoGame do rámca Unity. Práca na TailTrails následne aktívne pokračovala v priebehu letného semestra.

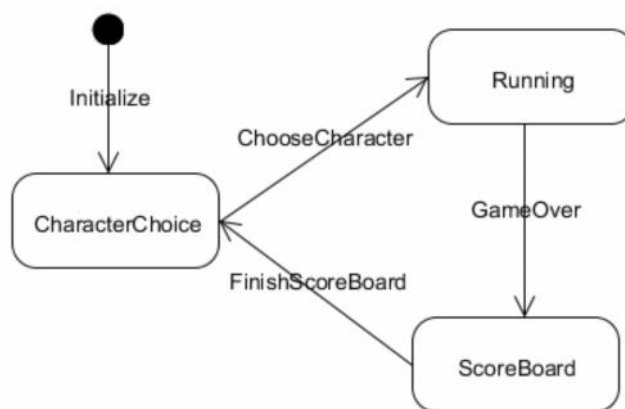
Ako prvá bola do hry zavedená riadna herná štruktúra, umožňujúca zbieranie bodov, ktoré boli počas hry zobrazované na paneli v pravom hornom rohu. Na konci hry dostal hráč spätnú väzbu o výsledku vo forme hviezdíček, podľa počtu bodov ktoré nazbieral.

Celkový priebeh hry môžeme vidieť v stavovom diagrame na obrázku 14.

- Po inicializácii sa hra nachádza v stave výberu postavy
- Výberom postavy sa spustí beh hry

- Ukon ením hry jednou z alternatív (náraz, strata energie) sa zobrazuje skóre
- Uzavretím prehliadania skóre sa hra dostane spä do stavu výberu postavy

Hru možno ukon i kedyko vek a preto diagram neobsahuje koncový stav.



Obr. 14 - Stavový diagram hry TailTrails

Pre zlepšenie pestrosti hry a zamedzenie momentov kedy hrá prakticky nemal o robi , ke sa na obrazovke zjavila bobu a so zlým sloví kom bola výrazne upravená dynamika zbierania jedla hadíkom. Na obrazovke sa neustále objavujú hríbiky, ktoré nesúvisia s trénovaním hlások, ale hrá za ne (pod a ve kosti hríbika) získava určité množstvo bodov. Bobule vyslovujúce hlásky už nie sú primárnym zdrojom bodov, ale hrá ich zbieraním získava alebo stráca (pod a správnosti výberu bobú) výdrž. Výdrž sa zobrazuje na paneli na vrchu obrazovky, pri om pokia hrá stratí všetku výdrž, hra sa skon í.

Pri vyslovovaní sloví ok bobu ou sa teraz pri bobuli zobrazí bublina, v ktorej sa nachádza obrázok znázor ujúci sloví ko, tento obrázok sa okrem toho po as doby výslovnosti zobrazí s vyšším rozlíšením aj na ploche na pravej strane obrazovky.

Do hry bolo doplnených niekoľko kozmetických zmien ako pridanie loga na úvodnú obrazovku a grafická zmena tlačidla Ukon i .

Pre zdokonalenie hernej mechaniky výdrže bolo v alšom šprinte doimplementovaná mechanika, v aka ktorej sa hadík pri nízkej výdrži spoma uje, vydýchava sa (ím získava spä určité množstvo výdrže) a opätovne sa vráti k pôvodnej rýchlosti. Boli tiež vykonané estetické zmeny na bobuliach, aby poskytovali lepšiu spätnú väzbu hrá ovi (zlé bobule sa pri miznutí prefarbia na erveno a tvária sa zlomyse ne, všetky bobule pred miznutím blikajú).

Zmeny správania hada opisujeme v stavovom diagrame na obrázku 15, kde sa had môže nachádza v troch odlišných stavoch:

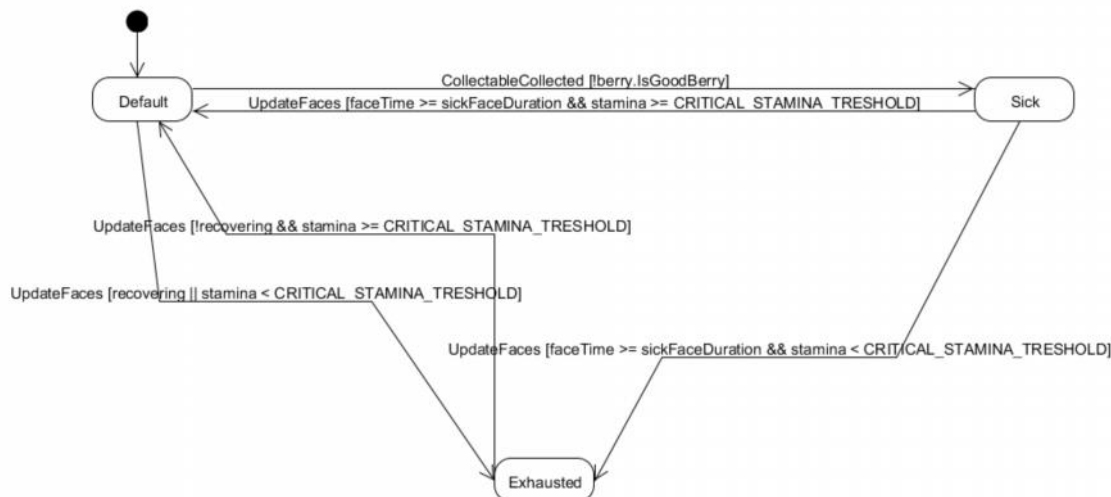
- základný
- priotrávený (isto estetický stav poskytujúci spätnú väzbu hrá ovi)
- vy erpaný (had sa pohybuje pomalšie)

Prechody medzi týmito stavmi môžu nastáva za nasledovných podmienok:

- Had v základnom stave sa stane priotráveným pokia zobiera zlú bobulu
- Had sa v základnom stave stane vy erpaným ak energia klesne pod kritickú úroveň
- Had sa z vy erpaného stavu vráti do základného sa ukon il odpoinok a energia stúpla nad kritickú úroveň

- Had sa zo stavu priotrávený vráti po uplynutí istého času do stavu prislúchajúcemu tomu, či je aktuálna energia nad alebo pod kritickou úrovňou.

Diagram nemá koncový stav, nakoľko hra sa môže ukončiť v ktoromkoľvek z týchto troch stavov.



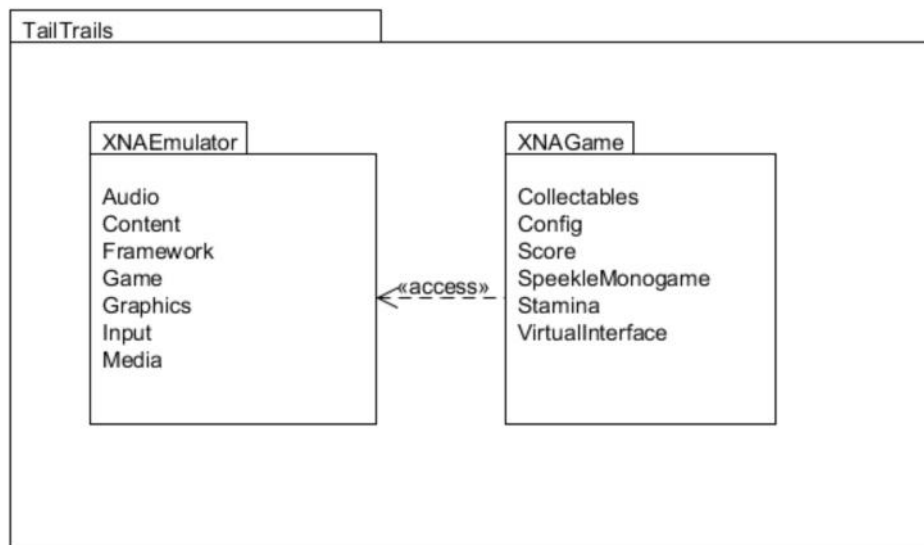
Obr. 15 - Stavový diagram hada

Do hry bolo doplnených 6 nových postavičiek pre odlišné tréňované hlásky - baran (B), trúbka (T), auto (R), mačka (M), pes (H) a smajlík (CH). Po doplnení týchto postavičiek bola adekvátne upravená titulná obrazovka, ktorá teraz umožňuje prehľadný výber medzi hrateľnými postavičkami.

Pre hru bol pripravený súbor zvukových efektov poskytujúcich hráčom vhodný typ spätnej väzby, avšak tieto zvuky ešte neboli vložené do hry.

Rozloženie hry do balíkov je zobrazené na obrázku 16. Štruktúra balíkov je podobná ako pri hre Goldy v kapitole 8.4 a skladá sa z dvoch základných balíkov XNAEmulator a XNAGame, ktorú sú bližšie popísané v tejto kapitole. V nasledovnej časti opisujeme jednotlivé podbalíky XNAGame.

- Collectables - obsahuje prvky, ktoré môže hráč počas hry zbierať
- Config - riadi nastavenia hry a jednotlivých herných úrovní
- Score - riadi zobrazovanie skóre v rámci rozhrania
- SpeckleMonogame - sú pomocné triedy používané v Goldy aj TailTrails, ako napríklad sprite a tlačidlo
- Stamina - obsahuje elementy súvisiace s mechanikou energie v rámci hry
- VirtualInterface - obsahuje prvky rozhrania hry ako tlačidlá a orámovania.



Obr. 16 - Diagram balíkov hry TailTrails

8.6 Webové rozhranie

Od konca zimného semestra sa funkcionálnosť webového rozhrania výrazne rozšírila, pretože sa začala pracovať na licencovanej verzii TalkLandu, a preto bolo potrebné upraviť webovú aplikáciu.

Webová aplikácia poskytuje nasledujúcu funkcionálnosť, kde používateľ môže:

- vytvoriť logopedický alebo rodičovský účet
- zresetovať zabudnuté heslo
- editovať svoj profil a meniť si heslo
- vytvoriť profil dieťaťa
- prepojiť profil dieťaťa a s logopedickým alebo rodičovským účtom a sprístupniť mu tak údaje z cvičenia (logopéd prístupuje profil dieťaťa a iba rodičovi a rodič iba logopédovi)
- editovať profil dieťaťa v prípade, že je logopéd, tak tento profil aj archivovať a obnovovať
- sledovať priebeh cvičenia dieťaťa
- v logopedickom účte vytvárať zápisy (logy) k jednotlivým sedeniam s dieťaťom a ukladať si ich
- stiahnuť skúšobnú verziu hernej platformy TalkLand
- vytvoriť objednávku a zakúpiť tak rodičovskú licenciu hernej platformy TalkLand
- použiť logopedizátor, ktorý bol vytvorený pre spropagovanie a zdôraznenie problematiky rečových porúch (opísaný v kapitole 8.9)

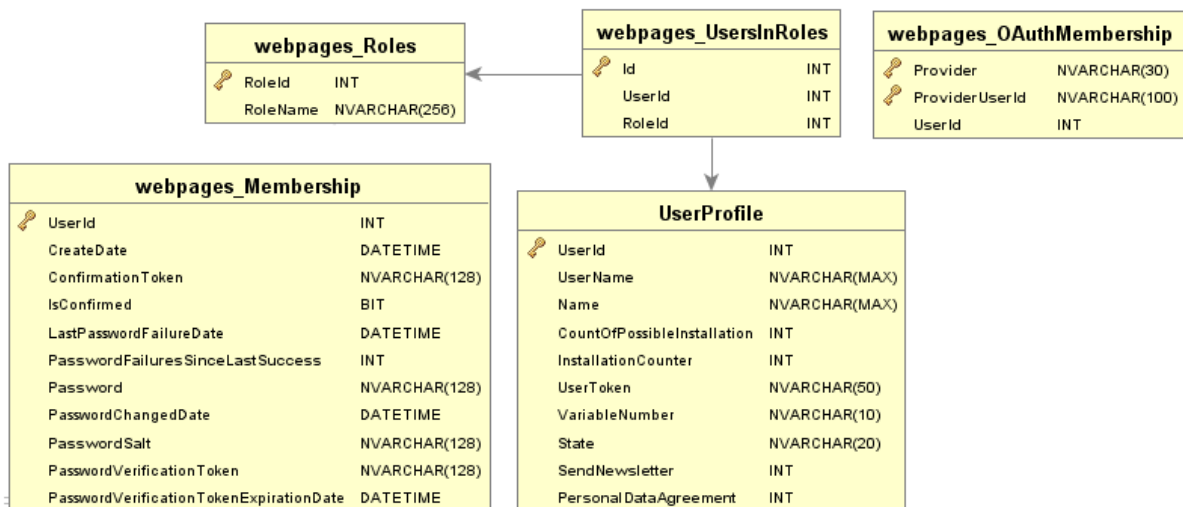
Webová aplikácia je založená na prístupe ASP.NET MVC 4. Model predstavuje dáta v aplikácii, ktoré sa zobrazujú používateľom, ktoré sú používateľmi editované alebo mazané, pričom všetky tieto zmeny uchováva databáza, ako je opísané v nasledujúcej časti. Práca nad dátami je zabezpečená v controlleri.

8.6.1 Dátový model

Na prihlasovanie je použitá trieda WebSecurity, ktorá poskytuje funkcionality bezpečnosti používateľských účtov a autentifikácie, pričom zahŕňa základné funkcie ako vytváranie používateľských účtov, prihlasovanie a odhlasovanie, resetovanie a zmenu hesla. S ňou súvisia aj tabuľky v databáze, ktoré sú znázornené na obrázku číslo 17.

Najdôležitejšia je tabuľka **UserProfile**, ktorá uchováva informácie o používateľovi ako:

- UserId – primárny kľúč, jedinečné id používateľa
- UserName – reťazec zodpovedajúci e-mailovej adrese používateľa, pod ktorou sa prihlasuje do aplikácie
- Name – reťazec uchovávajúci reálne meno používateľa
- CountOfPossibleInstallation – číslo uchovávajúce počet možných inštalácií
- InstallationCounter – počítadlo už prebehnutých inštalácií
- VariableNumber – variabilné číslo unikátne pre používateľa
- UserToken – jedinečný reťazec 10-tich náhodne generovaných znakov pri pridávaní používateľa do systému
- State – odráža stav používateľského profilu (*new, active, prepared, disabled*)
- SendNewsletter – číslo typu integer nadobúdajúce hodnoty 1 a 0 vyjadrujúce záujem používateľa odoberať newsletter
- PersonalDataAgreement - číslo typu integer nadobúdajúce hodnoty 1 a 0 vyjadrujúce súhlas alebo nesúhlas používateľa so spracovaním osobných údajov aplikáciou



Obr. 17 – Správa používateľských účtov v databáze

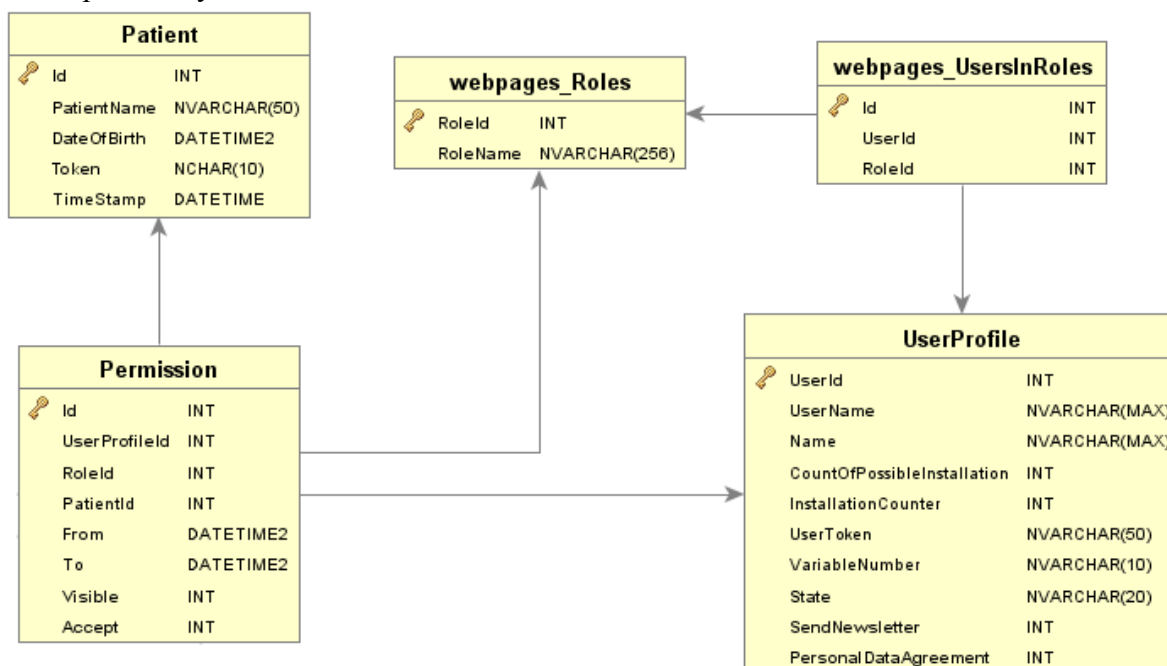
Obrázok číslo 18 predstavuje naviazanie profilov dieťaťa na rodičovský alebo logopedický účet. Na uchovávanie údajov o pacientoch slúži tabuľka **Patient**, kde každý pacient má svoje:

- Id – primárny kľúč, jedinečné id pacienta
- PatientName – meno pacienta
- DateOfBirth – dátum narodenia pacienta
- Token – unikátny reťazec 10-tich náhodne generovaných znakov pri pridávaní pacienta do systému
- TimeStamp – časová pečiatka vytvorenia profilu dieťaťa

Každý pacient je prepojený s logopédom alebo s rodičom pomocou tabuľky **Permission**:

- Id – primárny kľúč, jedinečné id prepojenia

- UserProfileId – cudzí kľúč na profil používateľa
- RoleId – cudzí kľúč na rolu používateľa
- PatientId – cudzí kľúč na profil pacienta
- From – dátum začiatku prepojenia profilov
- To – dátum konca prepojenia profilov
- Visible – číslo typu integer nadobúdajúce hodnoty 1 a 0 vyjadrujúce, či je profil archivovaný alebo nie
- Accept – číslo typu integer nadobúdajúce hodnoty 1 a 0 vyjadrujúce, či je profil potvrdený alebo nie

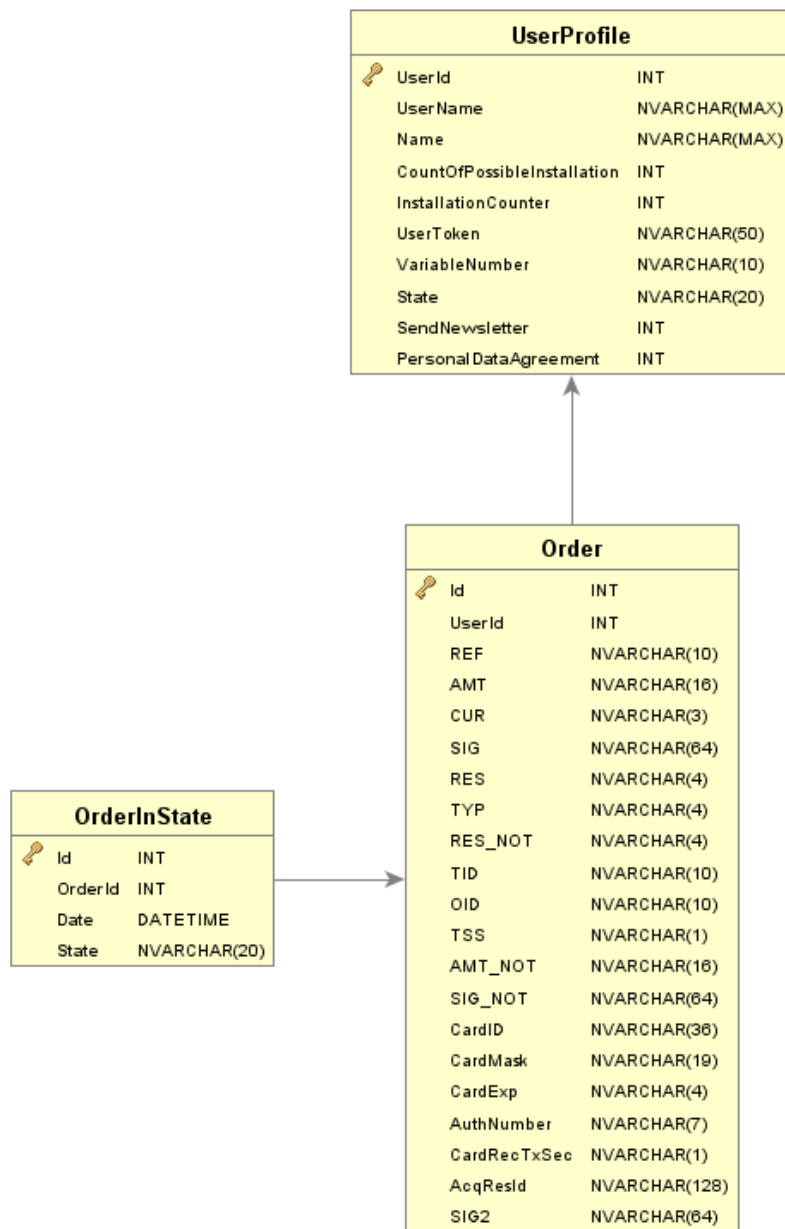


Obr. 18 – Naviazanie profilu dieťaťa na používateľa

Správa objednávok a platieb v databáze je znázornená na obrázku číslo 19. Pri platbe kartou alebo online platbou sa v systéme vytvára objednávka, ktorej hodnoty sa uchovávajú v tabuľke **Order**, ktorej stĺpce sú navrhované podľa potrieb dokumentácie poskytnutej od spoločnosti TrustPay. Ukladá sa napríklad referenčné číslo objednávky - REF, suma - AMT, prijatá suma - AMT_NOT, podpis - SIG, podpis prijatý v notifikácii - SIG_NOT, výsledný prijatý kód - RES, kód prijatý v notifikácii - RES_NOT, typ platby - TYP, id transakcie – TID a údaje platobnej karty používateľa.

Každá objednávka je naviazaná na používateľa, ktorý ju v systéme vytvoril a keďže sme neskôr zistili, že je vhodné pamätať si aj archív týchto objednávok, v databáze pribudla ďalšia tabuľka **OrderInState**, ktorá uchováva všetky stavy objednávky od ich vytvorenia až po ich spracovanie našim systémom v nejakom čase:

1. Nová
2. Spracováva sa
3. Zaplatená



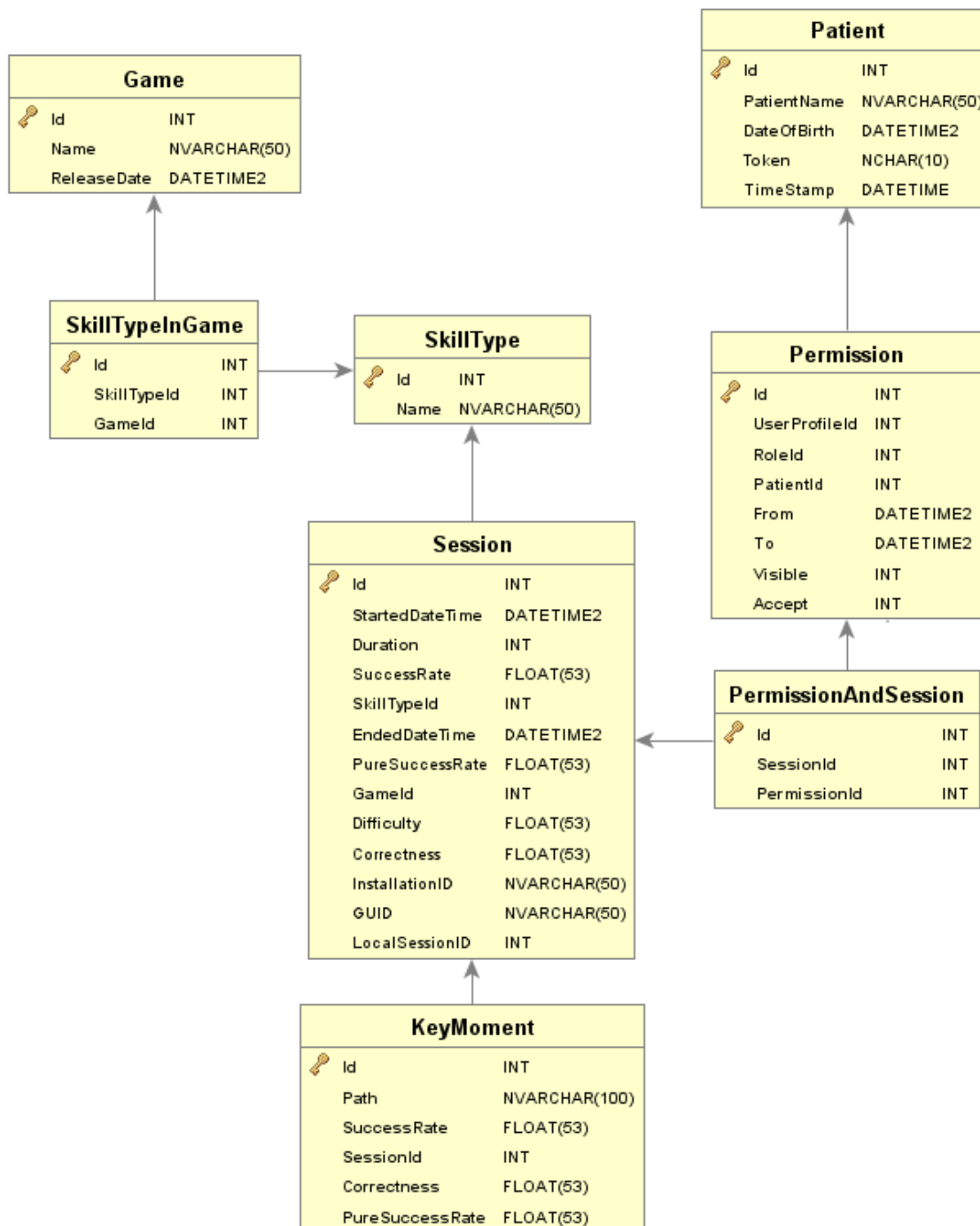
Obr. 19– Správa objednávok v databáze.

Počas cvičenia dieťaťa sa vytvára záznam, ktorý sa odosiela na server a ktorý sa ukladá do databázy, ako je znázornené na obrázku číslo 20. Záznam o cvičení predstavuje tabuľka **Session**, kde sa nachádzajú dáta prijaté z hernej platformy TalkLand a každý záznam v tejto tabuľke predstavuje konkrétne precvičovanie dieťaťa:

- Id - primárny kľúč, jedinečné id záznamu cvičenia
- StartedDateTime – začiatkový čas cvičenia
- EndedDateTime – koncový čas cvičenia
- Duration – trvanie v sekundách
- Correctness – správnosť cvičenia
- SuccessRate – úspešnosť cvičenia pri zvolenej obtiažnosti
- PureSuccessRate – úspešnosť cvičenia prepočítaná na obtiažnosť 100%
- GameId – cudzí kľúč na hru precvičujúcu danú schopnosť
- SkillTypeId – cudzí kľúč na danú schopnosť

- Difficulty – obtiažnosť
- InstallationID – id inštalácie TalkLandu, ktorá odoslala záznam cvičenia na server
- GUID – unikátny identifikátor záznamu cvičenia

Ak sa jedná o cvičenie fixácia problematických hlások, tak jednotlivé nahrávky vyslovovania sa ukladajú v tabuľke **KeyMoments**. Tabuľka **SkillType** obsahuje schopnosť a v tabuľke **SkillTypeInGame** je táto schopnosť prepojená s hrou, ktorej hodnoty uchováva tabuľka **Game**. Tabuľka **PermissionAndSession** spája tabuľky Permission a Session, pričom jeden záznam v tabuľke Session musí byť naviazaný minimálne na 1 riadok v tabuľke Permission. Každý záznam z cvičenia sa ukladá pre aktuálneho logopéda a pre rodičov dieťaťa.



Obr. 20 – Uchovávanie cvičenia v databáze.

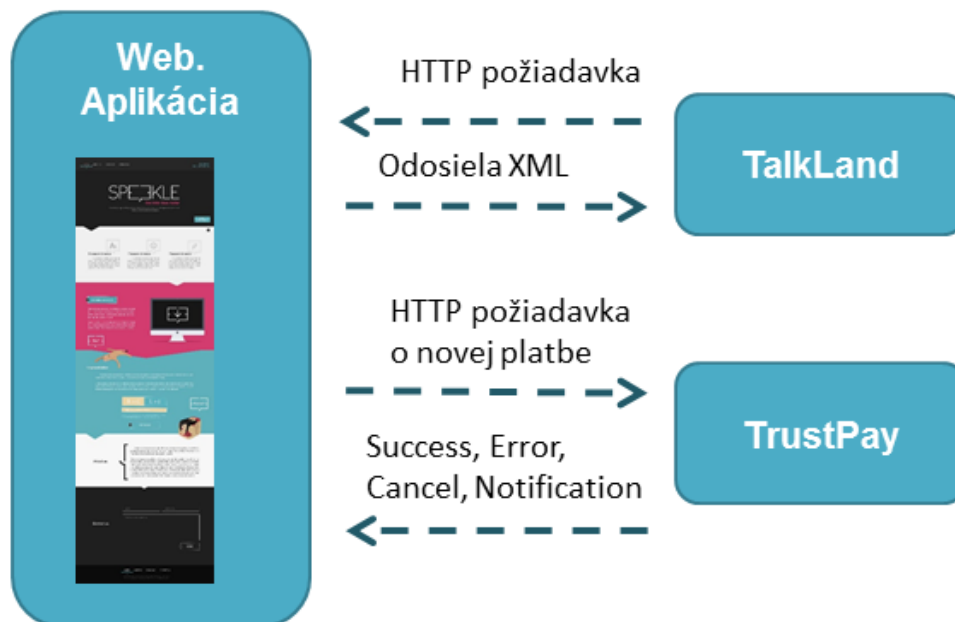
8.6.2 Controllery a API

Vo webovej aplikácii sa nachádzajú nasledujúce controllery:

1. DefaultController – dedia od neho všetky controllery okrem API (*Application programming interface*)
2. AccountController – nachádzajú sa v ňom služby potrebné pre správu používateľských účtov
3. ErrorController – vracia špecifické chybové hlášky
4. HomeController – obsahuje služby pre načítanie úvodnej stránky a kontaktného formulára v nej
5. SpeechTherapistController – obsahuje služby pre používateľa v roli logopéda alebo rodiča potrebné pre spravovanie terapie
6. TalkLandController – nachádzajú sa tu služby pre TalkLand
7. TrustPayController – nachádzajú sa tu služby pre TrustPay

Ako je znázornené na obrázku číslo 21, webová aplikácia má API rozhranie pre služby TalkLandu a API rozhranie pre služby platobnej brány TrustPay. API pre TalkLand je opísané v kapitole číslo 7.6, kde herná platforma TalkLand volá služby webovej aplikácie prostredníctvom http (alebo https) požiadaviek a webová aplikácia jej odpovedá pomocou súborov formátu XML (eXtensible Markup Language). V API pre TrustPay obidve webové aplikácie komunikujú prostredníctvom http požiadaviek (alebo https), pričom platobná brána TrustPay presmerováva zákazníka na jednu z nasledujúcich služieb:

1. Success – úspešná platba
2. Error – pri platení nastala chyba
3. Cancel – platba bola zrušená používateľom
4. Notification – notifikácia o platbe



Obr. 21– Uchovávanie cvičenia v databáze.

Je predpripravený aj controller AdminController, v ktorom sa nachádzajú služby na zobrazovanie, pridávanie a editovanie logopédov, ktorí budú používať Speckle u seba v ambulancii.

8.7 Inštalátor

Vývoj inštalátora reflektoval zmenu použitého rámca v hrách Goldy a TailTrails a potrebu distribúcie TalkLand media knižnice. Hry už nie sú závislé na rámci XNA 4 Framework preto bola jeho kontrola a inštalácia vyradená. TalkLand media knižnica je inštalovaná normálnym spôsobom, ale inštalátorom nie je aktualizovaná. TalkLand obsahuje vlastný mechanizmus na rozdielové aktualizácie knižnice.

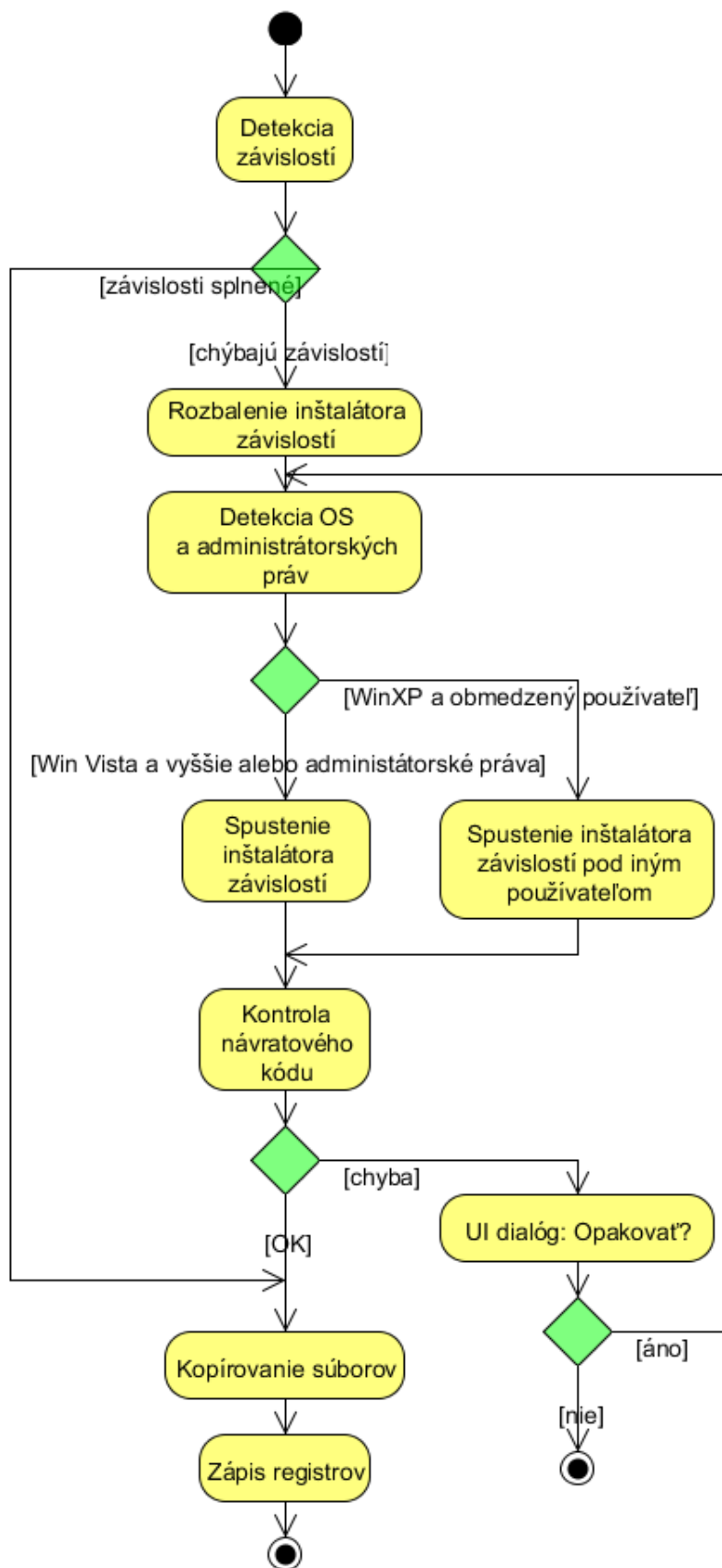
Inštalátor pri aktualizácii vymazáva adresáre, aby nedošlo k zachovaniu súborov, ktoré sa už nepoužívajú. Lokálne používateľské konfiguračné súbory ostávajú zachované. Boli implementované drobné úpravy používateľského rozhrania a kompilátor NSIS bol aktualizovaný na verziu 3.0a2.

Generované spustiteľné súbory:

- Updater.exe – nachádza sa v samotnej inštalácii TalkLand a jeho úloha je stiahnuť a spustiť aktualizáciu inštalátor (TalkLandFullUpdateInstaller.exe)
- TalkLand.exe – samotný inštalátor TalkLand, obsahuje aj inštalátor závislostí (TalkLandFullRedistrib.exe), ktorý v prípade potreby rozbalí a spustí
- TalkLandFullRedistrib.exe – samostatný inštalátor závislostí, momentálne len .NET 4.0, vyžaduje administrátorské práva
- TalkLandFullUpdateInstaller.exe – aktualizácia inštalátor, neobsahuje inštalátor závislostí, ale v prípade potreby (napr. zmena požiadaviek novej verzie TalkLand) si ho stiahne

Knižnice NSIS:

- DotNetVer .nsh – detekcia nainštalovaných verzií .NET Framework
- GUID.nsh – generovanie GUID
- InstallationID.nsh
 - čítanie a vytváranie InstallationID
 - FunkciaEnsureInstallationID zapíše do registrov používateľa nové InstallationID, ak tam ešte nie je
- IsUserAdmin.nsh – detekcia administrátorských práv používateľa pre systém Windows XP
- Notify.nsh – odosielanie udalostí na službu pre záznam udalostí, používa knižnicu inetcdll
- PixelShaderCheck.nsh/.dll – detekcia verzie Pixel Shader
- Registry.nsh/.dll – práca s registrami
- StdUtils.nsh/.dll – prístup k niektorým funkciám Win32 API, používa sa na spúšťanie programov cez Shell
- Inetc.dll – HTTP komunikácia
- TalkLandRequirements.nsh – detekcia splnenia závislostí TalkLand



Obr. 22 – Postup inštalácie TalkLand

Postup zostavenia inštalátora:

1. Nastavenie ciest (NSIS, dočasné cesty, vzor inštalácie)
2. Skopírovanie vzoru inštalácie do dočasného adresára
3. Skopírovanie zostaveného updater.exe do dočasného adresára
4. Obfuskácia zvolených súborov prostredníctvom Eazfuscator.NET
5. Podpísanie zvolených súborov
6. Zostavenie samotných inštalátorov

8.8 Dashboard

Dashboard bol rozšírený o novú funkcionality, ktorá vznikla na základe potrieb a skúseností s prácou s aplikáciou:

- filtrovania sedení podľa intervalu dátumov a hranej hry,
- filtrovanie grafov celkového používania systému podľa intervalu dátumov,
- možnosť zmeny počiatkovej hodnoty grafu vzhľadom na časový interval filtrácie,
- zoznam používateľov so základnými údajmi a možnosťou filtrovania a zoradovania,
- vyhľadávanie používateľov podľa Installation ID pre dohľadanie používateľa od ktorého prišiel chybový výpis,
- zobrazenie sedení, ktoré nemajú priradené konkrétne dieťa.

Použil sa jednoduchá šablóna vzhľadu TwitterBootstrap a začalo sa používať jednoduché prihlasovanie HTTP Basic Auth prostredníctvom konfigurácie webového servera nginx. Na vykreslenie grafov sa používa javascriptová knižnica Flotr2. Zoznam používateľov sa zobrazuje prostredníctvom knižnice jQueryDatatables a dáta získava cez AJAX.

Dashboard komunikuje s existujúcimi databázami webovej aplikácie (MS SQL) a služieb pre trial tokeny a záznam udalostí (MySQL). Automatické obnovenie spojenia s MS SQL serverom je riešené obalením jeho klienta s MSSqlHelper.

Rozhranie modelov:

- Patient – predstavuje konkrétneho pacienta
 - priamo obsahuje ID, meno, dátum narodenia a dátum vytvorenia
 - funkcia users vráti asociovaných používateľov (rodičia, logopédi)
 - funkcia sessions vráti všetky záznamy o hraní hier
- User – predstavuje konkrétneho používateľa, ale obsahuje aj funkcie pre vyhľadávanie používateľov
 - priamo obsahuje ID, meno, email, rolu, dátum vytvorenia a informácie o inštaláciach TalkLand
 - funkcia patients vráti asociovaných pacientov
 - funkcia installation_ids vráti asociované Installation ID prostredníctvom záznamov o aktivácii TalkLand v službe pre záznam udalostí
 - funkcia guest_sessions vráti záznam o hraní hier „host'ovského“ pacienta
 - funkcie find_by_user_id (alebo email, user_token a variable_number) vráti konkrétneho používateľa na základe daného identifikátora

- funkcie dt_ poskytujú funkcionálnu pre filtrovanie používateľov pre knižnicu Databases, implementované je zoradovanie len podľa jedného stĺpca
- SessionStatistics – poskytuje informácie o počte záznamov z hraní hier za jednotlivé dni
 - all_sessions_statistics – všetky záznamy
 - normal_sessions_statistics – len pacienti evidovaní v systéme
 - guest_sessions_statistics – len „host'ovskí pacienti“
 - anonymous_sessions_statistics – len anonymné záznamy
 - do uvedených funkcií je možné vložiť filter, ktorý generuje funkcia filter_query v ktorej je možné zvoliť čas od, do a identifikátor hry
 - *_histogram funkcie poskytujú histogram - koľko používateľov má určitý počet záznamov z hrania
- UsageStatistics – poskytuje informácie o používanosti celého systému
 - install_statistics, update_statistics, uninstall_statistics – inštalácie, aktualizácie a odinštalácie TalkLand za jednotlivé dni
 - activate_statistics, deactivate_statistics – aktivácie a deaktivácie TalkLand
 - talkland_statistics, goldy_statistics - spustenia TalkLand a Goldy
 - trial_tokens_statistics – trial tokeny
 - overall_users, overall_patients – celkový počet používateľov a pacientov
 - events/trial_tokens/user_emails/user_ids_by_installation_ids – vráti udalosti, trial tokeny, používateľské emailové adresy alebo ID podľa zadaných Installation ID

Kontroléry:

- DashboardController
 - index – rozcestník
 - sessions – všeobecné štatistiky o hraniach hier s možnosťou filtrovania
 - usage – všeobecné štatistiky o používanosti TalkLand s možnosťou filtrovania
- InstallationIdsController
 - view – zobrazenie dostupných informácií k danému Installation ID
- PatientsController
 - view – zobrazenie dostupných informácií k danému pacientovi
 - guest - dostupných informácií k „host'ovskému“ pacientovi daného používateľa
- UsersController
 - index – zobrazenie zoznam pacientov
 - view – zobrazenie informácií o používateľovi
 - users_databases – AJAX handler pre knižnicu Databases, vracia zoznam používateľov podľa zadaných podmienok

8.9 Logopedizátor

Pre zdôraznenie a spropagovanie problematiky rečových porúch bol vytvorený tzv. logopedizátor. Táto služba transformuje zvolenú webovú stránku tak, že napr. všetky písmená

„r“ sa prepíšu na „g“. Zároveň je zachovaná funkčnosť stránky a odkazy na stránke vedú opäť na túto službu, aby bol ich cieľ tiež transformovaný. Ako základ tejto služby bol použitá existujúci softvér s otvorenými zdrojovými kódmi PHPProxy++, ktorý funguje ako proxy server – zobrazuje zvolenú stránku bez zmien a odkazy smeruje na proxy. Tento softvér bol doplnený o transformáciu stránky a bol upravený jeho vzhľad v štýle Speekle. Transformácia stránky funguje na úrovni textových elementov v objektovom modeli HTML.

Transformácia stránky:

1. Zostavenie DOM modelu z HTML kódu stránky
2. Iterácia cez všetky textové elementy a transformácia ich obsahu (napr. náhrada „r“ za „g“)
3. Vygenerovanie nového HTML kódu stránky

Východzia úvodná stránka PHPProxy++ bola vyradená a používateľa presmeruje na speekle.sk.

8.10 WebShh

WebShh je prototyp webového analyzátora zvuku, ktorý využíva spracovanie zvuku na strane servera. Ide o propagačný nástroj na vyskúšanie technológie analýzy zvuku bez potreby inštalácie akéhokoľvek programu. Klientska časť je HTML/JavaScript aplikácia, ktorá používa WebAudio API pre prístup k zvukovému vstupu. Jednotlivé nahrané chunky, o dĺžke 2048 vzoriek, okamžite odosiela na server na spracovanie vo formáte WAV, následnú odpoveď vizualizuje. Serverová časť využíva rámec ASP.NET MVC a existujúcu knižnicu na analýzu zvuku SoundAnalyzer. Filtrovanie nepresných výsledkov analýzy je na strane klienta je prebraté z knižnice SoundAnalyer.

Používateľské rozhranie umožňuje zvolenie analyzovanej hlásky a obtiažnosti a používa vzhľad TwitterBootstrap. Prototyp funguje v prehliadačoch Firefox a Chrome a má rýchlu odozvu na pevnom a rýchlom pripojení na server. Na mobilnom pripojení na internet je odozva citeľne väčšia kvôli vysokej latencii a nekomprimovanom prenose zvuku. Prototyp nie je možné používať v prehliadači Safari (jediné webové vykreslovacie jadro na platforme iOS) pre chýbajúcu podporu nahrávania zvuku vo WebAudio API, ktoré je v štádiu konceptu. Z týchto dôvodov sa v práci na WebShh nepokračovalo a úsilie sa venovalo na iné dôležitejšie úlohy.

8.11 Služby pre TalkLand

8.11.1 Autorizačná služba TalkLand


Konfigurácia tejto služby bola upravená tak, aby sa beta verzia TalkLand nespustila a oznámila ukončenie beta testovania a vyzvala na stiahnutie plnej verzie.


8.11.2 Služba pre trial tokeny

Služba bola rozšírená o možnosť kontroly tokenov s rôznou dobou platnosti podľa účelu ich použitia.

Na obr. 23 sa nachádza štruktúra databázy. V tabuľke tokens sa nachádzajú všetky vygenerované tokeny (identifikátor, datum vytvorenia, IP adresa klienta, token, Installation ID a počet trial dní v dobe generovania tokenu). V tabuľke verify_logs sa nachádzajú

záznamy o overovaní trial tokenov (ID riadku, datum a čas overovania, IP adresa klienta, token, Installation ID, výsledok overovania a rola používateľa – rodič/logopéd).

tokens	
 id	int
date	datetime
ip	int(10) unsigned
token	varchar(50)
installation_id	varchar(50)
trial_days	int

verify_logs	
 id	int
date	datetime
ip	int(10) unsigned
token	varchar(50)
installation_id	varchar(50)
result	varchar(20)
user_role	varchar(20)

Obr. 23- Štruktúra databázy služby pre trial tokeny

HTTP API

- g.php – vygenerovanie nového tokenu
 - GET/POST parametre
 - iid – Installation ID
 - odpoveď vo formáte XML


```
<message>
            <token>token</token>
            <trialDays>východzí počet dní trial verzie</trialDays>
            <createdOn>dátum a čas vytvorenia tokenu vo formáte
            ISO8601</createdOn>
          </message>
```
- v.php – overenie platnosti tokenu
 - GET/POST parametre
 - iid – Installation ID
 - token – trial token
 - userRole – rola používateľa definovaná v konfigurácii, môže ovplyvniť dĺžku trvania trialu
 - odpoveď vo formáte XML


```
<message>
            <result>ok/expired/notfound</result>
            <trialDays>počet dní trial verzie</trialDays>
            <createdOn>dátum a čas vytvorenia tokenu vo formáte
            ISO8601</createdOn>
          </message>
```

8.11.3 Služba pre zaznamenávanie výnimiek

Táto služba nebola upravená počas letného semestra. Služba slúži na uloženie zaslaných chybových výpisov na disk a ich odoslanie emailom na adresu určenú v konfiguračnom súbore.

HTTP API

- log.php – uloženie výnimky


- Vstup sa očakáva vo formáte multipart/form-data, pričom v premennej uploadedFiles sa nachádza jeden súbor
- Odpoveďou je informácia, či sa súbor podarilo uložiť, vo formáte XML:
 - <response><status>Ok</status></response>
 - <response><status>Fail</status></response>

8.11.4 Služba pre záznam udalostí

Táto služba nebola upravená počas letného semestra. Služba slúži na uchovávanie prijatých udalostí vyvolaných v niektorej z aplikácií.

Na obr. 24 sa nachádza štruktúra databázy:

- id – identifikátor
- date – dátum a čas prijatia
- ip – IP adresa klienta
- installation_id – Installation ID
- user_id – ID používateľa
- module – aplikácia/modul, ktorá vyvolala udalosť
- version – verzia modulu
- action – názov udalosti
- data – doplnkové dáta k udalosti

notify_logs	
 id	int
date	datetime
ip	int(10) unsigned
installation_id	varchar(50)
user_id	varchar(50)
module	varchar(30)
version	varchar(30)
action	varchar(30)
data	text

Obr. 24 – Štruktúra databázy služby pre záznam udalostí

HTTP API

- notify.php, nepovinné GET alebo POST parametre, nevracia žiadnu odpoveď
 - installation_id
 - user_id
 - module
 - version
 - action
 - data

Slovenská technická univerzita
Fakulta informatiky a informačných technológií

Rečové poruchy
Dokumentácia riadenia

Členovia tímu: Bc. Peter Demčák, Bc. Ondrej Galbavý, Bc. Miroslav Šimek, Bc. Veronika Štrbáková

Vedúci tímu: Ing. Michal Barla, PhD.

Akademický rok: 2013/14

Obsah

1	Úvod	1
2	Zoznam kompetencií tímu	3
3	Úlohy členov tímu	5
3.1	Metodiky	5
3.2	Príbehy.....	5
3.3	Celkový pohľad – Zimný semester	6
3.4	Celkový pohľad – Letný semester.....	7
4	Manažment kvality a monitorovanie projektu.....	9
4.1	Metodika na testovanie základnej funkčnosti TalkLand	10
4.1.1	Pojmy a nástroje	10
4.1.2	Roly a zodpovednosti	10
4.1.3	Postupy	10
5	Manažment rizík a rozsahu.....	15
6	Manažment rozvrhu a plánovania	17
6.1	Plán projektu v zimnom semestri:	17
6.2	Opis plánu projektu v zimnom semestri:.....	17
6.2.1	Fáza A: Minimálny produkt platenej plnej verzie aplikácie Speekle TalkLand.....	17
6.2.2	Fáza B: Príprava na spustenie plnej verzie pre verejnosť.....	18
6.2.3	Fáza C: Vytvorenie podmienok na tvorbu hier na cvičenie diferenciacie.....	18
6.3	Dlhodobý plán projektu v letnom semestri	18
6.4	Krátkodobý plán projektu v letnom semestri	18
6.5	Plánovanie šprintov	19
6.6	Vyhodnocovanie odhadov šprintov	19
7	Manažment podpory vývoja a integrácie	21
7.1	Metodika na verziovanie zdrojového kódu	22
7.1.1	Použité pojmy	22
7.1.2	Manažment verzií zdrojového kódu	22
7.1.3	Postupy	23
7.2	Metodika na prácu s Dropboxom	27
7.2.1	Roly	27
7.2.2	Stanovená štruktúra pre Speekle Dropbox	27
7.2.3	Priečinky s jednoznačným obsahom.....	28
7.2.4	Priečinek s obsahom netýkajúcim sa priamo projektu Speekle.....	29
7.2.5	Dočasné súbory	30

7.2.6	Archív	30
7.2.7	Formát zápisu zoznamu priečinkov a súborov v mailoch - "Položky obsahu"	30
7.2.8	Scenáre špecifických akcií v Dropboxe.....	31
8	Manažment komunikácie a ľudských zdrojov.....	35
9	Manažment tvorby dokumentácie	37
9.1	Tvorba priebežnej dokumentácie	37
9.2	Tvorba zápisníc	38
9.2.1	Obsah.....	38
9.2.2	Pojmy a nástroje	38
9.2.3	Roly a zodpovedností	38
9.2.4	Postupy	39

Príloha A – Zápisnice zo stretnutí

Príloha B – Preberacie protokoly

Príloha C - Exporty úloh z Redmine

Príloha D - Zápisy retrospektív

1 Úvod

Tento dokument opisuje riadenie v projekte Speekle na predmete Tímový projekt v rámci inžinierskeho štúdia na Fakulte informatiky a informačných technológií STU.

Víziou projektu Speekle je eliminovať rečové poruchy v populácií. Speekle poskytuje podporu rečovej terapie u detí v predškolskom veku tým, že motivuje logopedické cvičenia prostredníctvom hier.

Obsahom druhej kapitoly je predstavenie členov tímu a naša ponuka v prospech vybranej témy.

V kapitole číslo tri sú podrobnejšie rozpísané manažérske pozície členov tímu.

Kapitoly štyri až deväť popisujú odlišné aspekty manažmentu v projekte, akým spôsobom tím riadil svoju činnosť a aké metodiky boli na to v rámci pracovného tímu projektu Speekle použité.

2 Zoznam kompetencií tímu

Všetci členovia majú skúsenosti s manažovaním tímového projektu a rozvinuté prezentačné zručnosti v slovenčine aj v angličtine.

Individuálne vedomosti a schopnosti členov tímu:

- **Bc. Peter Demčák** – grafika, herný dizajn, tvorba používateľských rozhraní so zameraním na deti v predškolskom veku.
Technológie: XNA, C#, .NET, RoR, HTML, CSS
- **Bc. Ondrej Galbavý**: počítačového videnie, tvorby webov , počítačová bezpečnosť.
Technológie: HTML, CSS, JS, PHP, RoR, OpenCV, C++, C#, .NET
- **Bc. Miroslav Šimek**: analýza zvuku a obrazu, umelá inteligencia, návrh algoritmov, tvorba webov
Technológie: .NET, C#, PHP, JS, HTML, CSS
- **Bc. Veronika Štrbáková**: tvorba webov, modelovanie dát, marketing, PR
Technológie: HTML, CSS, C#, .NET, ASP.NET MVC

Všetci členovia tímu sú stotožnení s témou rečových porúch, keďže projekt Speekle vznikol v rámci našej spoločnej práce v priebehu posledného kalendárneho roka. Jednotlivé časti systému tiež presne zapadajú pod individuálne kompetencie členov tímu.

Ako hlavný tvorivý tím za Speekle máme hlboký náhľad do problematiky rečovej terapie, aj do súčasnej realizácie riešenia Speekle. Produkty našej predchádzajúcej práce budú naďalej využité pre ďalší rozvoj systému.

Máme nadviazané kontakty na logopedických odborníkov a komunikačné kanály na oslovenie cieľovej skupinou používateľov.

V priebehu prvého ročníka inžinierskeho štúdia máme zapísané predmety priamo súvisiace s problémovou oblasťou, ktoré nám môžu dopomôcť pri práci na systéme Speekle, ako Počítačové videnie a Bezpečnosť v internete

3 Úlohy členov tímu

Členovia tímu majú pridelené nasledovné manažérske roly.

Meno	Roly
Peter Demčák	<ul style="list-style-type: none">• Manažér rizík• Manažér tvorby dokumentácie
Ondrej Galbavý	<ul style="list-style-type: none">• Manažér podpory vývoja a integrácie• Hlavný architekt
Miroslav Šimek	<ul style="list-style-type: none">• Manažér plánovania• Manažér monitorovania projektu• Vedúci tímu
Veronika Štrbáková	<ul style="list-style-type: none">• Manažér komunikácie• Manažér kvality

V dokumentácií riadenia členovia tímu popisujú manažment projektu na základe svojej role.

Autorstvo k častiam dokumentácie prislúcha členom tímu podľa nasledovných tabuliek:

3.1 Metodiky

Metodika na verziovanie zdrojového kódu	Veronika Štrbáková
Metodika na prácu s Dropboxom	Miroslav Šimek
Tvorba zápisníc	Peter Demčák
Metodika na testovanie základnej funkčnosti TalkLand	Ondrej Galbavý

3.2 Príbehy

Doplniť InstallationID k sessions do databázy	Veronika Štrbáková
Poskytnutie zoznamu ChildTokenov podľa UserTokenu	Veronika Štrbáková
Kontrola pred spustením TalkLandu	Miroslav Šimek
Oživenie hry Tail Trails v bývalom TalkLande	Peter Demčák
Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions	Miroslav Šimek
Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	Miroslav Šimek
Pridať timestamp do databázy pri vytváraní dieťaťa	Veronika Štrbáková
Redizajn Speekle webu	Veronika Štrbáková

Dashboard, prehľadné zobrazovanie štatistík	Ondrej Galbavý
Spracovanie sessions bez ChildToken na serveri	Veronika Štrbáková
Pridanie a upravenie dieťaťa priamo z TalkLandu	Miroslav Šimek
Prehodenie XNA hier do MonoGame	Peter Demčák
Reset hesla vo webovej aplikácii	Veronika Štrbáková
Bootstrap TalkLand media knižnice	Miroslav Šimek
Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	Peter Demčák
Otestovať full instalačku	Ondrej Galbavý
Doladenie Goldyho v MonoGame	Peter Demčák
Redizajn Speekle webu s bootstrapom	Veronika Štrbáková
Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	Veronika Štrbáková
Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na .ogg	Miroslav Šimek
Umožnenie pridávania externe nahratej nahrávky k slovu	Miroslav Šimek
Generovanie slov do TalkLand hry	Miroslav Šimek
Nasadiť dashboard na tímový server	Ondrej Galbavý
Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	Ondrej Galbavý
Zriadiť virtuálny server s OS Windows	Ondrej Galbavý
Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	Ondrej Galbavý
Presunúť PHP služby na virtuálny server	Ondrej Galbavý
Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails	Peter Demčák
Evidencia a zobrazovanie objednávok	Veronika Štrbáková
Vytváranie a prehliadanie párov slov	Miroslav Šimek
Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	Ondrej Galbavý

3.3 Celkový pohľad – Zimný semester

TalkLand	Miroslav Šimek
TalkLand media	Miroslav Šimek
Goldy	Peter Demčák

TailTrails	Peter Demčák
Webové rozhranie	Veronika Štrbáková
API webového rozhrania pre TalkLand	Veronika Štrbáková, Miroslav Šimek
Inštalátor	Ondrej Galbavý
Dashboard	Ondrej Galbavý
Služby pre TalkLand	Ondrej Galbavý

3.4 Celkový pohľad – Letný semester

TalkLand	Miroslav Šimek
TalkLand media	Miroslav Šimek
Squak	Miroslav Šimek
Goldy	Peter Demčák
TailTrails	Peter Demčák
Webové rozhranie	Veronika Štrbáková
Inštalátor	Ondrej Galbavý
Dashboard	Ondrej Galbavý
Logopedizátor	Ondrej Galbavý
WebShh	Ondrej Galbavý
Služby pre TalkLand	Ondrej Galbavý

Autor úvodu, zoznamu kompetencii, úloh členov tímu, editor: Peter Demčák

4 Manažment kvality a monitorovanie projektu

Počas vývojových šprintov sme monitorovali posun vykonávanej práce na projekte prostredníctvom webových systémov Redmine a Bitbucket, ktorých prepojenie nám umožnilo monitorovanie zdrojových kódov v spojení so zadanými úlohami. Každý zdrojový kód musel prejsť code reviewom, pri ktorom prechádzal overovaním, či spĺňa požadovanú špecifikáciu a funkcionality, a je napísaný na dostatočnej kvalitatívnej úrovni.

Až po zrevidovaní zdrojového kódu a po odsúhlasení jeho správnosti môže programátor pridať danú funkcionality do produkčnej vetvy. Týmto postupom sa snažíme udržiavať produkčnú verziu na takej úrovni kvality, aby spĺňala požiadavky používateľov.

Pri definovaní funkcionality, ktorú má tím priniesť do produkčnej verzie počas behu jedného šprintu, si plánujeme ucelené celky, pričom každú funkcionality určenú pre priame používanie zákazníkom konzultujeme s cieľovou skupinou, aby sme si overili, či je naše riešenie správne, a tím si validujeme jednotlivé časti nášho riešenia.

Čo sa týka testovania, používa sa väčšinou neformálne testovanie, pričom toto testovanie musí spočívať v identifikovaní si všetkých možných scenárov, ktoré môžu nastať a v následnom otestovaní ich, pričom sa vytvorí protokol o tom, kto testoval, čo testoval a ako testoval. V prípade inštalátora sa musí vytvoriť aj testovacie prostredie, v ktorom sa inštalácia bude testovať. V prípade, že počas testovania sa odhalí chyba, táto chyba musí byť opravená čo najskôr v závislosti od komplexnosti problému.

V rámci monitorovania projektu monitorujeme aj odhady šprintov ich vyhodnocovaním, ktoré je detailne popísané pri manažmente plánovania. Z tohto vyhodnotenia odhadov sa snažíme poučiť, aby sme pri každom ďalšom šprinte boli schopný odhadovať lepšie, napríklad ak niekto zistí, že vo väčšine prípadov nadhodnocuje alebo naopak podhodnocuje môže to byť pre neho užitočná informácia pri ďalšom odhadovaní.

4.1 Metodika na testovanie základnej funkčnosti TalkLand

Táto metodika obsahuje postupy pre otestovanie základnej funkcionality klientskych aplikácií Speekle – TalkLand a Goldy a ich inštalátora

Postupy sa vykonávajú spravidla pred vypustením novej verejnej verzie. Vykonávajú sa aj počas vývoja, keď sa dokončí úprava inštalátora, TalkLand alebo hry Goldy.

4.1.1 Pojmy a nástroje

Zoznam a vysvetlenie pojmov a nástrojov použitých v dokumente.

Pojem	Definícia
Goldy	Hra umožňujúca precvičovanie sykaviek hrovou formou zvukovým vstupom.
Inštalátor produktu	Program, ktorý nainštaluje TalkLand a Goldy, pričom nainštaluje aj ich závislosti.
Inštalátor závislostí	Program, ktorý je spustený inštalátorom produktu a nainštaluje .NET 4 Full framework a XNA 4 framework ak nie sú nainštalované.
Redmine	Webová aplikácia na správu úloh a chýb, ktorý sa používa v tíme.
TalkLand	Aplikácia, ktorá spravuje prihlasovanie používateľa, spúšťa hry a odosiela záznamy z hrania na server.
Virtualizačný softvér	Softvérový nástroj umožňujúci spustiť viacero virtuálnych strojov na hostiteľskom počítači. Nástroj podporuje vytváranie a obnovu snímok (snapshots). Odporúčaný je nástroj je VMware Workstation.

4.1.2 Roly a zodpovednosti

Role ktoré zastávajú členovia tímu pri testovaní TalkLand.

Rola	Popis
Tester	Úlohou testera je vykonať samotné testovanie aplikácií.
Manažér podpory vývoja	Je zodpovedný za prípravu testovacieho prostredia.
Správca služby pre trial tokeny	Má prístup do databázy služby a invaliduje konkrétne tokeny na žiadosť testera.
Správca webovej aplikácie	Poskytuje testovacie prihlasovacie účty pre TalkLand a kontroluje zmeny v databáze.

4.1.3 Postupy

4.1.3.1 Otestovanie základnej funkčnosti TalkLand

Zodpovedná rola: tester

Kompletné otestovanie základnej funkčnosti inštalátora, TalkLand a hry Goldy spočíva vo vykonaní postupov 4.1.3 až 4.1.5. Testovacie prostredie sa na počítači vytvorí raz podľa postupu 4.1.2 a používa sa opakovane pre ďalšie postupy. Otestovania inštalátora podľa postupu 4.3 sa vykoná pre každý virtuálny stroj zvlášť.

Snímok virtuálneho stroja „závislosti TalkLand nainštalované“ sa používa ako základ pre postupy 4.1.4 a 4.1.5.

Postup 4.1.3, 4.1.4 alebo 4.1.5 sa nevykonáva, ak nedošlo k zmene v príslušnej aplikácii.

Tester vytvorí protokol podľa postupu 4.1.6. Ak sa počas testovania vyskytli chyby, zapíše ich do Redmine podľa postupu 4.1.7.

4.1.3.2 Príprava testovacieho prostredia

Zodpovedná rola: manažér podpory vývoja

Manažér podpory vývoj zabezpečí inštaláciu virtualizačného softvéru na počítač určený testerom. Následne nainštaluje nasledujúce operačné systémy do samostatných virtuálnych strojov:

- Windows XP
- Windows 7

Príprava virtuálneho stroja zahŕňa:

1. Vytvorenie virtuálneho stroja s parametrami odporučenými virtualizačným softvérom podľa zvoleného operačného systému. Určenie jedného zdieľaného priečinka s názvom „share“.
2. Spustenie virtuálneho stroja
3. Nainštalovanie operačného systému
4. Nainštalovanie host'ovských doplnkov
5. Nainštalovanie aktuálneho servisného balíka, ale bez aktualizácií
6. Vytvorenie odkazu na zdieľaný priečinok „share“ na ploche
7. Vytvorenie používateľov:
 - „Admin“, heslo „admin“ – používateľ s administrátorskými právami
 - „User“, heslo „user“ – používateľ s obmedzenými právami
8. Odhlásenie používateľa
9. Vytvorenie snímky virtuálneho stroja s názvom „Čistá inštalácia“

4.1.3.3 Otestovanie inštalátora

Zodpovedná rola: tester

Tester obnoví virtuálny stroj zo snímky „Čistá inštalácia“. Do zdieľaného adresára na hostiteľskom počítači nakopíruje inštalátor, ktorý sa bude testovať. Vo virtuálnom stroji sa prihlási s používateľom „Admin“.

Neočakávaná reakcia systému je považovaná za chybu, ktorá bude zapísaná v protokole a v Redmine.

Zo zdieľaného adresára spustí inštalátor. V čistej inštalácii Windows, začne inštalátor inštalovať závislosti prostredníctvom samostatného programu, ktorý vyžaduje administrátorské práva. V prípade testovanie pod operačným systémom Windows Vista a vyšším si Windows vyžiada potvrdenie nepovolí spustenia inštalátora závislostí s administrátorskými právami, ktoré tester nepotvrdí. Inštalátor ponúkne možnosť opakovať

inštaláciu závislostí, ktorú tester potvrdí a následne povolí aj spustenie s administrátorskými právami. Následne tester preruší inštaláciu .NET Framework stlačením tlačidla „zrušiť“. Inštalátor ponúkne možnosť opakovať inštaláciu závislostí, ktorú tester potvrdí a nechá inštaláciu celého produktu dokončiť.

Tester vyskúša spustiť TalkLand a ukončí ho. Tester znova spustí inštalátor, ktorý pri druhom spustení nemá inštalovať závislosti ani vyžadovať administrátorské práva.

Tester obnoví virtuálny stroj zo snímky „Čistá inštalácia“ a prihlási sa s používateľom „User“. Spustí inštalátor produktu, ktorý začne inštalovať závislosti. Windows ponúkne možnosť spustiť inštalátor závislostí pod iným používateľom. Tester zadá prihlasovacie údaje používateľa „Admin“ a nechá nainštalovať celý produkt.

Tester vyskúša spustiť TalkLand a ukončí ho. Tester znova spustí inštalátor, ktorý pri druhom spustení nemá inštalovať závislosti ani vyžadovať administrátorské práva.

Tester vytvorí snímok s názvom „Závislosti TalkLand nainštalované“.

4.1.3.4 Otestovanie základnej funkcionality TalkLand

Zodpovedná rola: tester

Neočakávaná reakcia systému je považovaná za chybu, ktorá bude zapísaná v protokole a v Redmine.

Tester obnoví virtuálny stroj zo snímky „Závislosti TalkLand nainštalované“. Tester nainštaluje a spustí TalkLand, ktorý zobrazí dialógové okno s možnosťou prihlásiť sa alebo pokračovať vo skúšobnej verzii. Počet zostávajúcich dní skúšobnej verzie je 14. Tester pošle TrialToken (získa ho z registrov, presné umiestnenie je v príslušnej dokumentácii) správcovi služby pre trial tokeny, ktorý ho invaliduje. Pri ďalšom spustení bude TalkLand vyžadovať prihlásenie so zaplateným účtom, inak sa vypne. Tester zadá prihlasovacie údaje používateľa s rolou rodiča, ktoré poskytne správca webovej aplikácie a prihlási sa. Správca webovej aplikácie v databáze skontroluje zvýšenie počtu inštalácií (dbo.UserProfiles.InstallationCounter) o 1 pri danom používateľovi.

Tester skontroluje korektné stiahnutie zoznamu používateľov, TalkLand zobrazí deti, ktoré sú uložené vo webovej aplikácii. Tester prostredníctvom aplikácie TalkLand pridá dieťa s ľubovoľnými platnými údajmi (dátum narodenia nesmie byť v budúcnosti). Novo pridané dieťa sa zobrazí aj v TalkLand aj vo webovej aplikácii. Tester vo webovej aplikácii pridá nové dieťa, ukončí a spustí TalkLand. V zozname detí v TalkLand sa zobrazí dieťa pridané cez webovú aplikáciu.

Tester spustí hru Goldy s ľubovoľným reálnym dieťaťom, hrá ju kým sa nenazbiera aspoň jeden kľúčový moment a hru vypne. Po krátkej dobe (v závislosti od rýchlosti pripojenia na internet, obvykle do minúty) sa vo webovej aplikácii pri danom dieťati zobrazí záznam o hraní aj so zvukovou nahrávkou.

Tester odpojí virtuálny stroj od siete a dá odinštalovať TalkLand. Odinštalátor upozorní na nemožnosť deaktivácie TalkLand pri odpojení internete a umožní TalkLand aj tak odinštalovať alebo zrušiť odinštalovanie. Tester zruší odinštalovanie, pripojí virtuálny stroj k sieti a znova dá odinštalovať TalkLand. Tester znova nainštaluje TalkLand, ktorý opätovne pýta prihlasovacie údaje. Správca webovej aplikácie overí zníženie počtu inštalácií v databáze.

4.1.3.5 Otestovanie základnej funkčnosti Goldy

Zodpovedná rola: tester

Neočakávaná reakcia systému je považovaná za chybu, ktorá bude zapísaná v protokole a v Redmine.

Tester nainštaluje a spustí TalkLand a prihlási sa s údajmi používateľa s rolou rodiča, ktoré poskytne správca webovej aplikácie. Tester spustí hru Goldy. Na obrazovke vyberie precvičovanie hlásky „š“ a ľubovoľnú obtiažnosť. Zobrazí sa samotná herná plocha a tester vyskúša nasledovnú funkčnosť hry:

- Pohyb po hernej ploche
- Zbieranie pokladov a rozbíjanie kameňov
- Reakciu hry na správnu a nesprávnu výslovnosť
- Funkčnosť vylepšení (bomba, palička, diamant, plášť)

Tester za behu hry odpojí mikrofón alebo vypne nahrávaciu zariadenie v nastaveniach zvuku vo Windows, na čo hra v momente prebúdzania draka zareaguje a neumožní pokračovať v hre bez pripojeného nahrávacieho zariadenia. Hra rovnakým spôsobom zareaguje ak bola spustená bez nahrávacieho zariadenia.

4.1.3.6 Vytvorenie protokolu o testovaní

Tester po ukončení testovania vytvorí protokol o testovaní v ktorom uvedie nasledovné informácie:

- Kto testoval
- Dátum a čas testovania
- Konfigurácia stroja na ktorom boli aplikácie testované
 - Fyzický alebo virtuálny stroj
 - Verzia Windows a aktuálnosť jeho aktualizácií
 - Lokalizácia (jazyk) systému
 - Procesor a veľkosť RAM
 - Grafická karta a verzia jej ovládača
 - Či bol .NET a XNA nainštalované
- Verzia produktu
- Stručne čo bolo testované, prípadné odchýlky od metodiky (čo bolo testované navyše)
- Výsledok testovania
- Zoznam chýb nahlásených v Redmine a ich čísla
- Prípadné poznámky

Tester uloží protokol vo formáte docx na dropbox do adresára \doc\Dokumentacia\Testovanie\.

4.1.3.7 Zápis chyby do Redmine

Tester vytvorí nový Bug v Redmine ak ešte neexistuje relevantný otvorený Bug. Popis obsahuje:

- Konkrétnu konfiguráciu: verzia Windows, lokalizácia, či už bol .NET a XNA predtým nainštalovaný
- Popis udalostí a v čom je problém

- V prípade, ak aplikácia ohlásila neočakávanú chybu, čo najpresnejší dátum a čas oznámenia

Ak už existuje relevantný otvorený Bug, tester do neho doplní nove informácie alebo potvrdí aktuálne. Ak je existuje relevantný uzavretý Bug, doplní na neho referenciu do nového Bugu.

5 Manažment rizík a rozsahu

Riziká vyplývajúce zo smerovania projektu sú implicitne riešené priamo na stretnutiach v rámci niektorých diskusií, kde ich riešenie vplýva zo záveru diskusie, tak ako je zapísaný v zápisnici. Okrem toho sme smerovanie nášho projektu konzultovali aj s našou cieľovou skupinou (logopédi, rodičia) a s odborníkmi z biznisovej oblasti.

Pre stanovovanie zložitosti úloh využívame planning poker, ktorý nám umožňuje mnohouholný pohľad na riešené vlastnosti a na riziká s tým spojené, pričom je vyššia pravdepodobnosť, že viacerí členovia tímu identifikujú neznáme riziko. Na základe zložitosti jednotlivých vlastností dokážeme potom odhadnúť rozsah jednotlivých príbehov a šprintov, čo nám umožňuje lepšie navrhnuť obsah šprintu. Rozdelenie jednotlivých vlastností na podúlohy a rozsah času venovaného jednotlivým podúlohám si už riadi vlasník daných úloh osamote.

V priebehu šprintu všetci členovia tímu komunikovali s ostatnými členmi v prípade výskytu akýchkoľvek pracovných problémov a ak to bolo potrebné, aktívne vyhľadávali pomoc. Po práci na viacerých šprintoch sme zvýšili pozornosť aj na stretnutiach, kde sme sa explicitne pýtali, či má niektorý člen s niečím problém.

Chyby sme odstraňovali buď v rámci code review, alebo nahlasovaním bugov do systému Remine. Buggy sa riešili podľa možnosti čo najskôr ako to bolo možné. Pokiaľ sa jednalo o závažnejšie chyby, mohli byť zahrnuté a riešené aj v rámci šprintu.

Riziká vyplývajúce z integrácie odlišných komponentov systému boli riešené tým, že integrácia bola zapojená do samostatných vlastností systému riešených v rámci šprintu. Keďže pre každý komponent bolo známe, ktorý člen tímu ho mal na starosti, a bolo zabezpečené dopredné naplánovanie integrácie v rámci šprintu, všetci zodpovední členovia tímu si dokázali spoluprácu bez problémov dopredu naplánovať a dosiahnuť.

6 Manažment rozvrhu a plánovania

6.1 Plán projektu v zimnom semestri:

Fáza A: Minimálny produkt platenej plnej verzie aplikácie Speekle TalkLand:

1. Vytváranie unikátneho variabilného čísla jednotlivým používateľom
2. Zavedenie kontroly verzie pred spustením TalkLandu
3. Umožnenie skúšobnej verzie aj pre neregistrovaných používateľov
4. Synchronizácia detí pomocou identifikátora používateľa
5. Podpora anonymných a hosťovských sessions
6. Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions
7. Zavedenie logovania a odosielania všetkých chýb počas behu aplikácii

Fáza B: Príprava na spustenie plnej verzie pre verejnosť

1. Vytvorenie webovej aplikácie dashboard na sledovanie štatistík z databázy
2. Redizajn Speekle webu
3. Pridávanie a upravovanie detí priamo z TalkLandu
4. Vytvorenie a otestovanie finálnej inštalácie a odinštalácie plnej verzie
5. Integrácia webovej aplikácie s API firemného účtu
6. Úprava návodu používateľa na plnú verziu produktu

Fáza C: Vytvorenie podmienok na tvorbu hier na cvičenie diferenciácie

1. Oživenie projektu TailTrails
2. Konverzia hier z XNA do MonoGame
3. Vytvorenie TalkLand media knižnice na poskytovanie slov, obrázkov a nahrávok výslovnosti do hier
4. Vytvorenie TalkLand media explorer aplikácie na budovanie mediálnej knižnice TalkLandu

6.2 Opis plánu projektu v zimnom semestri:

Náš projekt je v súčasnom stave rozplánovaný na tri ucelené fázy, z ktorých každá má jasný vytýčený cieľ.

6.2.1 Fáza A: Minimálny produkt platenej plnej verzie aplikácie Speekle TalkLand

Cieľom fázy A je vytvoriť minimálny produkt s našou hrou Goldy, ktorá prešla mnohými testovaniami a poskytuje používateľovi dostatočnú hodnotu a kvalitu, aby v súčasnom stave mohla byť spoplatnená. Z tohto dôvodu sa fáza A nezaoberá vývojom hier, ale zameriava sa na spoplatnenie nášho produktu. Platby budú realizované jednoduchou formou prevodu na účet z dôvodu potreby čo najskôr dostať náš produkt na trh a získať tým množstvo jedinečnej spätnej väzby, ktorú súčasným stavom (nasadenou beta verziou) získať nemôžeme. Zároveň je súčasťou tejto fázy poučenie sa zo zistených chýb a nedostatkov v beta verzii a ich napravenie.

6.2.2 Fáza B: Príprava na spustenie plnej verzie pre verejnosť

Fáza B má za cieľ nadviazať na fázu A a pripraviť prostredie na nasadenie výsledku fázy A, čím je minimálny produkt pripravený na sploplnené nasadenie. Toto prostredie sa už netýka dominantne aplikácie TalkLand, ale skôr úprav na serveri. Dôležitý je redizajn nášho webu, ktorý zahŕňa hlavne vytvorenie atraktívnej úvodnej stránky, vytvorenie návodu pre používateľa a podobne. Po nasadení je dôležitá schopnosť priamo monitorovať reakciu používateľov a priebeh ich záujmu a aktivity a preto je dôležitou súčasťou tejto fázy aj vytvorenie webovej aplikácie dashboard, ktorá nám poskytne aktuálny rýchly a prehľadný prehľad štatistík získaných z našej databázy.

6.2.3 Fáza C: Vytvorenie podmienok na tvorbu hier na cvičenie diferenciacie

Fáza C pripravuje podmienky pre ďalší rozvoj Speekle novým smerom a to hrami zameranými na cvičenie zvukovej diferenciacie. Táto fáza prebieha súčasne s fázou B, keďže nie je viazaná na jej výsledok. Cieľom fázy C je nie len obnoviť náš starý projekt hry na diferenciaciu, ale začať tvoriť univerzálnu knižnicu na poskytovanie slov, obrázkov a nahraných výslovností, nie len pre cvičenia diferenciacie ale aj pre akýkoľvek ďalší typ hier vyžadujúcich takúto databázu slov.

6.3 Dlhodobý plán projektu v letnom semestri

Najvyššiu prioritu v našom dlhodobom pláne má dokončenie a nasadenie plnej verzie TalkLandu, ďalej máme v pláne rozvíjať Speekle smerom k hrám používajúcich jednotnú databázu obrázkov a výslovností slov TalkLand media knižnicu.

Plány s aktuálne nižšou prioritou, čiže plány skôr na druhú polku semestra zahŕňajú tvorbu tabletovej verzie Goldyho a prechod z ASP .NET technológie do Ruby on rails.

Hlavné body dlhodobého plánu:

1. Dokončenie a nasadenie plnej verzie TalkLandu
2. Dokončenie minimálnej ucelenej funkcionality TalkLand media knižnice.
3. Naplnenie TalkLand media knižnice kvalitným obsahom v spolupráci s logopédmi
4. Vytvorenie ďalších logopedických hier využívajúcich TalkLand media knižnicu
5. Aktualizovanie TalkLand media knižnice v TalkLande.
6. Vytvorenie tabletovej verzie Goldyho
7. Prerobenie webovej aplikácie do Ruby on rails.

6.4 Krátkodobý plán projektu v letnom semestri

Náš krátkodobý plán približne do konca Februára sa zameriava na dve oblasti. Prvou z nich je dokončenie a nasadenie plnej verzie TalkLandu, čo je v súčasnosti našou najväčšou prioritou.

Druhou je práca na rozvoji Speekle smerom k hrám používajúcich jednotnú databázu obrázkov a výslovností slov TalkLand media knižnicu. Konkrétne máme v tomto krátkodobom pláne dokončiť implementáciu základnej funkcionality TalkLand media knižnice na začatie jej používania a dokončiť prvú hru, ktorá ju bude používať, teda hru TailTrails.

Hlavné body krátkodobého plánu:

1. Vytvorenie TalkLand verzie pre logopédov.
2. Dokončenie webovej aplikácie pre potreby spustenia plnej verzie TalkLandu.

3. Prispôsobenie TalkLandu, zmenám vyplývajúcim s prechodom na platobnú bránu.
4. Dokončenie TalkLand media knižnice a TalkLand media exploreru.
5. Dokončenie hry na diferenciáciu TailTrails, ktorá využíva TalkLand media knižnicu.

6.5 Plánovanie šprintov

Šprinty sa plánujú na tímovom stretnutí, pričom šprint začína ukončením stretnutia. Počas tímového stretnutia sa rozdelia features na ktorých budú jednotliví členovia tímu pracovať. Tieto features sa berú primárne z product backlogu no časť z nich, ktoré vznikli prostredníctvom diskusie na stretnutí a tým pádom nie sú v product backlogu sa vytvorí priamo do nového šprintu.

Po určení všetkých features na ktorých sa bude v šprinte pracovať sa pomocou techniky planning poker pridelia každej feature story points. Vzájomný pomer story points jednotlivých featrues by mal zodpovedať čo najbližšie vzájomnému pomeru stráveného času na features, pričom do tohoto stráveného času sa nezapočítava revízia kódu.

Po ukončení stretnutia každý člen tímu najneskôr do polnoci nasledujúceho dňa vytvorí v redmine tasky pre features na ktorých sa podiela. Tieto tasky vytvára každý člen tímu na základe svojho vlastného úsudku. Ku každému tasku člen tímu odhaduje aj čas bez revízie kódu, ktorý mu task zaberie, pričom by mal zohľadniť pridelené story points feature ku ktorej task vytvára.

6.6 Vyhodnocovanie odhadov šprintov

Po ukončení šprintu sa vyhodnocujú odhady šprintu. Tieto odhady sa vypočítavajú v excelovskom súbore, ktorý má pre každý feature nasledovné vstupy a výstupy:

Vstupy:

- Story points – Story points, ktoré boli feature na tímovom stretnutí pridelené
- Estimated time – Súčet všetkých odhadov času jednotlivých taskov pre celý feature
- Spent time – Reálny strávený čas nad všetkými taskami celej feature

Výstupy:

- Estimated time ratio – Pomer podielu estimated time a story points pre daný feature a podielu estimated time a story points pre všetky features spolu.
- Spent time ratio – Pomer podielu spent time a story points pre daný feature a podielu spent time a story points pre všetky features spolu.
- Time estimation accuracy – Pomer estimated time a spent time
- Estimation accuracy – Súčin vzdialeností estimated time ratio, spent time ratio a time estimation accuracy od ideálnej hodnoty presného odhadu 1.

Pre každý z prvých troch výstupov platí, že pokiaľ výjde menší ako 1, z daného pohľadu bol odhad podhodnotený a pokiaľ výjde väčší ako 1 odhad bol nadhodnotený.

Posledný výstup estimation accuracy je číslo v intervale $<0;1>$, vyjadruje teda percentá na koľko bol správne feature odhadnutí, konkrétne na koľko sa prvé tri výstupy blížia k jednotke.

7 Manažment podpory vývoja a integrácie

Na správu verzií zdrojových súborov používame git - distribuovaný systém na správu zdrojových kódov. Vzdialené repozitáre zdrojových súborov sú zriadené na lokalite BitBucket.org. Členovia tímu používajú konzolové rozhranie git, grafické rozhranie SourceTree alebo rozhranie integrované vo vývojovom prostredí podľa potreby a osobných preferencií.

Pre jednotné využívanie prostriedkov verziovacieho nástroja git sme vytvorili metodiku 7.1 na verziovanie zdrojového kódu.

Pre zdieľanie všeobecných súborov tím využíva Dropbox. Pre prehľadnosť organizácie Dropboxu boli pravidlá jeho používania sformalizované do metodiky 7.2.

Manažér podpory vývoja a integrácie je zodpovedný za inštaláciu a správu serverov, ktoré má tím k dispozícii. Spravuje aj externé služby ako sú BitBucket alebo Azure. Ďalšou dôležitou úlohou manažéra je usmernenie integrácie jednotlivých komponentov.

Verejná beta verzia má testovacie a produkčné prostredie. Do produkčného prostredia sa dostanú len zmeny, ktoré boli úspešne otestované v testovacom prostredí.

7.1 Metodika na verziovanie zdrojového kódu

Táto metodika obsahuje vysvetlenie postupov práce pri verziovaní zdrojového kódu, ktoré je nutné pri programovaní dodržiavať. Čitateľovi poskytuje informácie o najčastejších procesoch, ktoré súvisia s verziovaním. Použitý je verziovací systém Git a nástroj použitý pri verziovaní zdrojového kódu je konzola Git Bash, pričom je dovolené použiť aj iný ekvivalentný nástroj.

7.1.1 Použité pojmy

- **Git** - nástroj na správu verzií zdrojového kódu
- **Git Bash** - prostredie v príkazovom riadku pre Git pre Windows
- **Vzdialený repozitár** - adresár na serveri, v ktorom sú uložené zdrojové kódy a iné súbory projektu a kde Git ukladá metadáta o verziách a objektoch projektu
- **Lokálny repozitár** - adresár na lokálnom počítači, kde git ukladá svoje metadáta o verziách projektu a kde sa nachádzajú zdrojové súbory a iné súbory k projektu
- **Vetva** - vytvára sa v rámci repozitára, umožňuje programátorovi vytvárať nový kód nezávisle od hlavného kódu
- **Vývojová vetva** - vetva, do ktorej sa pridáva nerevidovaný kód počas šprintu
- **Produkčná vetva** - hlavná vetva, do ktorej sa pridáva zrevidovaný kód, ktorý je pripravený na distribúciu
- **Zlučovanie vetiev** - spojenie dvoch častí programu do jedného celku v rámci dvoch vetiev
- **Konflikt** - ak boli v dvoch vetvách zmenené tie isté časti kódu, pri zlučovaní vzniká konflikt, ktorý treba manuálne vyriešiť
- **Commit** - zapísanie zmien v kóde do verziovacieho systému v lokálnom repozitári
- **Redmine** – webový podporný systém pri manažovaní projektu
- **Bitbucket** – webový systém slúžiaci na správu vzdialených repozitárov

7.1.2 Manažment verzií zdrojového kódu

7.1.2.1 Role a zodpovednosti členov v tíme

Zoznam rolí a zodpovedností jednotlivých členov tímu je uvedený v tabuľke číslo 1.

Rola	Zodpovednosť
Manažér technickej podpory	<ul style="list-style-type: none">- Nainštalovanie verziovacieho nástroja- Konfigurácia verziovacieho nástroja- Vytvorenie vzdialeného repozitára- Nastavenie prístupových práv
Reviewer	<ul style="list-style-type: none">- Revíziu zdrojového kódu- Zaznamenávanie zmien do repozitára- Zapísanie zmien do vzdialeného repozitára

Programátor	<ul style="list-style-type: none"> - Klonovanie vzdialeného repozitára - Tvorba kódu - Zaznamenávanie zmien do repozitára - Zapísanie zmien do vzdialeného repozitára
-------------	---

Tabuľka č. 1 – role a zodpovednosti členov tímu

7.1.3 Postupy

7.1.3.1 Vytvorenie novej vetvy

Vstup: požiadavka na novú funkcionálnosť

Výstup: vytvorená nová vetva

Zodpovedný: programátor

Všeobecne platí, že pri pridávaní novej funkcionálnosti do projektu programátor vytvorí novú vetvu, do ktorej sa budú zmeny ukladať. Pri vytváraní novej vetvy umiestnime ukazovateľ na vetvu, z ktorej chceme ďalšiu vetvu vytvoriť. Hlavná vetva (master) slúži výhradne pre otestované a zrevidované produkčné verzie kódu.

Pri vytváraní novej vetvy sa používa príkaz **\$ git branch** [názov vetvy], pričom názov vetvy musí spĺňať nasledovné kritériá:

- musí byť výstižný a súvisiaci s funkcionálnosťou, ktorú pridávame
- obsahuje iba alfanumerické znaky a znaky [“_”, “-”]
- môže obsahovať najviac 50 znakov
- je písaný po anglicky alebo po slovensky

napr. \$ git branch redesigned_version

7.1.3.2 Pridávanie zmien do lokálneho repozitára

Vstup: vytvorenie alebo upravenie časti kódu

Výstup: zapísanie zmien do lokálneho repozitára

Zodpovedný: programátor, reviewer

Po vytvorení novej časti kódu alebo po upravení už existujúcej časti kódu, programátor zapíše zmeny do lokálneho repozitára, pričom sa zapisujú spolu iba navzájom logicky súvisiace časti. Novovytvorené a zmenené súbory sú pridávané príkazom **\$ git add** [názov súboru]. V prípade, že je pridaný súbor, ktorý nemá byť sledovaný, zadáva sa príkaz **\$ git reset HEAD** [názov súboru]. Ak už sú všetky súbory pripravené na commit, zmeny sa zapíšu nasledovným príkazom:

\$ git commit -m “správa o commite”

Každá správa o commite musí spĺňať nasledovné vlastnosti:

- musí byť výstižná a súvisiaca s funkcionálnosťou, ktorá je pridávaná
- môže obsahovať najviac 50 znakov
- je písaná po anglicky alebo po slovensky
- obsahuje iba alfanumerické znaky a znaky [“-”, “;”]

- ak sa jedná o commit súvisiaci s úlohou v systéme Redmine, správa o commite bude obsahovať referenciu na číslo úlohy, ako je definované v nasledujúcich príkladoch:
 - refs #číslo úlohy – popis
 - popis[,] refs #číslo úlohy
- ak sa jedná o commit revidovaného kódu, správa o commite bude obsahovať referenciu na číslo úlohy, ako je definované v nasledujúcich príkladoch:
 - refs #číslo úlohy – Reviewed
 - Reviewed[,] refs #číslo úlohy
- ak sa jedná o commit nenaviazaný na úlohu v systéme Redmine, správa o commite je text bez referencie na číslo úlohy
- V prípade, že ide o inicializačný commit, tak správa musí obsahovať text ‘initial commit’ alebo ‘inicializačný commit’

Príklady správ o commite:

- *Add session histogram, refs #6493*
- *Add session histogram refs #6493*
- *refs #6493 - Add session histogram*

Pri pridávaní zmien sa nezapisujú súbory, ktoré sú definované v súbore .gitignore. Tu sú definované najzákladnejšie súbory, ktorých zmeny sa nemôžu sledovať:

```
#Skompilovaný zdrojový kód #
#####

*.so
*.suo
*.com
*.class
*.exe

#Objektové a archívne súbory#
#####

*.[oa]

#Súbory nachádzajúce sa v priečinku bin a obj#
#####

bin/**
obj/**

#Balíky#
#####

*.7z
*.dmg
*.gz
*.iso
*.jar
*.rar
*.tar
*.zip
```

```
#Logovacie súbory a databázy#  
#####  
*.log  
*.mdf  
*.MDF  
*.ldf
```

Výstup: zapísanie zmien do vzdialeného repozitára

Zodpovedný: programátor, reviewer

Ak je funkcionálnosť do zdrojového kódu doprogramovaná, programátor zazdieľa svoje zdrojové súbory reviewerovi na revíziu do vzdialeného repozitára v systéme Bitbucket, pričom použije príkaz:

\$ git push [názov vzdialeného repozitára] [názov vetvy]

napr. \$ git push origin redesigned_version

Ak nie je nastavený vzdialený repozitár, používa sa príkaz:

\$ git remote add [názov vzdialeného repozitára] [url vzdialeného repozitára]

Url vzdialeného repozitára sa nachádza v systéme Bitbucket v informáciách o repozitári.

7.1.3.3 Stiahnutie si súčasnej verzie na revíziu zo vzdialeného repozitára

Vstup: pridanie zmien do vzdialeného repozitára

Výstup: stiahnutá súčasná verzia do lokálneho repozitára

Zodpovedný: reviewer

Po pridaní zmien do vzdialeného repozitára je reviewer povinný spraviť revíziu kódu, pričom je nutné stiahnuť si súčasnú verziu zdrojových súborov do svojho lokálneho repozitára, aby mohol do zdrojového kódu pridať značky a zazdieľať ho programátorovi naspäť podľa postupu číslo 7.1.3.2. Na stiahnutie súčasnej verzie slúži príkaz **\$ git pull**. Ak príkaz skončí:

1. X files changed, Y insertions(+), Z deletions(-)
 - všetko je v poriadku a proces je ukončený
2. Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result
 - nastal konflikt, ktorý riešime postupom číslo 7.1.3.5

7.1.3.4 Spájanie vetvy s hlavnou vetvou

Vstup: ukončená funkcionálnosť programu

Výstup: prepojené vetvy

Zodpovedný: programátor

Vetvu, v ktorej bola vyvíjaná nová funkcionálnosť, programátor pripojí k hlavnej vetve. Pri spájaní vlastnej vetvy s produkčnou dodržiavajte nasledovné pravidlá:

1. Spájať vlastnú vetvu s produkčnou zlučujte len vtedy, keď je funkcionálnosť v rámci vetvy hotová, revidovaná a otestovaná.
2. Prepnete sa do hlavnej vetvy pomocou príkazu **\$ git checkout master**

Na spojenie vetiev sa používa príkaz **\$ git merge** [názov pripájanej vetvy], pričom príkaz končí:

1. X files changed, Y insertions(+), Z deletions(-)
 - všetko je v poriadku a proces je ukončený
2. Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result
 - pri zlučovaní nastal konflikt, ktorý riešime postupom číslo 4.6

7.1.3.5 Riešenie konfliktov

Vstup: vznik konfliktu pri spájaní kódu z lokálneho a vzdialeného repozitára, alebo pri spájaní vetiev

Výstup: vyriešený konflikt

Zodpovedný: programátor, reviewer

Pri spájaní kódu z lokálneho a vzdialeného repozitára, alebo pri spájaní vetiev, môže dôjsť ku konfliktu, keď sa kód prepísal paralelne na rovnakých častiach programátormi. Vtedy je potrebné vzniknuté konflikty manuálne odstrániť tak, aby sa zachovala funkcionálnosť kódu. Pre zobrazenie konfliktných súborov sa používa príkaz **\$ git diff**, ktorý zobrazí súbory a aj s konfliktami, ktoré nastali. Pre zobrazenie iba názvu súborov, kde nastal konflikt, sa používa príkaz **\$ git diff --name-only**.

Programátor alebo reviewer je povinný súbory editovať tak, aby sa odstránili všetky konflikty a požadovaná funkcionálnosť zostala nezmenená. Konflikty sú označené nasledovným vzorom, ktorý po editácii súborov nesmie žiadny súbor obsahovať:

```
<<<<<<< HEAD:[názov súboru]
niečo
=====
niečo
>>>>>>> [názov vetvy]:[názov súboru]
```

Po vyriešení konfliktu sa pokračuje príkazom:

1. **\$ git pull** – ak chceme pokračovať v sťahovaní súčasnej verzie na revíziu zo vzdialeného repozitára
2. **\$ git merge** – ak chceme pokračovať v spájaní vetvy s hlavnou vetvou

7.2 Metodika na prácu s Dropboxom

7.2.1 Roly

Člen tímu – V tejto role vystupujú všetci členovia tímu Speekle, ktorý majú prístup k Speekle Dropboxu. Ich úlohou je používať Dropbox v súlade s touto metodikou a dodržiavať jeho štruktúru. Členovia tímu sú Michal Barla, Peter Demčák, Ondrej Galbavý, Miroslav Šimek a Veronika Štrbáková.

Administrátor Dropboxu – Úlohou administrátora Dropboxu je dohliadať na to, aby boli všetky súbory na Dropboxe v správnych priečiňkoch a aby členovia tímu nemazali súbory inými ako povolenými metódami popísanými nižšie. Administrátorom Dropboxu je Miroslav Šimek.

7.2.2 Stanovená štruktúra pre Speekle Dropbox

Obsah koreňového priečinku Speekle Dropbox môže obsahovať iba priečinky v štruktúre určenej touto metodikou. Meniť túto štruktúru môže iba administrátor Dropboxu po prekonzultovaní a súhlase všetkých ostatných členov tímu Speekle.

Jedinou výnimkou z pravidla, že koreňový priečinok Speekle Dropbox môže obsahovať iba priečinky a žiadne súbory je súbor “Speekle Dropbox.docx”.

<i>/Speekle</i>	<i>/Speekle /bin</i>
<i> /Speekle/archive</i>	<i> /Speekle /books</i>
<i> /Speekle/archive/bin</i>	<i> /Speekle /company</i>
<i> /Speekle/archive/books</i>	<i> /Speekle /data</i>
<i> /Speekle /archive/company</i>	<i> /Speekle /doc</i>
<i> /Speekle /archive/data</i>	<i> /Speekle /img</i>
<i> /Speekle /archive/doc</i>	<i> /Speekle /media</i>
<i> /Speekle /archive/img</i>	<i> /Speekle /misc</i>
<i> /Speekle /archive/media</i>	<i> /Speekle /public</i>
<i> /Speekle /archive/misc</i>	<i> /Speekle /src</i>
<i> /Speekle /archive/public</i>	<i> /Speekle /temp</i>
<i> /Speekle /archive/src</i>	<i> /Speekle /Speekle Dropbox.docx</i>

7.2.3 Priečinky s jednoznačným obsahom

Priečinky určené pre dlhodobé a aktuálne súbory sú všetky priečinky okrem priečinku */archive* aj s celým jeho obsahom, priečinku */temp* a priečinku */misc*. Vo všetkých týchto priečinkoch má výnimku z obmedzení súbor s príponou *.txt* pokiaľ ide o súbor obsahujúci link na veľké súbory uložené mimo Dropboxu, ktoré by vyhovovali štruktúre Dropboxu, ak by sa v danom priečinku nachádzali.

/bin:

Súbory exkluzívne pre tento priečinok: *.exe, .dll*

Nepovolené súbory: *.cs, .csproj, .sln*

Popis: Všetky skompilované binárky týkajúce sa Speekle a súbory potrebné na ich spustenie. Ide teda o knižnice ako SoundAnalyzer, ReportManager a SpeekleCommon alebo kompletne spustiteľné verzie Goldyho a TalkLandu.

/books:

Povolené súbory: *.pdf*

Popis: Všetky elektronické knihy, články alebo publikácie, ktoré neboli vyprodukované členmi tímu Speekle a netýkajú sa priamo projektu Speekle, ale môžu byť užitočné v súvislosti s prácou na Speekle.

/company:

Typické súbory: *.docx, .doc, .pdf*

Popis: Všetky zmluvy, žiadosti, doklady, externé materiály a dokumenty týkajúce sa samotnej firmy Speekle.

/data:

Súbory exkluzívne pre tento priečinok: *.tng, .ttf, .otf, .fon*

Typické súbory: *.wav, .tng, .ttf, .otf, .fon*

Popis: Fonty a všetky dátové súbory informačného charakteru týkajúce sa Speekle. Patria sem vzorky, nakalibrované dáta a externé materiály, ktoré nie sú vo formáte knihy alebo publikácie (tieto externé materiály patria do priečinku */books*). Príkladom týchto externých materiálov sú materiály od logopedičiek.

/doc:

Povolené súbory: *.docx, .doc, .dot, .pdf, .txt, .xlsx, .xls, .cmd, .pub, .wbk, .png, .jpg, .pptx, .ppt*

Typické súbory: *.docx, .pdf, .txt, .xlsx*

Popis: Všetky textové dokumenty vyprodukované členmi tímu Speekle týkajúce sa Speekle, čiže návody, postupy, dokumentácie, dotazníky, zápisnice, prístupy, a návrhy formátov súborov. Priečinok môže obsahovať aj obrázky vo formáte *.png*, prípadne *.pptx* a *.ppt* pokiaľ ide o diagramy alebo grafy a nie o grafiku. Taktiež môže priečinok obsahovať *.jpg* súbory ak ide o fotku textu.

/img:

Povolené súbory: .png, .jpg, .gif, .bmp, .tif, .ico, .psd, .eps, .pptx, .ai, .pdf

Typické súbory: .png, .jpg, .ico

Popis: V tomto priečinku sa nachádza všetka grafika a dizajn týkajúca sa Speekle. Ide konkrétne o grafiku do hier Speekle, logá, ikony, screenshoty, webovú grafiku a plagáty. V prípade plagátov môže obsahovať priečinok aj súbory .pdf.

/media:

Povolené súbory: .mp4, .mov, .mpeg, .mp3, .jpg, .docx, .doc

Popis: Všetky médiá týkajúce sa Speekle. Videá, nahrávky, fotky, a články pokiaľ ide o článok z médií alebo do médií.

/public:

Povolené súbory: .pptx, .ppsx, .docx, .doc, .xlsx, .xls, .pdf, .txt, .gif, .jpg, .png, .psd, .wav, .mp3, .mp4

Typické súbory: .pptx, .docx, .pdf, .txt, .png, .mp4

Popis: Všetky súbory týkajúce sa prezentácie Speekle verejnosti. Patria sem všetky prezentácie, zdroje a materiály ku všetkým súťažiam a konferenciám a iným verejným akciám kde sa prezentuje Speekle. Taktiež sem patria propagačné materiály a marketingové záležitosti Speekle.

/src:

Súbory exkluzívne pre tento priečinok: .cs, .csproj, .sln, .html, .php, .css, .js

Popis: Všetky zdrojové kódy týkajúce sa Speekle, ktoré z určitých dôvodov nie je praktické uploadnúť na BitBucket. Ide teda hlavne o snippety.

7.2.4 Priečinok s obsahom netýkajúcim sa priamo projektu Speekle

Priečinok */misc* obsahuje všetky dokumenty, ktoré sa netýkajú priamo projektu Speekle, ale z určitého dôvodu ich ako členovia tímu Speekle chceme mať na našom spoločnom Dropboxe.

Ide teda o časť Dropboxu, ktorú členovia tímu používajú ako klasický zdieľaný priečinok, pokiaľ chcú zdieľať ľubovoľné súbory netýkajúce sa projektu Speekle s ostatnými členmi tímu.

7.2.5 Dočasné súbory

Priečinkov */temp* slúži na uchovávanie ľubovoľných dokumentov pre ktoré člen tímu vyhodnotí pred ich umiestnením na Dropbox, že ich dlhodobé uloženie na Dropboxe by malo minimálny úžitok a mohlo by potenciálne Dropbox zneprehľadňovať.

7.2.6 Archív

Speckle Dropbox obsahuje okrem priečinkov s aktuálnymi súbormi aj archív, ktorý sa nachádza v priečinku */archive*.

Do tohto priečinku sa umiestňujú súbory, ktorých pravdepodobnosť potreby je už veľmi nízka a tým pádom by v ostatných priečinkoch popri aktuálnych súboroch robili zbytočný neporiadok a zneprehľadňovali ich. Z určitých dôvodov, ich ale aspoň jeden člen tímu zatiaľ chce ponechať na Dropboxe.

Štruktúra archívu pozostáva zo všetkých priečinkov s jednoznačným obsahom a priečinku */misc*.

7.2.7 Formát zápisu zoznamu priečinkov a súborov v mailoch - “Položky obsahu“

V množstve nižšie popísaných scenárov sa v rámci postupu posiela mail, ktorého obsah tvorí prevažne zoznam priečinkov a súborov ktorých sa určitá akcia týka. Tento zoznam sa skladá z “položiek obsahu“.

Cesta k súborom a priečinkom v položkách obsahu sa začína od priečinkov v koreňovom adresári, napríklad “/bin/...”, “/doc/...”, “/img/...”

Položka obsahu môže byť v jednom z nasledujúcich štyroch tvarov, pričom znaky “/” môžu byť nahradené aj znakmi “\”:

Priečinkov aj s celým jeho obsahom:

/priečinkov1/priečinkov2/poslednýPriečinkov/

Súbor:

/priečinkov1/priečinkov2/názovSúboru.ext

Vybrané súbory z priečinku:

/priečinkov1/priečinkov2/poslednýPriečinkov/

- súbor1.ext

- súbor2.ext

Všetky súbory z priečinku okrem vybraných súborov:

/priečinkov1/priečinkov2/poslednýPriečinkov/

- w/o - súbor1.ext

- w/o - súbor2.ext

7.2.8 Scenáre špecifických akcií v Dropboxe

7.2.8.1 Mazanie priečinkov

Situácia: Člen tímu chce vymazať priečinok na Speekle Dropboxe.

Obmedzenia: Pokiaľ je priečinok prázdny, je aspoň deň starý a nejde o žiadny z priečinkov bližšie popísaných v tejto metodike, môže ho každý člen tímu priamo zmazať bez súhlasu ostatných členov tímu a bez súhlasu administrátora Dropboxu.

V špeciálnom prípade ak ide o priečinok, ktorý je vytvorený tým istým členom ako je člen, ktorý ho chce vymazať nemusí byť priečinok ani aspoň deň starý.

7.2.8.2 Mazanie z dočasných súborov

Situácia: Člen tímu chce vymazať súbor z priečinku */temp*

Obmedzenia: Z dočasných súborov sa môžu mazať súbory, ktoré sú aspoň tri dni staré.

7.2.8.3 Archivovanie

Situácia: Člen tímu chce archivovať priečinok alebo určité súbory.

Postup:

1. Presuň priečinok alebo určité súbory, ktoré chceš zarchivovať do rovnakého priečinku v archíve.
2. Napíš mail na speekle@googlegroups.com v nasledujúcom formáte:

Predmet: [Speekle Dropbox] - Archivácia

Obsah: Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním zoznam položiek obsahu na archiváciu.

Príklad:

/doc/Bakalarka tlac/

/bin/Goldy/13.06.17/

/doc/Ine/semtohodte.txt

7.2.8.4 Odarchivovanie

Situácia: Člen tímu chce odarchivovať priečinok alebo určité súbory.

Postup:

1. Presuň priečinok alebo určité súbory, ktoré chceš odarchivovať z archívu do rovnakého priečinku v Speekle Dropboxe.
2. Napíš mail na speekle@googlegroups.com v nasledujúcom formáte:

Predmet: [Speekle Dropbox] - Odarchivácia

Obsah: Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním zoznam položiek obsahu na odarchivovanie.

Príklad:

/doc/Bakalarka tlac/

/bin/Goldy/13.06.17/

/doc/Ine/semtohodte.txt

7.2.8.5 Mazanie súborov z archívu

Situácia: Člen tímu chce vymazať priečinok alebo určité súbory z archívu.

Postup:

1. Napíš mail na speekle@googlegroups.com v nasledujúcom formáte:

Predmet: [Speekle Dropbox] - Vymazanie

Obsah: Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním dátum od ktorého bude možné súbory vymazať vo formáte (Navrhovaný dátum zmazania: dd.mm.yyyy), pričom doba medzi poslaním mailu a dátumom mazania musí byť minimálne jeden týždeň. Na konci sa nachádza zoznam položiek obsahu navrhnutých na vymazanie.

Príklad:

Navrhovaný dátum zmazania: 5.11.2013

/doc/Bakalarka tlac/
/bin/Goldy/13.06.17/
/doc/Ine/semtohodte.txt

2. Po uplynutí navrhovanej doby na vymazanie vmaž súbory uvedené v maily pokiaľ ani jeden člen tímu nevyjadril nesúhlas s ich vymazaním.

7.2.8.6 Mazanie súborov

Situácia: Člen tímu chce vymazať priečinok alebo určité súbory.

Postup:

1. Presuň priečinok alebo určité súbory, ktoré chceš vymazať do rovnakého priečinku v archíve.
2. Napíš mail na speekle@googlegroups.com v nasledujúcom formáte:

Predmet: [Speekle Dropbox] - Archivácia a vymazanie

Obsah: Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním dátum od ktorého bude možné súbory vymazať vo formáte (Navrhovaný dátum zmazania: dd.mm.yyyy), pričom doba medzi poslaním mailu a dátumom mazania musí byť minimálne týždeň. Na konci sa nachádza zoznam položiek obsahu navrhnutých na vymazanie.

Príklad:

Navrhovaný dátum zmazania: 5.11.2013

/doc/Bakalarka tlac/
/bin/Goldy/13.06.17/
/doc/Ine/semtohodte.txt

3. Po uplynutí navrhovanej doby na vymazanie vmaž súbory uvedené v maily pokiaľ ani jeden člen tímu nevyjadril nesúhlas s ich vymazaním.

7.2.8.7 Presunutie súborov

Situácia: Administrátor Dropboxu našiel súbory a/alebo priečinok so súbormi, ktoré nie sú správne umiestnené v rámci štruktúry Dropboxu a chce ich presunúť na ich správne miesto.

Postup:

1. Presuň priečnikov alebo určité súbory, ktoré nie sú na správnom mieste na ich správne miesto.
2. Napíš mail na speekle@googlegroups.com v nasledujúcom formáte:

Predmet: [Speekle Dropbox Admin] - Presunutie

Obsah: Opis dôvodu vykonania akcie (nie je povinný) a za ním zoznam položiek obsahu, pričom za každou položkou obsahu sa musí nachádzať súbor znakov “=>” a za ním cesta kam bol obsah presunutý.

Príklad:

/books/dobry recnik.txt => /doc/Ine/dobry recnik.txt
/misc/Fotky pizza/ => /media /Fotky pizza/

/books/Jandova – materialy/

- w/o - 3 ANATÓMIA JAZYKA.pdf

- w/o - Miska diplomovka.pdf

- w/o - Využitie sonografie v diagnostike dysfunkcie jazyka.pdf

=> /data/Jandova – materialy/

7.2.8.8 Upload veľkých súborov mimo Dropboxu

Situácia: Člen tímu zistil, že má príliš málo miesta na Dropboxe alebo na svojom disku a potrebuje toto miesto rýchlo uvoľniť. Zároveň sa na Dropboxe nachádza súbor alebo viacej súborov, ktoré jednoznačne spolu súvisia a majú veľkosť väčšiu ako 0,5 GB.

Postup:

1. Uploadni všetky súbory, ktoré spolu jednoznačne súvisia a majú veľkosť väčšiu ako 0,5 GB na ľubovoľné úložisko verejne dostupné na Internete.
2. Po uploadnutí súborov, vytvor na mieste kde sa v Dropboxe súbory nachádzajú súbor vo formáte “[Uploaded] názov súboru.txt” a vlož do neho link na uploadnuté súbory.
3. Ak je uploadnutý len jeden súbor pomenuj textový súbor s linkom rovnako ako tento uploadnutý súbor.
4. Ak je uploadnutých súborov viac pomenuj textový súbor s linkom rovnako ako priečnikov v ktorom sa tieto súbory nachádzali.
5. Vymaž z Dropboxu všetky uploadnuté súbory.

7.2.8.9 Iná akcia v rámci údržby Dropboxu:

Situácia: Administrátor Dropboxu potrebuje v rámci údržby Dropboxu vykonať akciu, ktorá nie je uskutočniteľná žiadnou z hore uvedených a popísaných akcií.

Postup:

1. Napíš mail na speekle@googlegroups.com v nasledujúcom formáte:

Predmet: [Speekle Dropbox Admin] - Iné - „Vlastný názov akcie”

Obsah: Opis akcie a dôvod jej vykonania nasledovaný dátumom od ktorého bude možné akciu vykonať vo formáte (Navrhovaný dátum uskutočnenia: dd.mm.yyyy), pričom doba medzi poslaním mailu a dátumom uskutočnenia musí byť minimálne 3 dni. Na konci sa nachádza zoznam položiek obsahu, ktorých sa akcia týka.

Príklad:

(Predmet: [Speekle Dropbox Admin] - Iné - Konverzia na pdf)
Konverzia súborov z .docx na .pdf, keďže ide o súbory správne umiestnené
v priečinku books no v tomto priečinku sú povolené iba súbory .pdf

Navrhovaný dátum uskutočnenia: 5.11.2013

/books/Jandova – materialy/

- ANATÓMIA JAZYKA.docx

- Miska diplomovka.docx

- Využitie sonografie v diagnostike dysfunkcie jazyka.docx

2. Po uplynutí navrhovanej doby do uskutočnenia akcie, vykonaj danú akciu popísanú
v maily, pokiaľ ani jeden člen tímu nevyjadril nesúhlas s jej vykonaním.

8 Manažment komunikácie a ľudských zdrojov

V tíme je presne určené, za čo zodpovedajú jednotliví členovia tímu. Úlohy sa počas šprintu prerozdeľujú rovnomerne na každého člena.

Komunikácia v tíme zo začiatku prebieha prostredníctvom emailov, prostredníctvom webového systému Redmine, elektronicky alebo osobne. Ak komunikácia prebiehala počas stretnutia tímového projektu, tak sa preberané témy zaznamenávali do zápisnice.

V prípade, že členovi tímu prišiel email smerovaný na tím, alebo člen tímu chcel odoslať email v mene celého tímu, bol povinný tento email preposlať všetkým členom tímu. Každý email sa vybavoval v čase závisiacom od charakteru správy, ak bola možnosť odpovedať v tomto čase. Ak ešte nebolo možné na email odpovedať, pretože sa nenašlo riešenie na požiadavku obsiahnutú v správe, člen tímu bol povinný zareagovať na email najneskôr do 3 dní od prijatia správy, čím nadviazal kontakt s odosielateľom a oznámil mu, že požiadavku rieši.

Čo sa týka súčasného stavu komunikácie, prebieha v tíme stále formálna a neformálna komunikácia. Nástroje formálnej výmeny sú wiki, webový systém Redmine, webový systém Bitbucket, zápisnice a emaily. Nástroje neformálnej výmeny sú gTalk, skype. Výhody týchto neformálnych nástrojov spočívajú najmä v tom, že sa niektoré vzniknuté problémy pomocou nich dokážu vyriešiť oveľa rýchlejšie, respektíve ak je potrebné komunikovať len s niektorým členom tímu, tak je to priamočiarejšie.

Emailová komunikácia v súčasnej dobe prebieha medzi jednotlivými členmi tímu, alebo medzi členmi tímu a používateľmi alebo poradenskými spoločnosťami. Pre neefektívnosť doterajšieho riešenia, keď sa napríklad stala situácia, že sa na email neodpísalo dlhšiu dobu, sa zaviedli nasledovné vylepšenia:

- Každý email je zaznamenaný v systéme Redmine.
- Emaily do Redminu pridáva primárne manažér komunikácie, ktorý zároveň aj určuje, kto má kompetencie na email odpovedať.
- Manažér komunikácie nastaví v Redmine aj dátum, dokedy má byť email zodpovedaný.

Pre tieto účely sa zaviedla v systéme Redmine nová kategória – PR-Respond.

Efektivita formálnej a neformálnej komunikácie narastala s každým ďalším šprintom, pričom sme zlepšovali nielen emailovú komunikáciu, ale výrazný pokrok narastal aj v komunikácii počas riešenia problémov či už priamo na oficiálnom stretnutí tímu, alebo v inej forme osobnej komunikácie.

9 Manažment tvorby dokumentácie

Dokumentácia vzniká v rámci projektu buď pravidelne, alebo na základe konkrétnej vzniknutej potreby.

Pravidelnú dokumentáciu reprezentujú prevažne zápisnice, na tvorbu ktorých bola vytvorená samostatná metodika 9.1.

V prípade potreby odlišnej dokumentácie manažér dokumentácie vytvorí na Redmine novú úlohu v kategórii Documentation, a vytvorí korešpondujúce súbory pre dokumentáciu v Dropbox adresári Speekle\doc.

Samotný priebeh tvorby dokumentácie a priradovania dokumentačných podúloh členom tímu je závislý na charaktere a obsahu vytváranej dokumentácie. Riadenie tvorby takejto dokumentácie prebieha prevažne diskusiou na Redmine, s prípadnou podporou iných komunikačných kanálov.

9.1 Tvorba priebežnej dokumentácie

V priebehu štvrtého šprintu bola vytvorená nasledovná metodika, pre tvorbu dokumentácie k šprintom, na použitie priebežne pri evidovaní vlastností v systéme Redmine:

Pre každú vlastnosť sa pri vytváraní jej úloh uvádza v opise vlastnosti jej analýza. V prípade, že vlastnosť je zo svojej podstaty analytická, tak uveďte analýzu príčiny vykonávania danej analýzy.

Pokiaľ je známy spôsob plnenia danej vlastnosti, v opise vlastnosti sa uvedie jej návrh. Inak sa návrh uvedie ihneď ako je známy.

Pokiaľ vlastnosť obsahuje implementáciu alebo testovanie, tieto položky sa do jej opisu uvedú pri nastavení feature na Resolved.

Dokumentácia v opise musí byť v dostatočnej kvalite, aby ju bolo možné bez väčších uprav priamo pridať do dokumentácie dostupnej tretím stranám.

Dokumentácia v opise má tvar:

Analýza:

<analyza>

Návrh:

<navrh>

Implementácia:

<implementacia>

Testovanie:

<testovanie>

V priebehu šprintu (v prípade potreby aj po jeho ukončení) môže vlastník vlastnosti dokumentáciu v opise ľubovoľne ďalej upravovať.

9.2 Tvorba zápisníc

9.2.1 Obsah

Táto metodika obsahuje súbor postupov, ktoré sú v tíme podnikané počas a bezprostredne po ukončení kolektívneho stretnutia.

Účelmi týchto postupov je spracovanie záznamu zo stretnutia do objektívneho dokumentu zápisnice.

Proces spracovania informácií zo stretnutia sa spravidla zahajuje oficiálnym začiatkom pravidelného stretnutia, a je záväzný pre všetkých jeho účastníkov. Individuálne povinnosti účastníkov stretnutia sú definované ich aktuálnou prislúchajúcou rolou.

9.2.2 Pojmy a nástroje

Súbor pojmov zaužívaných v dokumente a ich vysvetlenie.

Pojem	Definícia
Stretnutie	Vopred dohodnutá schôdza všetkých členov tímu. Jej obsahom je report činností členov tímu od predchádzajúceho stretnutia, plánovanie činností do ďalšieho stretnutia, a ľubovoľná diskusia ohľadom práce na projekte.
Zápisnica	Textový dokument obsahujúci informácie o stretnutí a jeho obsahu.
Redmine	Webový systém na správu úloh, ktorý tím využíva na komunikáciu a manažment činnosti svojich členov.
Dropbox	Systém na ukladanie a zdieľanie súborov. Tím využíva Dropbox úložisko na správu spoločných súborov, vrátane zápisníc. Jeho využívanie bližšie špecifikuje metodika č. 3. na prácu s Dropboxom.
Textový procesor	Softvérový prostriedok schopný vytvárať a upravovať dokumenty vo formáte docx a generovať dokumenty vo formáte pdf. Odporúčaný je nástroj MS Office Word.

9.2.3 Roly a zodpovednosti

Roly ktoré zastávajú členovia tímu pri spracovávaní informácií zo stretnutí a ich zodpovednosti v tíme.

Rola	Popis
Zapisovateľ	Rotujúca pozícia zapisovateľa. Úlohou zapisovateľa je robiť zápis zo stretnutia a po jeho ukončení vytvoriť oficiálnu zápisnicu zo stretnutia.
Overovateľ	Rotujúca rola ktorá je pomocná k role zapisovateľa. Jeho zodpovednosťou je po notifikácii zapisovateľom skontrolovať obsah zápisnice a vyrovnať prípadné nedostatky a nezrovnalosti so zapisovateľom.

9.2.4 Postupy

9.2.4.1 Pridelovanie zápisnicových rolí

Predpoklady: začiatok stretnutia

Roly zapisovateľa a overovateľa sa medzi účastníkmi rotujú.

Implicitne platí, že:

1. Člen tímu, ktorý bol pri predchádzajúcom stretnutí overovateľom, je zapisovateľom
2. Člen tímu, ktorého priezvisko abecedne bezprostredne nasleduje po zapisovateľovi, je overovateľ. Ak je priezvisko zapisovateľa na konci abecedy, overovateľ je osoba s priezviskom na začiatku abecedy

V prípade, že člen tímu s príslušnou rolou nie je prítomný na stretnutí, alebo nie je z tímom akceptovaných príčin schopný vykonávať rolu, rola sa prenáša na prvého prítomného účastníka, ktorého priezvisko nasleduje v abecede.

9.2.4.2 Príprava návrhu zápisnice

Predpoklady: začiatok stretnutia, je známy zapisovateľ

Vstupy: predchádzajúca zápisnica, obsah stretnutia, evidencia úloh na Redmine

Výstupy: návrh zápisnice

Zodpovedná rola: zapisovateľ

Termín: 23:59, deň stretnutia

Od začiatku stretnutia zapisovateľ sleduje priebeh stretnutia a zapisuje si jeho obsah.

Do hodiny od ukončenia stretnutia zapisovateľ vytvorí na Redmine novú úlohu pre vytvorenie zápisnice. Formát úlohy je znázornený na Obr. 1.

- Termín dokončenia úlohy je nasledujúci deň do 12:00
- Popis úlohy obsahuje označenie zapisovateľa a overovateľa. Úloha je pridelená zapisovateľovi.

The image shows a screenshot of a Redmine task creation form. The form is titled "Vytvorit zápisnicu č. X" (Create minutes document X). The "Tracker" is set to "Task". The "Subject" is "Vytvorit zápisnicu č. X". The "Description" field contains the text "Zapisovateľ: meno_zapisovateľa" and "Overovateľ: meno_overovateľa". The "Status" is "Assigned", "Priority" is "Urgent", "Assignee" is "<< me >>", "Category" is "Documentation", and "Target version" is empty. The "Parent task" is empty, "Start date" is "2013-11-12", "Due date" is "2013-11-13", "Estimated time" is empty, and "% Done" is "0%". The "Files" section shows "Browse..." and "No files selected." (Maximum size: 24.5 MB).

Obr. 1 - Vytvorenie úlohy pre tvorbu zápisnice

V priečinku *doc\Timovy projekt\Zapisnice* na Dropboxe, kde sa nachádzajú všetky zápisnice, sa nachádza súbor *zapisnica_2013-mm-dd.docx* obsahujúci šablónu pre vytvorenie zápisnice (viď. obr. č. 2). Zapisovateľ si vytvorí lokálnu kópiu súboru šablóny a premenuje ho podľa formátu v názve súboru a konkrétneho dátumu stretnutia, kde mm predstavuje dvojčiferné označenie mesiaca a dd predstavuje dvojčiferné označenie dňa.

Zápis z x.stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	# - <u>Ovocie</u>		
Téma stretnutia:	Téma		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
<u>dd.mm.yyyy hh:mm</u>	softvérové štúdio	z	o
Prítomní:		Neprítomní:	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Ondrej Galbavý Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková			

Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM#	Stav	Poznámky

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok

Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM#

Obr. 2 - Šablóna pre tvorbu zápisnice

Šablóna obsahuje štyri časti: **Deklarácia zápisnice**, **Vyhodnotenie úloh**, **Opis stretnutia** a **Plán úloh**.

V Deklarácii zápisnice zapisovateľ vyplní nadpis zápisnice a metadáta o stretnutí podľa formátu preukázaného v šablóne.

Za neprítomného na stretnutí je označený taký člen tímu, ktorý:

- Nie je fyzicky prítomný na stretnutí
- Jeho čas prítomnosti na stretnutí je menej ako polovica skutočného trvania stretnutia
- Aj po upozornení nebol aktívny alebo sa venoval iným aktivitám

Časť Vyhodnotenie úloh musí obsahovať všetky úlohy/vlastnosti ktoré sa nachádzajú v časti Plán úloh v zápisnici z predchádzajúceho stretnutia. Zapisovateľ ich odtiaľ skopíruje.

Vyhodnotenie úloh aj Plán úloh obsahujú nasledovné stĺpce.

Štruktúra tabuľky úloh:

- # - Číslovanie úloh/vlastností vo formáte <Číslo šprintu>.<Číslo stretnutia>.<Číslo úlohy>. Číslo úloh začínajú od 1.
- **Riešiteľ** – Jednoznačné označenie riešiteľov, postačuje vo forme bežného oslošovania v rámci tímu. V prípade, že k jednej úlohe prislúcha viacero riešiteľov, ich mená sú oddelené čiarkami, a meno zodpovedného riešiteľa je prvé v zozname a zvýraznené tučným písmom.
- **Úloha** – Výstižný názov úlohy/vlastnosti. Vlastnosť sa uvádza v mennom tvare, úloha v slovesnom tvare. Pokiaľ sa jedná o úlohu/vlastnosť, ktorá sa bude v danom šprinte plniť iba ako bonus, a nie je jeho hlavnou náplňou, na konci názvu sa uvádza reťazec „(stretch task)“
- **Termín** – Dátum odovzdania vlastnosti/výsledkov úlohy vo formáte dd.mm.yyyy. Zmeškaný termín je zvýraznený tučným písmom a zafarbením pozadia bunky farbou #fabf8f
- **RM#** - Číslo úlohy/vlastnosti v systéme na správu úloh Redmine

Do stĺpca **Stav** je zdokumentovaný stav úlohy/vlastnosti. V stĺpci **Poznámky** môžu byť uvedené dodatočné informácie k riešeniu oddelené znakom bodkočiarky.

Stavy úloh/vlastností a súvisiace typy poznámok sa značia nasledovne:

- **Nezačaté** – pokiaľ k riešeniu ešte nedošlo vôbec
- **Prebiehajúce** – pokiaľ už boli podniknuté kroky k vyriešeniu, a nenastali žiadne komplikácie
- **Čakajúce** – na riešenie je nutný pokrok v riešení inej úlohy/vlastnosti
 - V stĺpci Poznámky sa uvádza správa vo formáte „Čaká na: #<RM#>“, pričom <RM#> je číslo očakávanej úlohy/vlastnosti v Redmine. Pokiaľ úloha/vlastnosť v Redmine aktuálne neexistuje, uvádza sa stručný opis vo formáte „Čaká na: <meno_riešiteľa> – <názov_úlohy>“. Pokiaľ takáto úloha patrí do jednej z vlastností patriacich do šprintu, je zaznamenaná v Pláne úloh.
- **Uviaznuté** – riešenie je pozastavené, pretože zodpovedný člen tímu natrafil na problém, s ktorým si nevie poradiť
 - V stĺpci Poznámky sa uvádza správa vo formáte „Príčina: <príčina>“
- **Kontrolované** – riešenie je dokončené ale vyžaduje posudok, ku ktorému ešte nedošlo
- **Hotovo**
- **Vyradené** – tím sa rozhodol o vyradení úlohy/vlastnosti zo šprintu

Pokiaľ sa úloha/vlastnosť nachádza po termíne odovzdania v stave Nezačaté, Prebiehajúce alebo Kontrolované, do stĺpca Poznámky sa vyplní očakávaný termín ukončenia vo formáte „Bude: dd.mm.yyyy“.

Odlíšne typy poznámok sú povolené pre prípad, že je nutné sprostredkovať odlišný význam. Všeobecný formát poznámky je „<keyword>“ alebo „<keyword>: <opis>“, kde <keyword> sú jedno/dve výstižné slová a <opis> obsahuje dodatočné konkretizujúce informácie.

V časti Opis stretnutia sa nachádza tabuľka z dvoma položkami

- **Téma diskusie** – podľa možnosti maximálne 10-slovný názov témy diskusie
- **Výsledok** – slovný opis záveru diskusie a jej vplyv na smerovanie projektu v jednej alebo dvoch vetách

V časti Plán úloh sa nachádza tabuľka, ktorej stĺpce a ich formátovanie je totožné so stĺpcami zúženej tabuľky Vyhodnotenia úloh.

Tabuľka Plán úloh musí obsahovať všetky úlohy/vlastnosti z tabuľky Vyhodnotenie úloh, ktoré nie sú označené stavom Hotovo alebo Vyradené. Zapisovateľ ich stadiť skopíruje.

Pri vytváraní nových úloh/vlastností zapisovateľ dodržiava konvencie štruktúry tabuľky úloh (viď. vyššie). Pokiaľ je nová úloha/vlastnosť obsiahnutá v backlogu na Redmine, stĺpec RM# je vyplnený podľa čísla v Redmine, v opačnom prípade zostáva bunka prázdna.

Keď zapisovateľ ukončí tvorbu návrhu zápisnice, návrh uloží do Dropbox adresára *doc\Timovy projekt\Zapisnice* vo formáte názvu *zapisnica 2013-mm-dd-to_review.docx*.

V Redmine úlohe pre vytvorenie zápisnice zapisovateľ zmení stav úlohy na To review.

9.2.4.3 Kontrola návrhu zápisnice

Predpoklady: úloha pre tvorbu zápisnice na Redmine nadobudla stav To review

Vstupy: návrh zápisnice

Výstupy: skontrolovaný návrh zápisnice

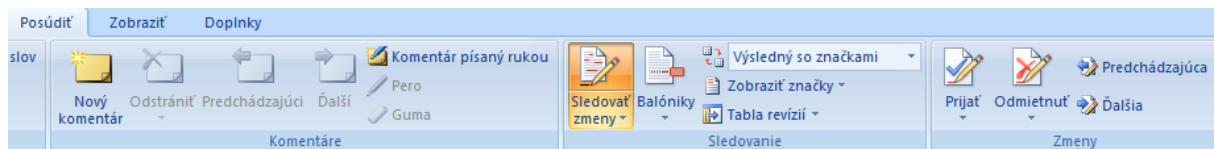
Zodpovedná rola: overovateľ

Termín: 10:00, deň po stretnutí

V Redmine úlohe pre vytvorenie zápisnice overovateľ zmení stav úlohy na Under review.

Overovateľ otvorí vo svojom textovom procesore návrh zápisnice, nachádzajúci sa v Dropbox adresári *doc\Timovy projekt\Zapisnice* pod názvom *zapisnica 2013-mm-dd-to_review.docx*.

Overovateľ spustí sledovanie zmien (viď. obr. č. 3).



Obr. 3 - Posudkový panel MS Office Word

Overovateľ prezrie dokument a opraví gramatické a syntaktické chyby, a formálne chyby vymykajúce sa šablóne a postupu tvorby návrhu zápisnice, ktorý je popísaný v tejto metodike.

Overovateľ môže tiež urobiť úpravy významu obsahu dokumentu, pokiaľ:

- V deklaráciách zápisnice sa nachádzajú faktické chyby v označení a číslovaní šprintu a stretnutia, v čase a mieste stretnutia, alebo v označení overovateľa a zapisovateľa

- V časti Vyhodnotenie úloh je stav úloh/vlastností odlišný od ich skutočného stavu, alebo v poznámke chýba významná informácia, ktorá ovplyvňuje riešenie úlohy
- V časti Opis stretnutia chýba na stretnutí diskutovaná téma.
- V časti Plán úloh chýba na stretnutí dohodnutá úloha/vlastnosť

Okrem prípadov popísaných vyššie môže overovateľ riešiť problémy so zápisnicou prostredníctvom komentárov, ktoré posudzovanie v textovom procesore umožňuje.

Formát komentárov je nasledovný:

<#_komentár><Keyword>
<Text>

- <#_komentár> - Číslo komentára začínajúce od 1
- <Keyword> – kľúčové slovo popisujúce charakter komentára.
 - Nerozumiem – nejasná formulácia vyžaduje vysvetlenie
 - Neúplné – overovateľ vie spresniť významné detaily o faktoch v zápisnici
 - Konflikt – overovateľ nesúhlasí s časťou zápisnice, nepamätá si ju zo stretnutia, zafinoval by ju odlišne, alebo si nie je istý jej obsahom
 - Diskusia – časť dokumentácie vyžaduje diskusiu, ale nezapadá do ostatných kategórií
- <Text> – voľný textový komentár

Keď overovateľ ukončí tvorbu skontrolovaného návrhu zápisnice, uloží ho do Dropbox adresára *doc\Timovy projekt\Zapisnice* vo formáte názvu *zapisnica_2013-mm-dd-reviewed.docx*.

V Redmine úlohe pre vytvorenie zápisnice overovateľ napíše poznámku upozorňujúcu na dokončenie návrhu zápisnice, a zmení stav úlohy na Feedback.

9.2.4.4 Vytvorenie zápisnice

Predpoklady: úloha pre tvorbu zápisnice na Redmine nadobudla stav Feedback

Vstupy: skontrolovaný návrh zápisnice

Výstupy: zápisnica

Zodpovedná rola: zapisovateľ, overovateľ

Termín: 12:00, deň po stretnutí

V Dropbox adresári *doc\Timovy projekt\Zapisnice* zapisovateľ vytvorí kópiu súboru *zapisnica_2013-mm-dd-to_review.docx* vo formáte názvu *zapisnica_2013-mm-dd.docx*

Zapisovateľ otvorí tento súbor vo svojom textovom procesore a schváli všetky zmeny vykonané overovateľom s ktorými súhlasí.

V prípade, že sa v zápisnici nachádzajú zmeny, s ktorými zapisovateľ nesúhlasí, alebo komentáre, zapisovateľ iniciuje diskusiu k zápisnici. Diskusia sa vedie v rámci Redmine úlohy pre tvorbu zápisnice.

Zapisovateľ aj overovateľ komunikujú správami v nasledovnej forme:

<#_komentár> - <Text>
<#_komentár> - <Text>
...
<Ine_problemy>

- <# **komentar**> - Číslo príslušného komentára
- <**Text**> - Obsah správy týkajúcej sa komentára
- <**Ine_problemy**> - Iné problémy, správa ktorá sa nevzťahuje na konkrétny komentár, sem patrí diskusia týkajúca sa zmien vykonaných overovateľom s ktorými zapisovateľ nesúhlasí.

Zmeny v dokumente zápisnice vykonáva na základe diskusie iba zapisovateľ. Pri vyriešení problému zapisovateľ vymaže komentár.

Diskusia sa končí vyriešením všetkých komentárov a iných problémov. Dokončenie zápisnice potvrdzujú zapisovateľ aj overovateľ v Redmine úlohe pre tvorbu zápisnice poznámkou s čistým obsahom „Hotovo“.

Zapisovateľ vygeneruje zo zápisnice vo formáte zapisnica_2013-mm-dd.docx dokument vo formáte zapisnica_2013-mm-dd.pdf a uloží ho v Dropbox adresári *doc\Timovy projekt\Zapisnice*.

Príloha A – Zázpisnice zo stretnutí

Zápis z 1.stretnutia tímu č. 15

Dátum: 24.9.2013

Miestnosť: softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Michal Barla, PhD.

Členovia tímu: Bc. Peter Demčák, Bc. Ondrej Galbavý, Bc. Miroslav Šimek,
Bc. Veronika Štrbáková

Téma: Úvodné stretnutie

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

1. Uskutočnilo sa stretnutie s p. prof. Máriou Bielikovou, ktorá povolila tému Speekle ako tímový projekt.

Opis stretnutia:

1. Tím sa rozhodoval, kam sa budú zálohovať zdrojové kódy.
 - Bude sa používať BitBucket.
2. Tím preberal tému noc výskumníkov, zabezpečenie odvozu vecí do Avionu.
 - Treba skontaktovať CVKS a dohodnúť sa s nimi a zabezpečiť podložku pod Kinect.
3. Ondrej pripravil dotazníky pre rodičov.
 - Na stretnutí sa priamo dotazníky upravili.
4. Tím riešil inštaláciu TalkLandu.
 - Zhodli sa na použití počítačla inštalovaní a odinštalovaní TalkLandu.
5. Tím riešil platobný systém, ako bude vyzerat' predaj licencií rodičom.
 - Používateľ si nainštaluje TalkLand, pričom prvých 30 dní môže používať skúšobnú verziu, potom musí za licenciu poslať peniaze na firemný účet pod špecifickým variabilným symbolom. Ak sa platba do 7 dní nepotvrdí, používateľovi sa zablokuje prístup k TalkLandu.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

1. Vytvoriť projekt Speekle a jeho repozitáre na BitBuckete. (zodpovedný Ondrej, do piatku)
2. Vytvoriť dotazníky na noc výskumníkov. (zodpovedný Ondrej, do piatku)
3. Pripraviť inštaláciu TalkLandu
 - a) Zabezpečiť základnú ochranu (zodpovedný Ondrej, do piatku)
 - b) Zabezpečiť kontrolu proti skopírovaniu (zodpovedný Miroslav, do piatku)
 - c) Prispôsobiť server – počítačlo (zodpovedná Veronika, do piatku)
4. Zabezpečiť funkcionality skúšobnej verzie TalkLandu a platieb za licenciu

- a) API pre zisťovanie, či používateľ zaplatil + generovanie unikátneho variabilného čísla (zodpovedná Veronika, do pondelka)
- b) Zabezpečiť, aby sa skúšobná verzia skončila po 30 dňoch používania (zodpovedný Ondrej a Miroslav, do pondelka)
- 5. Vytvoriť v hre Goldy tutoriál k ovládaniu (zodpovedný Peter, do piatka)
- 6. Upraviť grafiku hry Goldy (logo hry, rámovanie hracej plochy). (zodpovedný Peter, do pondelka)
- 7. Integrácia knižnice logovania do hry Goldy. (zodpovedný Peter, do pondelka)

Poznámky:

Naplánované testovanie inštalácie a skúšobnej verzie na utorok a stredu budúceho týždňa. (1.-2.10.2013)

Zapisovateľ: Veronika Štrbáková

Revízia: Peter Demčák

Zápis z 2.stretnutia tímu č. 15



Téma stretnutia:	Príprava Public full verzie		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
30.9.2013 13:00	softvérové štúdio	Peter Demčák	Ondrej Galbavý
Prítomní:		Neprítomní:	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Ondrej Galbavý Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková			

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

1. Vytvoriť projekt Speekle a jeho repozitáre na BitBuckete. (Ondrej) - OK
2. Vytvoriť dotazníky na noc výskumníkov. (Ondrej) - OK
3. Pripraviť inštaláciu TalkLandu
 - a. Zabezpečiť základnú ochranu (Ondrej, Miro) – nekomunikuje so serverom, pri odinštalácii sa nevolá dekrementácia
 - b. Zabezpečiť kontrolu proti skopírovaniu (Miro) – rozrobené, čaká na informácie o serveri, TalkLand neposkytuje odinštalácií command line príkaz na deaktiváciu
 - c. Prispôbiť server – počítadlo (Veronika) - OK
4. Zabezpečiť funkcionálnosť skúšobnej verzie TalkLandu a platieb za licenciu
 - a. API pre zisťovanie, či používateľ zaplatil + generovanie unikátneho variabilného čísla (Veronika) – API OK, variabilné číslo vygenerované náhodne a prehládajú sa všetky riadky, či je unikátne
 - b. Zabezpečiť, aby sa skúšobná verzia skončila po 14 dňoch používania (Ondrej, Miro) - nie sú určené skryté registre, inštalácia neukladá údaje do registrov, server už generuje a overuje tokeny (ale nemá XML výstup)
5. Vytvoriť v hre Goldy tutoriál k ovládaniu (Peter) - OK
6. Upraviť grafiku hry Goldy (logo hry). (Peter) - OK
7. Integrácia knižnice logovania do hry Goldy. (Peter) - OK

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Potreba staging environment na účely testovania	Urobí sa application pool a skopíruje sa databáza na Ichiban

Metodika používania Redmine	Pre celky budeme používať nadradené úlohy (vytvorí sa s nimi hierarchia), dopĺňať presnejšie popisy
Implementácia generovania variabilného čísla	V databáze sa použije unique index
Štruktúra stránky	Po registrácii sa používateľ dostane na sťahovanie TalkLandu, kde budú údaje o platbe (vrátane variabilného čísla) nad linkom na stiahnutie a zvýraznené
Základná ochrana voči kopírovaniu	Aktiváciu a deaktiváciu bude riešiť sám TalkLand a nie inštalátor (zlúčenie úloh 3. a) a b))
Dĺžka trial verzie	Stanovili sme dĺžku trial verzie na 14 dní
Realizácia trial verzie na klientovi	Systém trialu bude iniciovať TalkLand, nie inštalácia
Email od Jany Honschovej	Budeme varovať používateľa, že jeho počítač nie je kompatibilný s XNA, ešte v priebehu inštalácie. Odpíše sa jej.
Email od Lenky Srpovej	Odpíšeme jej
Speekle maily	Vytvoríme individuálne emailové kontá na speekle.sk
Formuláre na založenie s.r.o.	Každý si skontroluje svoje osobné údaje

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Riešiteľ	Úloha	Termín
Ondrej	Vytvorenie mailov	7.10.2013
Ondrej	Otestovanie a nasadenie nového aktualizovaného inštalátora beta verzie (logovanie z hry pre Honschovu)	7.10.2013
Ondrej	Dokončenie podpory základnej ochrany (aktivácia TalkLand)	7.10.2013
Ondrej	Dokončenie servera pre trial	7.10.2013
Ondrej	Vytvoriť application pool	7.10.2013
Peter	Prerušenie hry v prípade odpojenia nahrávacích zariadení	7.10.2013
Peter	Tutoriál - pridanie opakovaného učenia ovládania hlasom	7.10.2013
Peter	Vytvoriť orámovanie hracej plochy	7.10.2013
Peter	Odpísať na maily	30.9. 2013
Veronika	Práca na webovej aplikácii	7.10.2013
Veronika	Testovanie komunikácie základnej ochrany	7.10.2013
Veronika	Úprava generovania variabilných čísel	7.10.2013

Veronika	Prezentácia na Podnikateľský nápad roka	2.10.2013
Miro	Implementácia trialu a základnej ochrany do TalkLandu	7.10.2013

Zápis z 3.stretnutia tímu č. 15



Téma stretnutia:	Pribeh práce na Public full verzii a rozdelenie manažérskych úloh		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
7. 10.2013 14:30	softvérové štúdio	Ondrej Galbavý	Miroslav Šimek

Prítomní:	Neprítomní:
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Ondrej Galbavý Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková	

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Riešiteľ	Úloha	Termín	Stav	Poznámky
Ondrej	Vytvorenie mailov	7.10.2013	Hotovo	
Ondrej	Otestovanie a nasadenie nového aktualizovaného inštalátora beta verzie (logovanie z hry pre Honschovu)	7.10.2013	Čiastočne splnené	Otestované na Windows XP
Ondrej	Dokončenie podpory základnej ochrany (aktivácia TalkLand)	7.10.2013	Nesplnené	Čaká na podporu v TalkLand
Ondrej	Dokončenie servera pre trial	7.10.2013	Hotovo	
Ondrej	Vytvoriť application pool	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Prerušenie hry v prípade odpojenia nahrávacích zariadení	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Tutoriál - pridanie opakovaného učenia ovládania hlasom	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Vytvoriť orámovanie hracej plochy	7.10.2013	Hotovo	
Peter	Odpísať na maily	30.9. 2013	Hotovo	
Veronika	Práca na webovej aplikácii	7.10.2013	Čiastočne splnené	
Veronika	Testovanie komunikácie základnej ochrany	7.10.2013	Nesplnené	
Veronika	Úprava generovania variabilných čísel	7.10.2013	Čiastočne splnené	
Veronika	Prezentácia na Podnikateľský nápad roka	2.10.2013	Hotovo	
Miro	Implementácia trialu a základnej ochrany do	7.10.2013	Čiastočne	Čaká na

	TalkLandu		splnené	podporu vo web aplikácii
--	-----------	--	---------	--------------------------

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Právne otázky	Pravdepodobne uchováваме osobné údaje. Michal pozná niekoho, kto vie viac o tejto problematike.
Základná ochrana	Prešli sme si systém a komunikáciu základnej ochrany.
Redmine a git	Prepojíme zvyšné git repozitáre so systémom Redmine.
Trial	Dohodli sme otestovanie systému trial.
Email od Jandovej	Diskutovali sme možnosť spolupráce s Jandovou-Olekšákovou. Dohodli sme sa na stretnutí.
Redmine	Prešli sme otvorené úlohy. Do kategórie „Product Backlog“ budeme priebežne pridávať potenciálne zaujímavé vlastnosti produktu.
Code review	Budeme používať sledovanie aktivity vývojára a značkovanie zdrojových kódov (Perconik). Zavedieme code review. Kódy si budeme kontrolovať v pároch (Peter-Miro, Ondrej-Veronika) alebo v kruhu.
Rozdelenie manažérskych úloh	Miro – vedúci tímu, manažér rozsahu, rozvrhu a monitorovania projektu + scrum master Ondrej – hlavný architekt, manažér podpory vývoja a integrácie Peter – manažér dokumentovania a rizík Veronika – manažér komunikácie a kvality
Dialóg pre prihlásenie v TalkLand	Dohodli sme sa na finálnom návrhu dialógov pre základnú ochranu v TalkLand. Zlúčenie všetkých dialógov do jedného a posledné 4 dni sa bude vždy zobrazovať výzva na zaplatenie.
Súťaže	Diskutovali sme možnú účasť v ďalších súťažiach. Zistíme viac informácií o Startup Awards.
Stretnutie so ŠZŠ	Peter a Veronika samostatne navštívia špeciálne základné školy (wiki v Redmine) a vyzbierajú informácie.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	Redmine #
3.1	Miro, Ondrej	Otestovať trial server	14. 10. 2013	#6294; #6238
3.2	Miro	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-
3.3	Ondrej	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-
3.4	Michal	Pridať repozitáre do Redmine	14. 10. 2013	#6297
3.5	Michal	Zistiť viac o osobných údajoch	14. 10. 2013	#6282
3.6	Miro	Upraviť dialóg pre prihlásenie v TalkLand	14. 10. 2013	#6238
3.7	Veronika	Navštíviť SZŠ Karpatská	10. 10. 2013	#6278
3.8	Peter	Navštíviť SZŠ Dúbravská	10. 10. 2013	#6277
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	14. 10. 2013	#6299
3.10	Ondrej	Nainštalovať tímový server	14. 10. 2013	#6295
3.11	Ondrej	Pripraviť jednoduchú tímovú stránku	14. 10. 2013	#6296

Zápis zo 4.stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	1 - Čučoriedka		
Téma stretnutia:	Dokončenie Public full verzie a rozvoj Speekle smerom k diferenciacii a špeciálnym školám		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
15.10.2013 13:00	softvérové štúdio	Miroslav Šimek	Veronika Štrbáková

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
3.1	Miro, Ondrej	Otestovať trial server	14. 10. 2013	#6294; #6238	Hotovo	
3.2	Miro	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-	Hotovo	
3.3	Ondrej	Pridať SSH kľúče do Redmine	14. 10. 2013	-	Hotovo	
3.4	Michal	Pridať repozitáre do Redmine	14. 10. 2013	#6297	Hotovo	
3.5	Michal	Zistiť viac o osobných údajoch	14. 10. 2013	#6282	Hotovo	
3.6	Miro	Upraviť dialóg pre prihlásenie v TalkLand	14. 10. 2013	#6238	Hotovo	
3.7	Veronika	Navštíviť ŠZŠ Karpatská	10. 10. 2013	#6278	Čiastočne splnené	
3.8	Peter	Navštíviť ŠZŠ Dúbravská	10. 10. 2013	#6277	Hotovo	
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	14. 10. 2013	#6299	Prebieha	
3.10	Ondrej	Nainštalovať tímový server	14. 10. 2013	#6295	Hotovo	
3.11	Ondrej	Pripraviť jednoduchú tímovú stránku	14. 10. 2013	#6296	Hotovo	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Špeciálne školy	Pravdepodobne chceme ísť do toho, najprv si ale ešte spravíme prehľad aký majú predbežný záujem.
Metodiky	Do wiki v Redmine sa spíšu metodiky na číslovanie taskov v zápisnici a komentáre commitov, ktoré sa týkajú úloh z redminu.
Nedoriešené úlohy	Nedoriešené úlohy z minulých stretnutí alebo, úlohy ktoré vznikli medzi stretnutiami ale zatiaľ sa nedoriešili sa pridávajú do zápisnice najbližšieho stretnutia ako úlohy do ďalšieho stretnutia. V prípade, že už majú existujúce číslo úlohy toto číslo si ponechajú inak sa im prideli nové.
PerConIK	Michal rozpošle inštaláciu na PerConIK a všetci si ju nainštalujeme a rozbeháme s tým, že je nutné prejsť s celým projektom na Visual Studio 2012 v prípade, že ho niekto nepoužíva.
Diferenciácia	Nasledujúca hra v TalkLande na ktorej sa bude pracovať bude pravdepodobne had, keďže už je rozrobený a dobre pokrýva problematiku aj dyslálie aj špeciálnych škôl.
TalkLandMedia	Keďže sa bude pravdepodobne pracovať na hre s diferenciáciou a v blízkej budúcnosti na podobných hrách, ktoré budú pracovať s množstvom rôznych obrázkov, zvukov alebo textov, zhodli sme sa, že je dobrý nápad prácu s týmito materiálmi zjednotiť do jednej knižnice, ktorá sa bude starať o ich aktualizáciu a o ich poskytovanie všetkým hráčom v TalkLande.
Public full web	Webová aplikácia pre rodičov a logopédov sa zlúči spolu s informačnou webovou stránkou Speekle. Táto zlúčená stránka, bude po spustení public full verzie na adrese www.speekle.sk
Šprinty	Týmto stretnutím sa začal prvý šprint. Zhodli sme sa, že názvy šprintov budú ovocie, prípadne zelenina a pôjde sa postupne podľa veľkosti od najmenších po najväčšie. Prvý šprint dostal názov „Čučoriedka“.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	21.10.2013	#6299
1.4.1	Veronika	Doriešiť ŠZŠ Karpatská	21.10.2013	#6278
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358
1.4.4	Michal	Poslať inštalácie a dokumentáciu ku code review (PerConIK)	21.10.2013	-
1.4.5	Ondrej, Peter,	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359

	Miro, Veronika			
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274
1.4.7	Veronika	Doriešiť dekrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6239
1.4.8	Veronika	Opraviť generovanie variabilného čísla	21.10.2013	#6241 #6242
1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309
1.4.10	Ondrej	Pripraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.13	Ondrej	Dekrementácia inštalácii po odinštalovaní TalkLandu	21.10.2013	#6263
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu v rôznych systémoch	21.10.2013	#6260
1.4.15	Miro	Dokončiť kontrolu TalkLandu pri spustení	21.10.2013	#6238
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
1.4.17	Miro	Pokiaľ príde zo servera, že skúšobná verzia vypršala, zobrazovať vždy 0 dní.	21.10.2013	#6355
1.4.18	Miro	Dokončiť dekrementáciu v TalkLande cez parameter /uninstall	21.10.2013	#6264
1.4.19	Miro	Nainštalovať a spojzduť Visual Studio 2012, skonvertovať všetky Speekle projekty	21.10.2013	#6360
1.4.20	Ondrej	Vyskúšať ako reaguje Avast na Babel obfuskátor	21.10.2013	#6361
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369
1.4.28	Veronika	Spracovanie "Anonymous" sessions	28.10.2013	#6370
1.4.29	Veronika	Doplniť InstallationID k sessions do databázy	28.10.2013	#6371
1.4.30	Miro	Nezobrazovať voľbu dieťaťa ak používateľ ešte nie je prihlásený	28.10.2013	#6372

1.4.31	Veronika	Poskytovanie ChildTokenov len na základe UserTokenu	28.10.2013	#6373
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376
1.4.34	Peter	Analýza možností začlenenia diferenciácie do gameplay hada	28.10.2013	#6377

Zápis z 5.stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	1 - Čučoriedka		
Téma stretnutia:	Dokončenie Public full verzie a naplánovanie prezentácie v Digipointe		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
22.10.2013 14:07	softvérové štúdio	Veronika Štrbáková	Peter Demčák

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
3.9	Veronika	Zosumarizovať informácie o súťaži Startup Awards	21.10.2013	#6299	Hotovo	
1.4.1	Veronika	Doriešiť ŠZŠ Karpatská	21.10.2013	#6278	Hotovo	
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Prebieha	
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358	Prebieha	
1.4.4	Michal	Poslať inštalacky a dokumentáciu ku code review (PerConIK)	21.10.2013	-	Hotovo	
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359	Prebieha	Pet'ovi to nefunguje
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274	Prebieha	
1.4.7	Veronika	Doriešiť dekrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6239	Hotovo	
1.4.8	Veronika	Opraviť generovanie variabilného čísla	21.10.2013	#6241 #6242	Hotovo	

1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309	Prebieha	
1.4.10	Ondrej	Pripraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327	Otestovať	Urgentne!
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265	Prebieha	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Čaká	
1.4.13	Ondrej	Dekrementácia inštalácii po odinštalovaní TalkLandu	21.10.2013	#6263	Hotovo	Čaká na build
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu v rôznych systémoch	21.10.2013	#6260	Čaká sa na TalkLand	
1.4.15	Miro	Dokončiť kontrolu TalkLandu pri spustení	21.10.2013	#6238	Hotovo	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Čaká	
1.4.17	Miro	Pokiaľ príde zo servera, že skúšobná verzia vypršala, zobrazovať vždy 0 dní.	21.10.2013	#6355	Hotovo	
1.4.18	Miro	Dokončiť dekrementáciu v TalkLande cez parameter /uninstall	21.10.2013	#6264	Hotovo	
1.4.19	Miro	Nainštalovať a spojiť Visual Studio 2012, skonvertovať všetky Speckle projekty	21.10.2013	#6360	Hotovo	
1.4.20	Ondrej	Vyskúšať ako reaguje Avast na Babel obfuskátor	21.10.2013	#6361	Hotovo	Funguje, dokonca aj eazfuskátor, použijeme EAZ
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362	Prebieha	
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364	Prebieha	
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365	Prebieha	Pozrieť sa na Bootstrap
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky	28.10.2013	#6366	Prebieha	

		s web aplikáciou				
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367	Prebieha	
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368	Prebieha	
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369	Prebieha	
1.4.28	Veronika	Spracovanie "Anonymous" sessions	28.10.2013	#6370	Hotovo	
1.4.29	Veronika	Doplniť InstallationID k sessions do databázy	28.10.2013	#6371	Hotovo	
1.4.30	Miro	Nezobrazovať voľbu dieťaťa ak používateľ ešte nie je prihlásený	28.10.2013	#6372	Hotovo	
1.4.31	Veronika	Poskytovanie ChildTokenov len na základe UserTokenu	28.10.2013	#6373	Hotovo	
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374	Prebieha	
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376	Prebieha	
1.4.34	Peter	Analýza možností začlenenia diferenciacie do gameplay hada	28.10.2013	#6377	Hotovo	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Zápisnica	Každý si do redminu dáva úlohy sám a potom len priradí čísla úloh do zápisnice. Po každom stretnutí vznikne v Redmine úloha (čiže Task), ktorá bude trackovať aktuálny stav zápisnice.
Redmine	Pribudol tracker Enhancement. Task v šprinte a product backlogu sa smie dávať iba pod Support, Bug, Feature, Enhancement.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274
1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309
1.4.10	Ondrej	Prípraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu v rôznych systémoch	21.10.2013	#6260
1.4.16	Michal	Zísť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402
1.5.2	Miro	Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions	28.10.2013	#6403

Zápis zo 6.stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	2 - Malina		
Téma stretnutia:	Spracovanie stretnutia v Digipointe a ceny z PNR		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
28.10.2013 13:00	softvérové štúdio	Peter Demčák	Ondrej Galbavý

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	In progress	Nevyriešené v Digipointe, treba sa im ozvať osobne
1.4.3	Veronika	Spracovanie výhry z PNR, čo presne by sme chceli od tých čo nám poskytujú služby.	21.10.2013	#6358	Hotovo	
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359	In progress	
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274	In progress	Bude dnes
1.4.9	Peter	Preloženie Goldyho do Angličtiny a zmena textu pri vypojení mikrofónu	21.10.2013	#6309	Hotovo	To review
1.4.10	Ondrej	Pripraviť inštaláciu s beta verziou 0.0.0.3, ktorá obsahuje už aj logovanie	21.10.2013	#6327	Hotovo	Treba poslať inštaláciu Honschovej
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265	In progress	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Čaká	
1.4.14	Ondrej	Otestovať inštaláciu	21.10.2013	#6260	Backlog	

		v rôznych systémoch				
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Čaká	
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362	In progress	
1.4.22	Peter	Analýza prípadov použitia TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6364	Hotovo	
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365	In progress	
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366	In progress	
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367	In progress	
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na serveri	28.10.2013	#6368	In progress	
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369	In progress	
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374	In progress	
1.4.33	Peter	Vybratie hada z bývalého TalkLandu	28.10.2013	#6376	Hotovo	
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402	In progress	
1.5.2	Miro	Ochrana používateľa pred príliš veľkým množstvom offline sessions	28.10.2013	#6403	Hotovo	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Kvalita web aplikácie – nie je stanovenie hesla, stránkovanie	Stav webovej aplikácie je dostatočný pre MVP
Stretnutie s logopédmi v Digipointe	Pre logopédov je vhodný paušál, zľava za predávané licencie, balíčky na počet detí
Komerčné licencie softvéru, ochrana osobných údajov	Čaká na založenie firmy, treba to riešiť s právnikmi z PNR
Výhra startup balíka z PNR	Treba dohodnúť stretnutie s právnikmi
Metodiky	Určili sme si témy metodík: Veronika – verziovanie zdrojového kódu v gite

	Peter – zápisnice Ondrej – testovanie a deployment Miro – štruktúra zdieľania súborov na Dropboxe
--	---

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zísť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367
1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na serveri	28.10.2013	#6368
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402
2.6.1	Ondrej	Honschová - odpísať	4.11.2013	#6462
2.6.2	Peter	Kenneth Ryan - odpísať	29.10.2013	#6461
2.6.3	Veronika	Zdenko Hilčík – odpísať	29.10.2013	#6470
2.6.4	Peter	Andrea Sobolová - odpísať	29.10.2013	#6443
2.6.5	Peter	Viera Vargová - odpísať	29.10.2013	#6420
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469
2.6.7	Miro	Tvorba detí v TalkLande	4.11.2013	#6390
2.6.8	Veronika	Zmena hesla vo web aplikácii	4.11.2013	#6468

Zápis zo 7. stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	3 - Egreš		
Téma stretnutia:	Príprava plnej verzie, údržba existujúceho produktu a služieb		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
11. 5. 2013 14:00	softvérové štúdio	Ondrej Galbavý	Miroslav Šimek

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	In progress	
1.4.5	Ondrej, Peter, Miro, Veronika	Nainštalovať a rozbehať si PerConIK	21.10.2013	#6359	Hotovo	
1.4.6	Veronika	Doriešiť UserToken a inkrementáciu inštalácii	21.10.2013	#6274	Hotovo	
1.4.11	Ondrej	Otestovať beta inštaláciu s kontrolou XNA	21.10.2013	#6265	Hotovo	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	In progress	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	In progress	
1.4.21	Miro	Analýza a návrh TalkLandMedia knižnice	28.10.2013	#6362	Hotovo	
1.4.23	Veronika, Peter	Redizajn front-end webu	28.10.2013	#6365	Hotovo	
1.4.24	Veronika	Merge statickej stránky s web aplikáciou	28.10.2013	#6366	Hotovo	
1.4.25	Peter	Dizajnové prototypy Speekle webu	28.10.2013	#6367	Hotovo	

1.4.26	Veronika	Spracovávanie sessions bez ChildToken na servery	28.10.2013	#6368	Hotovo	
1.4.27	Veronika	Spracovanie "Guest mode" sessions	28.10.2013	#6369	Hotovo	
1.4.32	Ondrej	Dashboard	28.10.2013	#6374	Hotovo	
1.5.1	Veronika	Pridať timestamp do DB pri vytváraní dieťaťa.	28.10.2013	#6402	Hotovo	
2.6.1	Ondrej	Odpísať Honschovej	4.11.2013	#6462	Hotovo	
2.6.2	Peter	Kenneth Ryan - odpísať	29.10.2013	#6461	Hotovo	
2.6.3	Veronika	Zdenko Hilčík – odpísať	29.10.2013	#6470	Hotovo	
2.6.4	Peter	Andrea Sobolová - odpísať	29.10.2013	#6443	Hotovo	
2.6.5	Peter	Viera Vargová - odpísať	29.10.2013	#6420	Hotovo	
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469	Čaká	Na externých ľuďoch
2.6.7	Miro	Tvorba detí v TalkLande	4.11.2013	#6390	Hotovo	
2.6.8	Veronika	Zmena hesla vo web aplikáciách	4.11.2013	#6468	In progress	Bol to stretch task

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Revízia kódu	Diskutovali sme revíziu kódu, značky vytvorené PerConIK rozšírením do Visual Studia sa commitujú do repozitára kódu.
Fotenie	Riešili sme možnosti fotenia promo fotiek na web stránku.
Beta verzia	Ešte stále ma význam vypustiť novú beta verziu s nahlasovaním chýb a vylepšenou inštaláčkou, ktorá už je vytvorená pre plnú verziu.
Komunikácia s verejnosťou	Odpísali sme na emaily.
Návrh nového dizajnu web aplikácie	Diskutovali sme vytvorené návrhy nového dizajnu web aplikácie zlúčenej s propagačnou stránkou. V hlavičke budú postavičky namiesto fotky. Veľká postavička bude nahradená fotkou, prípadne videom. Landing page musí stručne povedať čo je Speekle. Dizajn sa vytvorí s použitím knižnice Twitter Bootstrap.
Dokumentácia	Na konci 3. šprintu bude treba odovzdať dokumentácie projektu a riadenia, budeme ich vytvárať počas šprintu. Vytvoríme aj aktuálny celkový pohľad.
Backlog	Zoradili sme úlohy, ohodnotili sme ich a budeme ich riešiť v 3. šprinte.
Presun PHP služieb	Služby na zaznamenávanie chýb a udalostí a služby pre spustenie beta verzie a trial verzie budú presunuté na server Ichiban, nakoľko sú teraz umiestnené na webhostingu, ktorý v decembri končí. Služby nebudú znovu vytvorené v Ruby on Rails kvôli možným komplikáciám s kryptografickými knižnicami.

	Jednoduchšie bude použiť Phalanger na spustenie PHP kódu na serveri Ichiban.
Redmine	Dohodli sme sa, že nesplnené úlohy z predošlého šprintu sa ponechajú v šprinte a prideli sa im stav označujúci nesplnenie na ktorom sme sa tiež dohodli, že sa vytvorí. Výnimku z tohto pravidlá budú tvoriť “Stretch tasky”, ktoré budú zaznačené v zápisnici a prípadne aj v Redmine v popise tasku. Stretch tasky nie je povinné splniť a môžu sa teda priamo presunúť do ďalšieho šprintu.
Redmine úlohy	Dohodli sme sa, že na stretnutí, ktoré začína nový šprint sa stanovia features do ďalšieho šprintu, ohodnotia sa ich story points a následne najneskôr do ďalšieho dňa do polnoci im jednotliví členovia tímu vytvoria všetky subtasky, ktorých trvanie ohodnotia v estimated time.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštaláciu	18.11.2013	#6560
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427
3.7.4	Ondrej	Vyriešiť diakritiku v inštalácii	18.11.2013	#6489
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487
3.7.6	Miro, Veronika	Obmedzenie pridávania a upravovania detí v TalkLand len pre rodičov	18.11.2013	#6500
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261
3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532
3.7.13	Miro	Pridávanie a prehliadanie skomolenín lexém (Stretch task)	18.11.2013	#6534

Zápis z 8.stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	3 - Egreš		
Téma stretnutia:	TalkLand media explorer a server pre komerčnú verziu		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
11.11.2013 13:00	softvérové štúdio	Miroslav Šimek	Veronika Štrbáková

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	In progress	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	In progress	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	In progress	
2.6.6	Veronika	Nadviazať komunikáciu pre zadanie úloh právnikom	4.11.2013	#6469	Hotovo	
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468	In progress	
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštaláciu	18.11.2013	#6560	In progress	Zatiaľ len Veroni
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472	In progress	
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427	In progress	
3.7.4	Ondrej	Vyriešiť diakritiku v inštalácii	18.11.2013	#6489	Hotovo	
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487	Nezačaté	
3.7.6	Miro, Veronika	Obmedzenie pridávania a upravovania detí v TalkLande len pre rodičov	18.11.2013	#6500	Hotovo	

3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Nezačaté	
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504	In progress	
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261	In progress	
3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252	Čaká	Blokované prevodom do MonoGame
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Nezačaté	
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532	In progress	
3.7.13	Miro	Pridávanie a prehliadanie skomolenín lexém (Stretch task)	18.11.2013	#6534	Hotovo	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Zmena používateľa v TalkLande	Bavili sme sa o tom, či je potrebné, aby bolo možné sa v TalkLande odhlásiť sa ako používateľ a prihlásiť sa ako iný. Zhodli sme sa na tom, že to má málo prípadov použitia, tým pádom malú prioritu a dáme to do backlogu a rozoberieme to neskôr.
Ichiban	Ichiban je nestabilný, dochádza mu miesto. Má akademické licencie a nebolo by dobré aby komerčná verzia bežala na ňom. Komerčnú verziu spustíme buď na prenajatom virtuálnom serveri vrátane licencie na Windows Server od poskytovateľa alebo nainštalujeme Windows Server s licenciou z BizSpark na virtuálny server, ktorý ešte nemáme k dispozícii.
TalkLand media explorer	V používateľskom rozhraní sa zmenia pojmy Lexeme na Word. TalkLand media explorer bude potrebné preložiť do Slovenčiny, keďže sme sa rozhodli, že bude určený aj na iné účely ako len pre nás.
Automatizácia detekcie platby používateľom	Priamo webová aplikácia bude interagovať s Fio bank API, aby dostala informácie o platbách s jednotlivými variabilnými účtami.
Spísanie prepojení na logopédov a firmy	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na všetky firmy do jedného alebo dvoch dokumentov. Tieto dokumenty umiestnime potom na Speekle Dropbox do /doc/Kontakty

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštalacku	18.11.2013	#6560
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštalacku	18.11.2013	#6261
3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576

Zápis z 9.stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	4 – Jahoda		
Téma stretnutia:	Finalizácia plnej verzie		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
18.11.2013 13:00	softvérové štúdio	Veronika Štrbáková	Peter Demčák

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Prebieha	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Nezačaté	Čaká na: #6261
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebieha	
2.6.8	Veronika	Reset hesla vo webovej aplikácii	18.11.2013	#6468	Hotovo	Upraviť text mailu
3.7.1	Všetci	Otestovať full inštaláciu	18.11.2013	#6560	Hotovo	
3.7.2	Peter	Prehodenie XNA hier do MonoGame	18.11.2013	#6472	Hotovo	
3.7.3	Ondrej	Presunúť PHP služby na Ichiban	18.11.2013	#6427	Zamietnuté	Ichiban nemá komerčnú licenciu OS
3.7.5	Veronika	Vytvoriť konfiguračný súbor pre webovú aplikáciu	18.11.2013	#6487	Hotovo	
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Prebieha	
3.7.8	Miro	Bootstrap TalkLand media knižnice	18.11.2013	#6504	Hotovo	
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261	Prebieha	

3.7.10	Peter	Zlepšenie mechaniky kúzelného plášťa	18.11.2013	#6252	Hotovo	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Prebieha	
3.7.12	Miro	Normalizácia hlasitosti pri nahrávaní v aplikácii TalkLandMediaExplorer (Stretch task)	18.11.2013	#6532	Hotovo	
3.7.13	Miro	Obmedzenie pridávania a upravovania detí v TalkLande len pre rodičov	18.11.2013	#6500	Hotovo	
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576	Nezačaté	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Licencie	Treba získať licencie na všetky naše produkty. Od právnikov treba zistiť, že ako sme na tom s licenciami (Windows, VS, Server).
Ichiban	Nemôžeme zostať na Ichibane, pokiaľ chceme spustiť predaj licenčnej verzie. Musíme prejsť na iný server a tam presunúť webovú aplikáciu a PHP služby.
TalkLand media knižnica	Treba urobiť API v TalkLand media knižnici, ktoré bude hra TailTrails poskytovať ďalšie slová.
StartupAwards	Prezentovať v piatok pred porotou bude Peťo.
Čas spustenia predaju licenčnej verzie	Treba si dať pozor na čas spustenia predaju licenčnej verzie, spoločnosti Wiktor Leo Burnett treba poslať podklady + navrhovaný čas spustenia predaju.
Dashboard	Musí bežať live, má byť po novom na tímakovom servri.
Platobná brána, alebo automatizácia detekcie platby používateľom	Do webovej aplikácie sa buď pridá platobná brána, alebo bude webová aplikácia priamo interagovať s Fio bank API, aby dostala informácie o platbách s jednotlivými variabilnými účtami.
MonoGame	Treba spojzdrniť nahrávanie zvuku v hre Goldy a zabrániť jej padaniu.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštalacku	18.11.2013	#6261
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576
4.9.1	Miro	Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na .ogg	2.12.2013	#6605
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579
4.9.3	Miro	Umožnenie priradenia externe nahratej nahrávky k slovu	2.12.2013	#6599
4.9.4	Miro	Predvyplnenie skomoleného slova na základe skomoleného písmena a jeho pozície	2.12.2013	#6600
4.9.5	Miro	Generovanie slov do TalkLand hry	2.12.2013	#6602
4.9.6	Miro	TLME nepoužíva Temp v user profile	2.12.2013	#6606
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620
4.9.9	Ondrej	Dashboard nedokáže znova nadviazať padnuté spojenie na databázový server	2.12.2013	#6621
4.9.10	Ondrej	Nasadiť dashboard na tímový server	2.12.2013	#6622
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v oinštalátore	2.12.2013	#6624
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	2.12.2013	#6627
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628
4.9.16	Ondrej	Preskúmať a zriadiť prístup ku BizSpark	2.12.2013	#6629

Zápis z 10. stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	4 – Jahoda		
Téma stretnutia:	Právnicki, problémy s MonoGame a Bootstrap redizajn		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
25.11.2013 13:00	softvérové štúdio	Peter Demčák	Ondrej Galbavý

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Prebiehajúce	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Prebiehajúce	Naprogramované, neotestované a nenasadené
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebiehajúce	
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Prebiehajúce	Vymenená verzia Bootstrap, prototyp stránky v Bootstrap
3.7.9	Ondrej	Refaktorovať inštaláciu	18.11.2013	#6261	Hotovo	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Kontrolované	
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576	Prebiehajúce	Chybajú fotky vizitiek a kontakty na logopedičky z Digipointu
4.9.1	Miro	Prerobiť ukladanie a prehrávanie samplov z .wav na	2.12.2013	#6605	Hotovo	

		.ogg				
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579	Nezačaté	Pozrieme Trustpay, treba podpísať zmluvu
4.9.3	Miro	Umožnenie priradenia externe nahratej nahrávky k slovu	2.12.2013	#6599	Hotovo	
4.9.4	Miro	Predvyplnenie skomoleného slova na základe skomoleného písmena a jeho pozície	2.12.2013	#6600	Hotovo	
4.9.5	Miro	Generovanie slov do TalkLand hry	2.12.2013	#6602	Nezačaté	
4.9.6	Miro	TLME nepoužíva Temp v user profile	2.12.2013	#6606	Hotovo	
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619	Nezačaté	
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620	Prebiehajúce	Miro asistuje pri riešení problému prepojenia analyzátora do hry
4.9.9	Ondrej	Dashboard nedokáže znova nadviazať padnuté spojenie na databázový server	2.12.2013	#6621	Hotovo	
4.9.10	Ondrej	Nasadiť dashboard na tímový server	2.12.2013	#6622	Hotovo	
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623	Nezačaté	
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	2.12.2013	#6624	Nezačaté	
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626	Prebiehajúce	Rieši sa Azure
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre	2.12.2013	#6627	Nezačaté	Čaká na: #6626

		webovú aplikáciu				
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628	Nezačaté	pôjdu na Linux – zatiaľ na tímový server
4.9.16	Ondrej	Preskúmať a zriadiť prístup ku BizSpark	2.12.2013	#6629	Hotovo	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Sprava nákladov pri vzniku firmy	Veronika spíše zoznam nákladov do adresára Dropbox company do stredy.
Redizajn s Bootstrap	Urobí sa niekoľko návrhov – veci ktoré skúsi vyriešiť bude: mať jednoduchú titulnú stránku, jedna akcia na nej, pokúsi sa zbaviť pruhu s menu, upraví pozadie. Vyrieši sa poloha kontaktu vrátane uloženia nášho FB a Twitteru na stránke.
Platobná brána Trustpay	Trustpay vyžaduje zmluvu, Veronika sa na to ďalej pozrie
Ukladané údaje a ich ochrana – správa pre právnikov	Vhodné úpravy: jednotlivé údaje dať pod seba aj s príkladom, uviesť ktoré údaje sú a nie sú nevyhnutné pre naše riešenie. Formuláciu treba viac štrukturovať. Treba rozpísať lokálne ukladané údaje v TalkLande – dočasne ukladané, trvalo ukladané. Popísať, čo znamená hashovanie hesiel, že to je nevratná operácia a heslo sa nedá zistiť.
Rámcová obchodná stratégia – správa pre právnikov	Vyznačiť pridávanie hier do základného balíka zadarmo hrubým písmom pri slove základný balík. Počet detí pre domácnosti stanoviť na 5.
Existujúce texty zmlúv – správa pre právnikov	Poše sa im zmluva o budúcej zmluve, zabezpečiť sa vypovedateľnosť a obnovovanie.
API	Treba ho zdokumentovať, aj keď Ruby On Rails verzia ešte stále nie je prioritná
Story pointy	Počet story pointov ma relatívne zodpovedať odhadovanému času, čas nezávisí od schopnosti človeka riešiť danú úlohu o nič viac ako story pointy.
Review logovanie času	Nerobí sa.
Komunikácia TalkLandu so serverom	Bude úplne prebiehať cez HTTPS.
Server pre web aplikáciu	Vyskúšame PaaS na Azure. PHP služby sa presunú na tímový server.

Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579
4.9.5	Miro	Generovanie slov do TalkLand hry	2.12.2013	#6602
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odinštalátore	2.12.2013	#6624
4.9.13	Ondrej	Zriadiť virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626
4.9.14	Ondrej	Pripraviť IIS pre webovú aplikáciu	2.12.2013	#6627
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628
4.10.1	Veronika	Spísať náklady na zakladanie spoločnosti do Dropboxu	27.11.2013	#6715
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720

Zápis z 11. stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	5 - Slivka		
Téma stretnutia:	Platobná brána, redizajn webovej aplikácie		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
2. 12. 2013 13:00	softvérové štúdio	Ondrej Galbavý	Miroslav Šimek

Prítomní:	Neprítomní:
------------------	--------------------

Ing. Michal Barla, PhD.
 Bc. Peter Demčák
 Bc. Ondrej Galbavý
 Bc. Miroslav Šimek
 Bc. Veronika Štrbáková

Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.2	Ondrej, Peter, Veronika	Zistiť aký komunikačný kanál používa komunita špeciálnych škôl.	21.10.2013	#6357	Hotovo	
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalácie s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Prebiehajúce	Problém s inštaláciou závislostí
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebiehajúce	
3.7.7	Veronika	Redizajn Speekle webu s Twitter Bootstrap	18.11.2013	#6503	Hotovo	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Kontrolované	
3.8.1	Veronika	Spísanie všetkých prepojení s logopédmi a kontaktov na nich a na firmy	25.11.2013	#6576	Hotovo	
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579	Zavrhnuté	
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails (stretch task)	2.12.2013	#6619	Nezačaté	Stretch task presunutý do ďalšieho šprintu
4.9.8	Peťo	Doladenie Goldyho v MonoGame	2.12.2013	#6620	Hotovo	

4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623	Prebiehajúce	
4.9.12	Ondrej	Rozšírenie kontroly chybových stavov v odtalátore	2.12.2013	#6624	Hotovo	
4.9.13	Ondrej	Zriadit' virtuálny server s OS Windows	2.12.2013	#6626	Hotovo	
4.9.14	Ondrej	Pripravit' IIS pre webovú aplikáciu	2.12.2013	#6627	Hotovo	
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628	Prebiehajúce	V opise stretnutia
4.10.1	Veronika	Spísať náklady na zakladanie spoločnosti do Dropboxu	27.11.2013	#6715	Hotovo	
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720	Prebiehajúce	

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Redizajn webovej aplikácie	Pridanie záznamu bude priamo na stránke so záznamami. Treba opraviť rozbitú javascriptovú funkcionálnu: kalendár a automatické dopĺňanie.
MonoGame	Výnimku vznikajúcu mimo kód hry nevieme zachytiť a v produkčnej verzii sa zatiaľ nevyskytla.
Repozitáre a bezpečnosť	Heslá a privátne kľúče nepatria do repozitárov.
Platobná brána	Treba overovať podpis notifikácií zo strany TrustPay. Pri presmerovaní na TrustPay sa vytvorí unikátny predpis platby. Budú sa evidovať zmeny stavov platieb.
PHP služby	Zmeníme adresy v TalkLand a inštaltore na speekle.sk. Služby otestujeme (na počítačoch si zmeníme <i>hosts</i> súbor). V noci sa skopírujú databázy a zmenia sa DNS záznamy.
SQL server na virtuálnom servere	Použijeme SQL Server 2012 Express.
Reštrukturalizácia Visual Studio projektov	Vykonáme ju mimo šprintov.
Posunutie expirácie beta verzie	Posunieme ju na 15.1.
Inštaltor	Problémy s inštaltáciou závislostí sa vyriešia použitím upravenej verzie modulu StdUtils pre NSIS. Vyriešime kompetencie pri odstraňovaní

	registrov.
Šprint	Šprint číslo 5 trvá len týždeň. Dokončíme dokumentáciu za zimný server.

Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720
4.9.7	Pet'o	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails	9.12.2013	#6619
5.11.1	Miro	Vytváranie a prehliadanie párov slov	9.12.2013	#6601
5.11.2	Ondrej	Unicode inštalčka nespúšťa inštalátor závislostí	9.12.2013	#6738
5.11.3	Ondrej	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	9.12.2013	#6741
5.11.4	Ondrej	Inštalátor neoveruje stav sťahovania súborov	9.12.2013	#6744
5.11.5	Veronika	Evidencia a zobrazovanie objednávok	9.12.2013	#6745
5.11.6	Pet'o	Dokumentácia v zimnom semestri	9.12.2013	#6757
5.11.7	Veronika	Opraviť Javascript v datepickeri	9.12.2013	#6754
5.11.8	Veronika	Opraviť Javascript v autocomplete	9.12.2013	#6755
5.11.9	Ondrej	Zmeniť URL pre notifikácie v inštalčke	9.12.2013	#6748
5.11.10	Veronika	Merge redizajnovej a licencovanej verzie webovej aplikácie	9.12.2013	#6747

Zápis z 12. stretnutia tímu č. 15



Číslo a názov šprintu:	---		
Téma stretnutia:	Kontrola dokončených úloh a dočasné ukončenie šprintov.		
Dátum a čas:	Miesto stretnutia:	Zapisovateľ:	Overovateľ:
9.12.2013 13:27	softvérové štúdio	Miroslav Šimek	Veronika Štrbáková
Prítomní:		Neprítomní:	
Ing. Michal Barla, PhD. Bc. Peter Demčák Bc. Miroslav Šimek Bc. Veronika Štrbáková		Bc. Ondrej Galbavý	

Vyhodnotenie úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #	Stav	Poznámky
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštalacky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266	Prebiehajúce	
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356	Prebiehajúce	
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494	Kontrolované	
4.9.2	Veronika	Integrácia webovej aplikácie s Fio API	2.12.2013	#6579	Vyradené	Malo byť vyradené už minule
4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623	Prebiehajúce	
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628	Prebiehajúce	
4.10.2	Miro	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720	Prebiehajúce	Veronikina časť chýba
4.9.7	Peťo	Integrácia TalkLandMedia knižnice do hry TailTrails	9.12.2013	#6619	Hotovo	
5.11.1	Miro	Vytváranie a prehliadanie párov slov	9.12.2013	#6601	Hotovo	
5.11.2	Ondrej	Unicode inštalčka nespúšťa inštalátor	9.12.2013	#6738	Prebiehajúce	

		závislostí				
5.11.3	Ondrej	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	9.12.2013	#6741	Prebiehajúce	Treba ešte otestovať
5.11.4	Ondrej	Inštalátor neoveruje stav sťahovania súborov	9.12.2013	#6744	Prebiehajúce	Treba ešte otestovať
5.11.5	Veronika	Evidencia a zobrazovanie objednávok	9.12.2013	#6745	Prebiehajúce	Časť úloh bola stretch task
5.11.6	Peťo	Dokumentácia v zimnom semestri	9.12.2013	#6757	Prebiehajúce	
5.11.7	Veronika	Opraviť Javascript v datepickeri	9.12.2013	#6754	Hotovo	
5.11.8	Veronika	Opraviť Javascript v autocomplete	9.12.2013	#6755	Hotovo	
5.11.9	Ondrej	Zmeniť URL pre notifikácie v inštaláčke	9.12.2013	#6748	Hotovo	
5.11.10	Veronika	Merge redizajnovej a licencovanej verzie webovej aplikácie	9.12.2013	#6747	Nezačaté	Bol to stretch aj keď to nebolo v zápisnici

Opis stretnutia:

Téma diskusie	Výsledok
Culture info vo web app URL	Culture info sk-SK nemá byť v URLkách API, takže sa odstráni.
Robiť plnohodnotné riešenia	Neriešiť problémy s tým, že sa urobí niečo, čoho si je človek vedomí, že to tak nebude a veľmi skoro to bude prerábať. Radšej urobiť veci tak, že vzhľadom na súčasné požiadavky a predstavy sa nebude nič meniť, kým sa požiadavky a predstavy nezmenia. (Príklad: dvojité odkazy na TrustPay vo web app)
Šprinty	Začiatok ďalšieho šprintu a ďalšie stretnutie boli odložené na neurčito s tým, že pravdepodobne znovu začnú začiatkom Januára 2014. Za tento čas sa dokončia nedokončené úlohy v redmine.

Plán úloh:

#	Riešiteľ	Úloha	Termín	RM #
1.4.12	Ondrej	Deploy beta inštaláčky s kontrolou XNA	21.10.2013	#6266
1.4.16	Michal	Zistiť predbežný záujem špeciálnych škôl	21.10.2013	#6356
3.7.11	Ondrej	Dashboard: štatistiky zvoleného používateľa	18.11.2013	#6494

4.9.11	Veronika	Pridanie platobného rozhrania s možnosťou použiť externý modul	2.12.2013	#6623
4.9.15	Ondrej	Presunúť PHP služby na virtuálny server	2.12.2013	#6628
4.10.2	Veronika	Spísať webApp API pre TalkLand	2.12.2013	#6720
5.11.2	Ondrej	Unicode inštalčka nespúšťa inštalátor závislostí	9.12.2013	#6738
5.11.3	Ondrej	Doriešiť odinštaláciu TalkLandu	9.12.2013	#6741
5.11.4	Ondrej	Inštalátor neoveruje stav sťahovania súborov	9.12.2013	#6744
5.11.5	Veronika	Evidencia a zobrazovanie objednávok	9.12.2013	#6745
5.11.6	Peťo	Dokumentácia v zimnom semestri	9.12.2013	#6757
5.11.10	Veronika	Merge redizajnovej a licencovanej verzie webovej aplikácie	9.12.2013	#6747

Príloha B – Preberacie protokoly

PREBERACÍ PROTOKOL

Tímový projekt 2013/2014

Tím 15 – Speekle

Predmet odovzdávania:

- Dokumentácia k inžinierskemu dielu (priebežná verzia za zimný semester)
- Dokumentácia riadenia (priebežná verzia za zimný semester)

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí projektu a/alebo dokumentácie

V Bratislave

.....
Dátum

.....
Podpis

PREBERACÍ PROTOKOL

Tímový projekt 2013/2014

Tím 15 – Speekle

Predmet odovzdávania:

- **Dokumentácia k inžinierskemu dielu (finálna verzia za zimný semester)**
- **Dokumentácia riadenia (finálna verzia za zimný semester)**

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí projektu a/alebo dokumentácie

V Bratislave

.....
Dátum

.....
Podpis

PREBERACÍ PROTOKOL

Tímový projekt 2013/2014

Tím 15 – Speekle

Predmet odovzdávania:

- **Dokumentácia k inžinierskemu dielu (finálna verzia za letný semester)**
- **Dokumentácia riadenia (finálna verzia za letný semester)**

Vedúci projektu: Ing. Michal Barla, PhD.

Podpisom potvrdzuje prevzatie vyššie uvedených častí projektu a/alebo dokumentácie

V Bratislave

.....
Dátum

.....
Podpis

Príloha C – Export úloh z Redmine

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7124	Speekle	Task	To review	Normal	Pridat kontakt na stranku	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7123	Speekle	Task	New	Normal	Instalacka pre UnityGoldy	Ondrej Galbavy	Installer	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7122	Speekle	Task	New	Normal	ParentRunAuth pre Unity	Ondrej Galbavy	Security	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7121	Speekle	Task	New	Normal	Implementacia prehladu o produkte	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7120	Speekle	Task	New	Normal	Rozoslat mail beta testerom	Ondrej Galbavy	PR	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7119	Speekle	Task	New	Normal	Oznam na beta.speekle.sk a pre beta TalkLand.	Ondrej Galbavy	Other	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7118	Speekle	Task	New	Normal	Implementovat chybove stranky	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7117	Speekle	Task	New	Normal	Navrh finalneho vzhladu slidov	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014		0
7116	Speekle	Task	New	Normal	Navrhnut layout jednotlivych slidov	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014		0
7115	Speekle	Task	New	Normal	Navrhnut konceptualne obsah a jeho rozdelenie na slidy	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014		0
7114	Speekle	Task	Feedback	Normal	Napisat texty do mailu a na redirect z bety	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014		0
7109	Speekle	Feature	New	Normal	Ukoncenie bety	Ondrej Galbavy	Other	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7108	Speekle	Feature	New	Normal	Chybove stranky	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7107	Speekle	Feature	New	Normal	Historia objednavok	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7105	Speekle	Feature	New	Normal	Rychly prehled o produkte na landing page	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7104	Speekle	Feature	New	Normal	Vytvorenie verzie Goldy Unity do TalkLandu	Miroslav Šimek	TalkLand	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	0
7103	Speekle	Feature	New	Normal	Doriesenie platieb z pravnej strany	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7094	Speekle	Task	Resolved	Normal	Urobenie .NET 3.5 projektov pre vsetky kniznice potrebne do Unity hier	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/08/2014	03/17/2014	100
7090	Speekle	Company	New	Normal	Granska - clanok	Peter Demcak	PR-Respond	10-Pomaranč	03/05/2014	03/06/2014	40
7055	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobit TalkLand ikonku pre Squak	Peter Demcak	Squak	9-Hruška	02/22/2014		100
7048	Speekle	Task	To review	Normal	Migracia UserProfile	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/19/2014	03/03/2014	100
7046	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslit sprity	Peter Demcak	Squak	9-Hruška	02/18/2014		100
7045	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobit dizajnovy prototyp - contacts	Peter Demcak	WebApp	9-Hruška	02/18/2014		100
7044	Speekle	Task	Rejected	Normal	Urobit dizajnovy prototyp - About speekle	Peter Demcak	WebApp	9-Hruška	02/18/2014		0
7043	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobit dizajnovy prototyp - nastavenia uctu	Peter Demcak	WebApp	9-Hruška	02/18/2014		100
7042	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobit dizajnovy protyp - TalkLand	Peter Demcak	WebApp	9-Hruška	02/18/2014		100
7041	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobit dizajnovy prototyp - Patients	Peter Demcak	WebApp	9-Hruška	02/18/2014		100
7040	Speekle	Task	Assigned	Normal	Nastylovat backend	Ondrej Galbavy	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	70
7039	Speekle	Task	Closed	Normal	Precistit prebytocny kod	Ondrej Galbavy	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7038	Speekle	Task	To review	Normal	Nastylovanie landing page	Ondrej Galbavy	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7037	Speekle	Task	Closed	Normal	Pripravit HTML	Ondrej Galbavy	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7036	Speekle	Task	Closed	Normal	Nastylovanie logopedizatora	Ondrej Galbavy	Logopedizator	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7035	Speekle	Task	Closed	Normal	Funkcionalita logopedizatora	Ondrej Galbavy	Logopedizator	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7034	Speekle	Task	Closed	Normal	Sprava logopedizatora	Ondrej Galbavy	Logopedizator	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7032	Speekle	Task	New	Normal	Vyriesit licencnu politiku	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/17/2014	0
7031	Speekle	Task	Closed	Normal	Otestovat licencovanu verziu WebApp na bugy	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7030	Speekle	Task	Rejected	Normal	Doimplementovat odklonenie logopeda z uvodnej stranky	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	0
7029	Speekle	Task	Rejected	Normal	Navrhnut views, ako bude fungovat komunikacia s logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	0
7028	Speekle	Task	Closed	Normal	Osetrenie dopadov aktualnej zmeny verzie MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7027	Speekle	Task	Closed	Normal	Aplikacia redizajnu hlavných herných prvkov	Miroslav Šimek	Squak	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7026	Speekle	Task	Closed	Normal	Motivacne pocitanie bodov	Miroslav Šimek	Squak	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7022	Speekle	Feature	Closed	Normal	Testovanie licencovanej verzie WebApp	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7021	Speekle	Feature	Rejected	Normal	Komunikacia s logopedmi na webovej stránke	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	100
7011	Speekle	Feature	Closed	Normal	Dokoncenie logopedizatora	Ondrej Galbavy	Logopedizator	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7010	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Redizajn back-end webu	Peter Demcak	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	90
7009	Speekle	Feature	Closed	Normal	Dizajn a motivacia v hre Squak	Miroslav Šimek	Squak	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
7008	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Redizajn landing page	Ondrej Galbavy	WebApp	9-Hruška	02/18/2014	03/03/2014	100
6995	Speekle	Task	Closed	Normal	Otestovat funkcnost pridavania dietata logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/12/2014	02/17/2014	100
6994	Speekle	Task	To review	Normal	Doimplementovat pridanie dietata logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/12/2014	02/17/2014	100
6993	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrh pridania dietata logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/24/2014		100
6971	Speekle	Task	Closed	Normal	Umoznenie urcovania kategorie obrazku v TLMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6970	Speekle	Task	New	Normal	Import obrazkov do Media Library	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	0
6969	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyhľadanie zdrojov obrazkov a konkrétne obrázky	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	60
6963	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Vytvorenie dietata logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	9-Hruška	02/12/2014	03/03/2014	100
6962	Speekle	Feature	New	Normal	Zabezpecenie obrazkov do MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	53
6923	Speekle	Task	New	Normal	Zintegrovat prehravany zvukovy efekt so zobrazujucou sa bobulou	Peter Demcak	Tail Trails	10-Pomaranč	01/28/2014		0
6922	Speekle	Task	New	Normal	Urobit vizualny feedback pri zbieraní bobuli	Peter Demcak	Tail Trails	10-Pomaranč	01/28/2014		0
6921	Speekle	Task	New	Normal	Urobit scoreboard na konci hry	Peter Demcak	Tail Trails	10-Pomaranč	01/28/2014		0
6920	Speekle	Task	New	Normal	Zobrazovanie panelu s pocitom bodov počas hrania	Peter Demcak	Tail Trails	10-Pomaranč	01/28/2014		0
6919	Speekle	Task	New	Normal	Zavedenie bodoveho systemu	Peter Demcak	Tail Trails	10-Pomaranč	01/28/2014		0
6647	Speekle	Feature	New	Normal	Celistve hracie session v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	10-Pomaranč	01/28/2014		0

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7148	Speekle	Feature	New	Normal	Filtrovanie dat v dashboarde	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7147	Speekle	Feature	New	Normal	Spustenie platby kartou cez TrustPay	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7145	Speekle	Feature	New	Normal	Súhlas so spracovaním osobných údajov	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7144	Speekle	Bug	New	Normal	Problem s chybajucim suborom "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7143	Speekle	Bug	New	Normal	Problem s threadmi pri prehravani vyslovnosti a exportovani session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7142	Speekle	Feature	New	Normal	Pridanie vseobecneho filtra do TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7139	Speekle	Task	Closed	Normal	Ponuknutie odoslania emailu pouzivatela pokiaľ nastane chyba	Miroslav Šimek	TalkLand	10-Pomaranč	03/12/2014	03/17/2014	100
7131	Speekle	Task	To review	Normal	Historia stavu objednavok	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7130	Speekle	Task	Closed	Normal	Otestovanie verzie Goldyho v Unity pripravenej na nasadenie	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7129	Speekle	Task	Closed	Normal	Logovanie cisla riadku kde nastala chyba	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7127	Speekle	Task	New	Normal	Hover na obrazky na landing page	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/10/2014	03/31/2014	0
7125	Speekle	Task	Closed	Normal	Zverejnit VOP	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7124	Speekle	Task	Closed	Normal	Pridat kontakt na stranku	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7123	Speekle	Task	Closed	Normal	Instalacka pre UnityGoldy	Ondrej Galbavy	Installer	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7122	Speekle	Task	Closed	Normal	ParentRunAuth pre Unity	Ondrej Galbavy	Security	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7121	Speekle	Task	Assigned	Normal	Implementacia prehľadu o produkte	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	50
7120	Speekle	Task	Closed	Normal	Rozoslat mail beta testerom	Ondrej Galbavy	PR	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7119	Speekle	Task	Closed	Normal	Oznam na beta.speekle.sk a pre beta TalkLand.	Ondrej Galbavy	Other	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7118	Speekle	Task	Assigned	Normal	Implementovat chybove stranky	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	10
7117	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrh finalneho vzhľadu slidov	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7116	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut layout jednotlivych slidov	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7115	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut konceptualne obsah a jeho rozdelenie na slidy	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7114	Speekle	Task	Closed	Normal	Napisat texty do mailu a na redirect z bety	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7109	Speekle	Feature	Closed	Normal	Ukoncenie bety	Ondrej Galbavy	Other	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7108	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Chybove stranky	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	10
7107	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Historia objednavok	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7105	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Rychly prehled o produkte na landing page	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	85
7104	Speekle	Feature	Closed	Normal	Vytvorenie verzie Goldy Unity do TalkLandu	Miroslav Šimek	TalkLand	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7103	Speekle	Feature	Closed	Normal	Doriesenie platieb z pravnej strany	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7094	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobienie .NET 3.5 projektov pre vsetky kniznice potrebne do Unity hier	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/08/2014	03/17/2014	100
7032	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyriesit licencnu politiku	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	02/18/2014	03/31/2014	70
7030	Speekle	Task	Rejected	Normal	Doimplementovat odklonenie logopeda z uvodnej stranky	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	0
7029	Speekle	Task	Rejected	Normal	Navrhnut views, ako bude fungovat komunikacia s logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	0
7021	Speekle	Feature	Rejected	Normal	Komunikacia s logopedmi na webovej stranke	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	100
6971	Speekle	Task	Closed	Normal	Umoznenie urcovania kategorie obrazku v TLMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6970	Speekle	Task	Assigned	Normal	Import obrazkov do Media Library	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	0

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
6969	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyhľadanie zdrojov obrázkov a konkrétne obrázky	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6962	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Zabezpečenie obrázkov do MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	76
6923	Speekle	Task	New	Normal	Zintegrovat prehravany zvukovy efekt so zobrazujucou sa bobulou	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6922	Speekle	Task	New	Normal	Urobiť vizuálny feedback pri zbieraní bobulí	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6921	Speekle	Task	New	Normal	Urobiť scoreboard na konci hry	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6920	Speekle	Task	New	Normal	Zobrazovanie panelu s počtom bodov počas hrania	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6919	Speekle	Task	New	Normal	Zavedenie bodového systému	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6718	Speekle	Enhancement	New	Normal	Minimalne UI pre dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
6647	Speekle	Feature	New	Normal	Celistve hracie session v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6117	Speekle	Bug	New	Normal	Oprava vyhľadávania detí	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7175	Speekle	Task	New	Normal	Oznamit trustpay o produknej verzii platbe kartou a nasadit na produkciu	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7174	Speekle	Task	New	Normal	Odsimulovanie platby	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7173	Speekle	Task	New	Normal	Rozbehovanie platieb kartou na stagingu	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán			0
7172	Speekle	Task	New	Normal	Spravit actionFilter pre API TalkLand vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7171	Speekle	Task	New	Normal	Spravit actionFilter pre webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7170	Speekle	Task	New	Normal	Suhlas so spracovaním osobných údajov vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7169	Speekle	Task	New	Normal	Migracia UserProfile	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7168	Speekle	Task	New	Normal	Upravit vzhľad	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7167	Speekle	Task	New	Normal	Nasadit Bootstrap	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7165	Speekle	Task	New	Normal	Filtrovane pouzivatelov	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7164	Speekle	Task	New	Normal	Filtrovane grafov	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7162	Speekle	Task	New	Normal	Spojzdnit Enter vo vyhľadavani deti	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7161	Speekle	Task	New	Normal	Vyhľadavanie deti s diakritikou	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7159	Speekle	Task	New	Normal	Upozornenie v TalkLande na chybajuci suhlas	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7158	Speekle	Task	New	Normal	Vyriesenie chybajuceho suboru "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7157	Speekle	Task	New	Normal	Zistenie priciny chybajuceho suboru "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7156	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyriesenie obcasneho padania pri prehravani vyslovnosti a exportovani session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	50
7155	Speekle	Task	Assigned	Normal	Zistenie priciny obcasneho padania pri prehravani vyslovnosti a exportovani session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	50
7154	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vytvorenie vseobecneho filtra v TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	60
7153	Speekle	Task	New	Normal	Pouzitie filtra v hre Squak	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7152	Speekle	Task	New	Normal	Pouzitie filtra v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7151	Speekle	Task	New	Normal	Pouzivatelske rozhranie filtra v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	0
7150	Speekle	Task	To review	Normal	Logovanie timestampu pridania vyslovnosti a obrazkov	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7148	Speekle	Feature	New	Normal	Filtrovane dat v dashboarde	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7147	Speekle	Feature	New	Normal	Spustenie platby kartou cez TrustPay	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7145	Speekle	Feature	New	Normal	Súhlas so spracovaním osobných údajov	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7144	Speekle	Bug	New	Normal	Problem s chybajucim suborom "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7143	Speekle	Bug	New	Normal	Problem s threadmi pri prehravani vyslovnosti a exportovani session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	50
7142	Speekle	Feature	New	Normal	Pridanie vseobecneho filtra do TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	47
7139	Speekle	Task	Closed	Normal	Ponuknutie odoslania emailu pouzivatela pokiaľ nastane chyba	Miroslav Šimek	TalkLand	10-Pomaranč	03/12/2014	03/17/2014	100
7131	Speekle	Task	To review	Normal	Historia stavu objednavok	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7130	Speekle	Task	Closed	Normal	Otestovanie verzie Goldyho v Unity pripravenej na nasadenie	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7129	Speekle	Task	Closed	Normal	Logovanie cisla riadku kde nastala chyba	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7127	Speekle	Task	New	Normal	Hover na obrazky na landing page	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/10/2014	03/31/2014	0

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7125	Speekle	Task	Closed	Normal	Zverejnit VOP	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7124	Speekle	Task	Closed	Normal	Pridat kontakt na stranku	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7123	Speekle	Task	Closed	Normal	Instalacka pre UnityGoldy	Ondrej Galbavy	Installer	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7122	Speekle	Task	Closed	Normal	ParentRunAuth pre Unity	Ondrej Galbavy	Security	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7121	Speekle	Task	To review	Normal	Implementacia prehladu o produkte	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7120	Speekle	Task	Closed	Normal	Rozoslat mail beta testerom	Ondrej Galbavy	PR	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7119	Speekle	Task	Closed	Normal	Oznam na beta.speekle.sk a pre beta TalkLand.	Ondrej Galbavy	Other	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7118	Speekle	Task	Assigned	Normal	Implementovat chybove stranky	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	10
7117	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrh finalneho vzhladu slidov	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7116	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut layout jednotlivych slidov	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7115	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut konceptualne obsah a jeho rozdelenie na slidy	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7114	Speekle	Task	Closed	Normal	Napisat texty do mailu a na redirect z bety	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7109	Speekle	Feature	Closed	Normal	Ukoncenie bety	Ondrej Galbavy	Other	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7108	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Chybove stranky	Ondrej Galbavy	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	10
7107	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Historia objednavok	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/11/2014	03/17/2014	100
7105	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Rychly prehled o produkte na landing page	Peter Demcak	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7104	Speekle	Feature	Closed	Normal	Vytvorenie verzie Goldy Unity do TalkLandu	Miroslav Šimek	TalkLand	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7103	Speekle	Feature	Closed	Normal	Doriesenie platieb z pravnej strany	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	03/10/2014	03/17/2014	100
7094	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobenie .NET 3.5 projektov pre vsetky kniznice potrebne do Unity hier	Miroslav Šimek	Goldy	10-Pomaranč	03/08/2014	03/17/2014	100
7032	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyriesit licencnu politiku	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	02/18/2014	03/31/2014	70
7030	Speekle	Task	Rejected	Normal	Doimplementovat odklonenie logopeda z uvodnej stranky	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	0
7029	Speekle	Task	Rejected	Normal	Navrhnut views, ako bude fungovat komunikacia s logopedom	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	0
7021	Speekle	Feature	Rejected	Normal	Komunikacia s logopedmi na webovej stranke	Veronika Strbakova	WebApp	10-Pomaranč	02/18/2014	03/03/2014	100
6971	Speekle	Task	Closed	Normal	Umoznenie urcovania kategorie obrazku v TLMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6970	Speekle	Task	Closed	Normal	Import obrazkov do Media Library	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6969	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyhľadanie zdrojov obrazkov a konkretne obrazky	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6962	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zabezpecenie obrazkov do MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	10-Pomaranč	02/11/2014	02/17/2014	100
6923	Speekle	Task	New	Normal	Zintegrovat prehravany zvukovy efekt so zobrazujucou sa bobulou	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6922	Speekle	Task	New	Normal	Urobiť vizualny feedback pri zbieraní bobulí	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6921	Speekle	Task	New	Normal	Urobiť scoreboard na konci hry	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6920	Speekle	Task	New	Normal	Zobrazovanie panelu s počtom bodov počas hrania	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6919	Speekle	Task	New	Normal	Zavedenie bodového systému	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6718	Speekle	Enhancement	New	Normal	Minimalne UI pre dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
6647	Speekle	Feature	New	Normal	Celistev hracie session v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	0
6117	Speekle	Bug	New	Normal	Oprava vyhľadavania detí	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7213	Speekle	Feature	New	Normal	Podrobny profil logopeda vo web app	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7212	Speekle	Feature	New	Normal	Sekcia logopedov vo web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7211	Speekle	Task	New	Normal	Pridanie mena rodica pri statistikach dietata	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7210	Speekle	Feature	New	Normal	Monitoring web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7209	Speekle	Feature	New	Normal	Otacanie clankov hada	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7208	Speekle	Feature	New	Normal	Vykreslovanie obrázkov v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7207	Speekle	Feature	New	Normal	Zavedenie staminy do TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7206	Speekle	Feature	New	Normal	Prerobenie systemu bodovania v TailTrails	Peter Demcak	Squak	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7205	Speekle	Enhancement	New	Normal	Umoznenie vytvorenie MediaLibrary filtra aj v generatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7204	Speekle	Feature	New	Normal	Mazanie nepotrebných medií pre konkrétne hry na tablety	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7203	Speekle	Feature	New	Normal	Prisposobenie TLMedia na tablety cez Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7175	Speekle	Task	New	Normal	Oznamit trustpay o produkčnej verzii platbe kartou a nasadiť na produkciu	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	0
7174	Speekle	Task	Resolved	Normal	Odsimulovanie platby	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7173	Speekle	Task	Resolved	Normal	Rozbehávanie platieb kartou na stagingu	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/27/2014	03/31/2014	100
7172	Speekle	Task	To review	Normal	Spraviť actionFilter pre API TalkLand vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7171	Speekle	Task	To review	Normal	Spraviť actionFilter pre webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7170	Speekle	Task	Assigned	Normal	Suhlas so spracovaním osobných údajov vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	90
7169	Speekle	Task	Feedback	Normal	Migrácia UserProfile	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7168	Speekle	Task	Resolved	Normal	Upraviť vzhľad	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7167	Speekle	Task	To review	Normal	Nasadiť Bootstrap	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7165	Speekle	Task	New	Normal	Filtrovanie používateľov	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7164	Speekle	Task	New	Normal	Filtrovanie grafov	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7162	Speekle	Task	Feedback	Normal	Spojzdníť Enter vo vyhľadávani detí	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7161	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyhľadávanie detí s diakritikou	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7159	Speekle	Task	To review	Normal	Upozornenie v TalkLande na chýbajúci súhlas	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7158	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyriešenie chýbajúceho súboru "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7157	Speekle	Task	Closed	Normal	Zistenie príčiny chýbajúceho súboru "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7156	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyriešenie občasného pádania pri prehrávaní vyslovnosti a exportovaní session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7155	Speekle	Task	Closed	Normal	Zistenie príčiny občasného pádania pri prehrávaní vyslovnosti a exportovaní session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7154	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie všeobecného filtra v TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7153	Speekle	Task	Closed	Normal	Použitie filtra v hre Squak	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7152	Speekle	Task	Closed	Normal	Použitie filtra v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7151	Speekle	Task	Closed	Normal	Používateľské rozhranie filtra v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7150	Speekle	Task	Closed	Normal	Logovanie timestampu pridania vyslovnosti a obrázkov	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7148	Speekle	Feature	New	Normal	Filtrovanie dát v dashboarde	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7147	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Spustenie platby kartou cez TrustPay	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	67

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7145	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Súhlas so spracovaním osobných údajov	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	98
7144	Speekle	Bug	Closed	Normal	Problem s chybajucim suborom "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7143	Speekle	Bug	Closed	Normal	Problem s threadmi pri prehravani vyslovnosti a exportovani session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7142	Speekle	Feature	Closed	Normal	Pridanie vseobecneho filtra do TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7127	Speekle	Task	Assigned	Normal	Hover na obrazky na landing page	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/10/2014	03/31/2014	10
7032	Speekle	Task	Rejected	Normal	Vyriesit licencnu politiku	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	02/18/2014	03/31/2014	70
6923	Speekle	Task	Closed	Normal	Zintegrovat prehravany zvukovy efekt so zobrazujucu sa bobulou	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6922	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobiť vizualny feedback pri zbierani bobuli	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6921	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobiť scoreboard na konci hry	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6920	Speekle	Task	Closed	Normal	Zobrazovanie panelu s poctom bodov pocas hrania	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6919	Speekle	Task	Closed	Normal	Zavedenie bodoveho systemu	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6718	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Minimalne UI pre dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
6647	Speekle	Feature	Closed	Normal	Celistve hracie session v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6604	Speekle	Feature	New	Normal	Moznost zmeny priecinku a priebezneho ulozenia celej MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
6434	Speekle	Feature	New	Normal	Hviezdicke hodnotenie uspesnosti v leveli pre Goldyho	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
6117	Speekle	Bug	Assigned	Normal	Oprava vyhľadavania deti	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	20

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7257	Speekle	Task	New	Normal	Vytorenie admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	0
7256	Speekle	Task	New	Normal	Pridanie noveho view s profilom logopeda	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	0
7255	Speekle	Task	New	Normal	Pridanie novej tabulky do DB	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	0
7252	Speekle	Task	New	Normal	Nakreslenie novych tvari vlcikov a ich doimplementovanie	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7251	Speekle	Task	New	Normal	Animacie a blikanie stamina baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7250	Speekle	Task	New	Normal	Vykreslovanie jednoducheho stamina baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7249	Speekle	Task	New	Normal	Nakreslenie textur stamina baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7248	Speekle	Task	Resolved	Normal	Navrh sposobu vykreslovania stamina baru a jeho grafickych komponentov	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7247	Speekle	Task	Resolved	Normal	Zmena rotovania clankov hada v tailtrails z rotovania statickej textury kodom na nerotovanu animovanu texturu	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7246	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie clankov hada v sklonoch v ktorych sa budu vykreslovat	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7245	Speekle	Task	New	Normal	Implementacia vykreslovania obrazka v ramiku a bubline	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7244	Speekle	Task	New	Normal	Nakreslenie ramika pre obrazok	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7243	Speekle	Task	New	Normal	Najdenie sposobu nactania obrazku v unity mimo resources	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7242	Speekle	Task	To review	Normal	Point floatery v tail trails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7241	Speekle	Task	To review	Normal	Objavovanie zbieranych objektov na hracej ploche	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7240	Speekle	Task	Assigned	Normal	Navrhnut a nakreslit objekty ktore ma hrac zbierat	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	90
7239	Speekle	Task	New	Normal	Vlozit hviezdove hodnotenie do Goldy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7238	Speekle	Task	New	Normal	Nakreslit hviezdy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7229	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na iPade	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	10
7228	Speekle	Task	New	Normal	Otestovanie TLMedia na fyzickom Android zariadeni	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7227	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na Android simulatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	20
7226	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vytvorenie TLMedia testovacej aplikacie v Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	90
7225	Speekle	Task	New	Normal	Hromadne mazanie medii v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7224	Speekle	Task	New	Normal	Vytvaranie presetov na mazanie medii v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7223	Speekle	Task	New	Normal	Vytvorenie grafickeho rozhrania mazania medii	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7222	Speekle	Task	To review	Normal	Nastavitelne nactavanie a ukladanie MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7221	Speekle	Task	To review	Normal	Filtrovanie MediaLibrary priamo v generatoroch slov	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7219	Speekle	Task	New	Normal	Dynamicka mapa logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7218	Speekle	Task	New	Normal	Podstranka sekcia logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7217	Speekle	Task	New	Normal	Logovanie chyb WebApp do Sentry	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7216	Speekle	Task	New	Normal	Nainstalovat a studovat Sentry	Ondrej Galbavy	Server	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7213	Speekle	Feature	New	Normal	Podrobny profil logopeda vo web app	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	0
7212	Speekle	Feature	New	Normal	Sekcia logopedov vo web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7211	Speekle	Task	New	Normal	Pridanie mena rodica pri statistikach dietata	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7210	Speekle	Feature	New	Normal	Monitoring web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7209	Speekle	Feature	New	Normal	Otacanie clankov hada	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7208	Speekle	Feature	New	Normal	Vykreslovanie obrázkov v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7207	Speekle	Feature	New	Normal	Zavedenie staminy do TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	8
7206	Speekle	Feature	New	Normal	Prerobenie systemu bodovania v TailTrails	Peter Demcak	Squak	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	98
7205	Speekle	Enhancement	New	Normal	Umoznenie vytvorenie MediaLibrary filtra aj v generatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7204	Speekle	Feature	New	Normal	Mazanie nepotrebných medií pre konkrétne hry na tablety	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
7203	Speekle	Feature	New	Normal	Prisposobenie TLMedia na tablety cez Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	32
7175	Speekle	Task	Assigned	Normal	Oznamiť trustpay o produknej verzii platbe kartou a nasadiť na produkciu	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	50
7174	Speekle	Task	Resolved	Normal	Odsimulovanie platby	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7173	Speekle	Task	Resolved	Normal	Rozbehávanie platieb kartou na stagingu	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/27/2014	03/31/2014	100
7172	Speekle	Task	To review	Normal	Spraviť actionFilter pre API TalkLand vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7171	Speekle	Task	To review	Normal	Spraviť actionFilter pre webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7170	Speekle	Task	To review	Normal	Súhlas so spracovaním osobných údajov vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7169	Speekle	Task	Resolved	Normal	Migrácia UserProfile	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	100
7168	Speekle	Task	Closed	Normal	Upraviť vzhľad	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7167	Speekle	Task	To review	Normal	Nasadiť Bootstrap	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7165	Speekle	Task	Closed	Normal	Filtrovanie používateľov	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7164	Speekle	Task	To review	Normal	Filtrovanie grafov	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7162	Speekle	Task	Resolved	Normal	Spojzdníť Enter vo vyhľadávani detí	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7161	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyhľadávanie detí s diakritikou	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	0
7159	Speekle	Task	To review	Normal	Upozornenie v TalkLande na chýbajúci súhlas	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7158	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyriešenie chýbajúceho suboru "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7157	Speekle	Task	Closed	Normal	Zistenie príčiny chýbajúceho suboru "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7156	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyriešenie občasného padania pri prehrávaní vyslovnosti a exportovaní session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7155	Speekle	Task	Closed	Normal	Zistenie príčiny občasného padania pri prehrávaní vyslovnosti a exportovaní session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7154	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie všeobecného filtra v TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7153	Speekle	Task	Closed	Normal	Použitie filtra v hre Squak	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7152	Speekle	Task	Closed	Normal	Použitie filtra v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7151	Speekle	Task	Closed	Normal	Používateľské rozhranie filtra v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7150	Speekle	Task	Closed	Normal	Logovanie timestampu pridania vyslovnosti a obrázkov	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7148	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Filtrovanie dát v dashboarde	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7147	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Spustenie platby kartou cez TrustPay	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/19/2014	03/31/2014	83
7145	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Súhlas so spracovaním osobných údajov	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7144	Speekle	Bug	Closed	Normal	Problém s chýbajúcim suborom "SessionInitializationData.xml"	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7143	Speekle	Bug	Closed	Normal	Problém s threadmi pri prehrávaní vyslovnosti a exportovaní session	Miroslav Šimek	TalkLand	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
7142	Speekle	Feature	Closed	Normal	Pridanie všeobecného filtra do TalkLandMedia	Miroslav Šimek	TL Media	11-Banán	03/17/2014	03/31/2014	100
7127	Speekle	Task	Assigned	Normal	Hover na obrázky na landing page	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/10/2014	03/31/2014	10
7032	Speekle	Task	Rejected	Normal	Vyriešiť licenčnú politiku	Veronika Strbakova	WebApp	11-Banán	02/18/2014	03/31/2014	70

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
6923	Speekle	Task	Closed	Normal	Zintegrovat prehravany zvukovy efekt so zobrazujucou sa bobulou	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6922	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobiť vizualny feedback pri zbieraní bobulí	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6921	Speekle	Task	Closed	Normal	Urobiť scoreboard na konci hry	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6920	Speekle	Task	Closed	Normal	Zobrazovanie panelu s počtom bodov počas hrania	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6919	Speekle	Task	Closed	Normal	Zavedenie bodového systému	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6718	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Minimalne UI pre dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	100
6647	Speekle	Feature	Closed	Normal	Celistve hracie session v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	11-Banán	01/28/2014	03/31/2014	100
6604	Speekle	Feature	New	Normal	Možnosť zmeny prierečinku a priebežného uloženia celej MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
6434	Speekle	Feature	New	Normal	Hviezdické hodnotenie úspešnosti v leveli pre Goldyho	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	0
6117	Speekle	Bug	Assigned	Normal	Oprava vyhľadávania detí	Ondrej Galbavy	WebApp	11-Banán	03/18/2014	03/31/2014	20

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7297	Speekle	Feature	New	Normal	Zohnat zvukove efekty do TailTrails	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7296	Speekle	Feature	New	Normal	Redizajn Tail Trails screenov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7295	Speekle	Enhancement	New	Normal	Vylepsie mechaniky staminy	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7294	Speekle	Feature	New	Normal	Zvyšovanie počtu bobul pri vyssich obtiaznostiach	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7292	Speekle	Enhancement	New	Normal	Zlepsit informovanost pouzivatela v TalkLande	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7291	Speekle	Feature	New	Normal	Filter pouzivatelov v dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7290	Speekle	Feature	New	Normal	Odosielanie emailu po registracii	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7289	Speekle	Feature	New	Normal	Permissions vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7288	Speekle	Feature	New	Normal	RESTove Url	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7287	Speekle	Feature	New	Normal	Vylepsenie AdminRozhrania a uprava databazy a view k STProfile	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7286	Speekle	Feature	New	Normal	Search pacientov v TalkLande pre logopedov	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7285	Speekle	Bug	New	Normal	Opravit nahravanie vyslovnosti v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
7257	Speekle	Task	To review	Normal	Vytorenie admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7256	Speekle	Task	To review	Normal	Pridanie noveho view s profilom logopeda	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7255	Speekle	Task	To review	Normal	Pridanie novej tabulky do DB	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7252	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie novych tvari vlakikov a ich doimplementovanie	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7251	Speekle	Task	Closed	Normal	Animacie a blikanie staminy baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7250	Speekle	Task	Closed	Normal	Vykreslovanie jednoducheho staminy baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7249	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie textur staminy baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7248	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrh sposobu vykreslovania staminy baru a jeho grafickych komponentov	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7247	Speekle	Task	Closed	Normal	Zmena rotovania clankov hada v tailtrails z rotovania statickej textury kodom na nerotovanu animovanu texturu	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7246	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie clankov hada v sklonoch v ktorych sa budu vykreslovat	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7245	Speekle	Task	Assigned	Normal	Implementacia vykreslovania obrazka v ramiku a bubline	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	50
7244	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie ramika pre obrazok	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7243	Speekle	Task	New	Normal	Najdenie sposobu nactania obrazku v unity mimo resources	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7242	Speekle	Task	Closed	Normal	Point floatery v tail trails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7241	Speekle	Task	Closed	Normal	Objavovanie zbieranych objektov na hracej ploche	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7240	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut a nakreslit objekty ktore ma hrac zbierat	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7239	Speekle	Task	Closed	Normal	Vlozit hviezdove hodnotenie do Goldy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7238	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslit hviezdy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7229	Speekle	Task	Resolved	Normal	Otestovanie TLMedia na iPade	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7228	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na fyzickom Android zariadeni	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	50
7227	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na Android simulatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	60
7226	Speekle	Task	Resolved	Normal	Vytvorenie TLMedia testovacej aplikacie v Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7225	Speekle	Task	Closed	Normal	Hromadne mazanie medii v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7224	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvaranie presetov na mazanie medii v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7223	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie grafickeho rozhrania mazania medii	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7222	Speekle	Task	Closed	Normal	Nastavitelne nacistavanie a ukladanie MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7221	Speekle	Task	Closed	Normal	Filtrovanie MediaLibrary priamo v generatoroch slov	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7219	Speekle	Task	New	Normal	Dynamicka mapa logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7218	Speekle	Task	Assigned	Normal	Podstranka sekcia logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	80
7217	Speekle	Task	To review	Normal	Logovanie chyb WebApp do Sentry	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7216	Speekle	Task	To review	Normal	Nainstalovat a studovat Sentry	Ondrej Galbavy	Server	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7213	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Podrobny profil logopeda vo web app	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7212	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Sekcia logopedov vo web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	46
7211	Speekle	Task	To review	Normal	Pridanie mena rodica pri statistikach dietata	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7210	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Monitoring web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7209	Speekle	Feature	Closed	Normal	Otacanie clankov hada	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7208	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Vykreslovanie obrázkov v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	50
7207	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zavedenie staminy do TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7206	Speekle	Feature	Closed	Normal	Prerobenie systemu bodovania v TailTrails	Peter Demcak	Squak	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7205	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Umoznenie vytvorenie MediaLibrary filtra aj v generatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7204	Speekle	Feature	Closed	Normal	Mazanie nepotrebných medii pre konkrétne hry na tablety	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7203	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Prispособenie TLMedia na tablety cez Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	78
7191	Speekle	Feature	New	Normal	Dashboard: vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
6648	Speekle	Feature	New	Normal	Navrh a graficky dizajn hadikov pre TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/15/2014	04/28/2014	0
6604	Speekle	Feature	Closed	Normal	Moznosť zmeny prierezniku a priebežného uloženia celej MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
6434	Speekle	Feature	Closed	Normal	Hviezdickové hodnotenie úspešnosti v leveli pre Goldyho	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7327	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie profilov logopedov s mapkou....	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7326	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie logiky databazy ohladom STProfiles	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7325	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie Admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7324	Speekle	Task	New	Normal	RESTove URL vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7323	Speekle	Task	New	Normal	Zrusenie permissions vo web app z kazdej metody a prehodenie tohto permission do kodu s permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7322	Speekle	Task	New	Normal	Spravenie logiky, ako sa budu nastavovat permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7321	Speekle	Task	New	Normal	Zostrojovanie textu emailu a doprogramovanie jeho odosielania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7320	Speekle	Task	To review	Normal	GUI filtra pouzivatelov	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7319	Speekle	Task	To review	Normal	Filter v modeli	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7318	Speekle	Task	To review	Normal	Vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7317	Speekle	Task	New	Normal	Prerobiť title screen	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7316	Speekle	Task	New	Normal	Upraviť vzhľad nápisu v score board	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7315	Speekle	Task	New	Normal	Vloženie nových hadíkov do hry	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7314	Speekle	Task	New	Normal	Kreslenie hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7313	Speekle	Task	New	Normal	Navrh konceptov hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7312	Speekle	Task	New	Normal	Domyslenie a implementácia vplyvu staminy na spravenie hada	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7311	Speekle	Task	New	Normal	Nakreslenie a doplnenie vyuzitia odlisnych assetov pre staminy bar	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7310	Speekle	Task	New	Normal	Blikanie miznúcej bobule	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7309	Speekle	Task	New	Normal	Zmena implementácie bobulí na viac naraz, závisle na parametroch v konfigurácii	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7308	Speekle	Task	To review	Normal	Upozornenie na ucel a dopady pouzivania guest modu	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7307	Speekle	Task	To review	Normal	Blikanie vytvorenia noveho profilu dietata	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7306	Speekle	Task	Resolved	Normal	Vyriesenie problemu pri nahravani vyslovnosti	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7305	Speekle	Task	New	Normal	Filtrovanie zoznamu profilov deti	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7304	Speekle	Task	New	Normal	Upravenie ProfileListBoxu, aby ho bolo mozne filtrovat	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7303	Speekle	Task	New	Normal	Pridanie vyhľadavania do grafickeho rozhrania logopeda	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7301	Speekle	Task	New	Normal	Spracovanie zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7300	Speekle	Task	Assigned	Normal	Zhananie materialu na zvuky z internych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	70
7299	Speekle	Task	Feedback	Normal	Zhananie materialu na zvuky z externych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	70
7298	Speekle	Task	Resolved	Normal	Analýza potrebných zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7297	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Zohnat zvukove efekty do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	63
7296	Speekle	Feature	New	Normal	Redizajn Tail Trails screenov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7295	Speekle	Enhancement	New	Normal	Vylepsie mechaniky staminy	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7294	Speekle	Feature	New	Normal	Zvyšovanie počtu bobulí pri vyšších obtiažnostiach	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7292	Speekle	Enhancement	Resolved	Normal	Zlepšit informovanosť pouzivatela v TalkLande	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7291	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Filter pouzivatelov v dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7290	Speekle	Feature	New	Normal	Odosielanie emailu po registrácii	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7289	Speekle	Feature	New	Normal	Permissions vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7288	Speekle	Feature	New	Normal	RESTove Url	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7287	Speekle	Feature	New	Normal	Vylepsenie AdminRozhrania a uprava databazy a view k STProfile	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	04/28/2014	0
7286	Speekle	Feature	New	Normal	Search pacientov v TalkLande pre logopedov	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
7285	Speekle	Bug	Resolved	Normal	Opravit nahravanie vyslovnosti v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
7257	Speekle	Task	Feedback	Normal	Vytorenie admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7256	Speekle	Task	Feedback	Normal	Pridanie noveho view s profilom logopeda	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7255	Speekle	Task	Feedback	Normal	Pridanie novej tabuľky do DB	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7252	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie nových tvarí vliacikov a ich doimplementovanie	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7251	Speekle	Task	Closed	Normal	Animacie a blikanie stamína baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7250	Speekle	Task	Closed	Normal	Vykreslovanie jednoduchého stamína baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7249	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie textúr stamína baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7248	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrh spôsobu vykreslovania stamína baru a jeho grafických komponentov	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7247	Speekle	Task	Closed	Normal	Zmena rotovania clankov hada v tailtrails z rotovania statickej textúry kodom na nerotovanu animovanu textúru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7246	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie clankov hada v sklonoch v ktorých sa budú vykresľovať	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7245	Speekle	Task	To review	Normal	Implementácia vykresľovania obrázka v rámiku a bubline	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7244	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie rámika pre obrázky	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7243	Speekle	Task	Rejected	Normal	Nájdenie spôsobu načítania obrázku v unity mimo resources	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7242	Speekle	Task	Closed	Normal	Point floatery v tail trails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7241	Speekle	Task	Closed	Normal	Objavovanie zbieraných objektov na hracej ploche	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7240	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut a nakreslit objekty ktoré má hráč zbierať	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7239	Speekle	Task	Closed	Normal	Vložit hviezdové hodnotenie do Goldy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7238	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslit hviezdy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7229	Speekle	Task	Closed	Normal	Otestovanie TLMedia na iPade	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7228	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na fyzickom Android zariadení	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	50
7227	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na Android simulatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	60
7226	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie TLMedia testovacej aplikácie v Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7225	Speekle	Task	Closed	Normal	Hromadne mazanie médií v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7224	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytváranie presetov na mazanie médií v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7223	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie grafického rozhrania mazania médií	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7222	Speekle	Task	Closed	Normal	Nastavitelne nactavanie a ukladanie MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7221	Speekle	Task	Closed	Normal	Filtrovanie MediaLibrary priamo v generatoch slov	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7219	Speekle	Task	New	Normal	Dynamická mapa logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7218	Speekle	Task	Assigned	Normal	Podstranka sekcia logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	80
7217	Speekle	Task	To review	Normal	Logovanie chýb WebApp do Sentry	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7216	Speekle	Task	To review	Normal	Nainstalovať a študovať Sentry	Ondrej Galbavy	Server	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7213	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Podrobný profil logopeda vo web app	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7212	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Sekcia logopedov vo web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	46

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7211	Speekle	Task	Feedback	Normal	Pridanie mena rodica pri statistikach dietata	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7210	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Monitoring web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7209	Speekle	Feature	Closed	Normal	Otacanie clankov hada	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7208	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Vykreslovanie obrázkov v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7207	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zavedenie staminy do TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7206	Speekle	Feature	Closed	Normal	Prerobenie systemu bodovania v TailTrails	Peter Demcak	Squak	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7205	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Umoznenie vytvorenie MediaLibrary filtra aj v generatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7204	Speekle	Feature	Closed	Normal	Mazanie nepotrebných medií pre konkrétne hry na tablety	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7203	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Prispôbenie TLMedia na tablety cez Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	78
7191	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Dashboard: vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	100
6648	Speekle	Feature	New	Normal	Navrh a grafický dizajn hadikov pre TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	04/28/2014	0
6604	Speekle	Feature	Closed	Normal	Možnosť zmeny prierezníku a priebežného uloženia celej MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
6434	Speekle	Feature	Closed	Normal	Hviezdíčkové hodnotenie úspešnosti v leveli pre Goldyho	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7327	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie profilov logopedov s mapkou....	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7326	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie logiky databazy ohladom STProfiles	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7325	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie Admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7324	Speekle	Task	New	Normal	RESTove URL vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7323	Speekle	Task	New	Normal	Zrusenie permissions vo web app z kazdej metody a prehodenie tohto permission do kodu s permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7322	Speekle	Task	New	Normal	Spravenie logiky, ako sa budu nastavovat permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7321	Speekle	Task	New	Normal	Zostrojovanie textu emailu a doprogramovanie jeho odosielania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7320	Speekle	Task	To review	Normal	GUI filtra pouzivatelov	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7319	Speekle	Task	To review	Normal	Filter v modeli	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7318	Speekle	Task	To review	Normal	Vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7317	Speekle	Task	New	Normal	Prerobiť title screen	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7316	Speekle	Task	To review	Normal	Upraviť vzhľad nápisu v score board	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7315	Speekle	Task	New	Normal	Vloženie nových hadíkov do hry	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7314	Speekle	Task	New	Normal	Kreslenie hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7313	Speekle	Task	Resolved	Normal	Navrh konceptov hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7312	Speekle	Task	New	Normal	Domyslenie a implementácia vplyvu staminy na spravenie hada	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7311	Speekle	Task	To review	Normal	Nakreslenie a doplnenie vyuzitia odlisnych assetov pre staminy bar	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7310	Speekle	Task	New	Normal	Blikanie miznúcej bobule	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7309	Speekle	Task	To review	Normal	Zmena implementácie bobulí na viac naraz, závisle na parametroch v konfigurácii	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7308	Speekle	Task	To review	Normal	Upozornenie na ucel a dopady pouzivania guest modu	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7307	Speekle	Task	To review	Normal	Blikanie vytvorenia noveho profilu dietata	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7306	Speekle	Task	Resolved	Normal	Vyriesenie problemu pri nahravani vyslovnosti	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7305	Speekle	Task	New	Normal	Filtrovanie zoznamu profilov deti	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7304	Speekle	Task	Assigned	Normal	Upravenie ProfileListBoxu, aby ho bolo mozne filtrovat	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7303	Speekle	Task	New	Normal	Pridanie vyhľadavania do grafickeho rozhrania logopeda	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7301	Speekle	Task	Feedback	Normal	Spracovanie zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	80
7300	Speekle	Task	Resolved	Normal	Zhananie materialu na zvuky z internych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7299	Speekle	Task	Resolved	Normal	Zhananie materialu na zvuky z externych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7298	Speekle	Task	Resolved	Normal	Analýza potrebných zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7297	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Zohnat zvukove efekty do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	97
7296	Speekle	Feature	New	Normal	Redizajn Tail Trails screenov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	38
7295	Speekle	Enhancement	New	Normal	Vylepsie mechaniky staminy	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	29
7294	Speekle	Feature	New	Normal	Zvyšovanie počtu bobulí pri vyšších obtiažnostiach	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	60
7292	Speekle	Enhancement	Resolved	Normal	Zlepšit informovanost pouzivatela v TalkLande	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7291	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Filter pouzivatelov v dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7290	Speekle	Feature	New	Normal	Odosielanie emailu po registrácii	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7289	Speekle	Feature	New	Normal	Permissions vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7288	Speekle	Feature	New	Normal	RESTove Url	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7287	Speekle	Feature	New	Normal	Vylepsenie AdminRozhrania a uprava databazy a view k STProfile	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7286	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Search pacientov v TalkLande pre logopedov	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7285	Speekle	Bug	Resolved	Normal	Opravit nahravanie vyslovnosti v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7257	Speekle	Task	Feedback	Normal	Vytorenie admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7256	Speekle	Task	Feedback	Normal	Pridanie noveho view s profilom logopeda	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7255	Speekle	Task	Feedback	Normal	Pridanie novej tabuľky do DB	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7252	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie novych tvari vliacikov a ich doimplementovanie	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7251	Speekle	Task	Closed	Normal	Animacie a blikanie stamina baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7250	Speekle	Task	Closed	Normal	Vykreslovanie jednoducheho stamina baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7249	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie textur stamina baru	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7248	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrh sposobu vykreslovania stamina baru a jeho grafických komponentov	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7247	Speekle	Task	Closed	Normal	Zmena rotovania clankov hada v tailtrails z rotovania statickej textury kodom na nerotovanu animovanu texturu	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7246	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie clankov hada v sklonoch v ktorých sa budu vykreslovat	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7245	Speekle	Task	To review	Normal	Implementacia vykreslovania obrazka v ramiku a bubline	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7244	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie ramika pre obrazok	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7243	Speekle	Task	Rejected	Normal	Najdenie sposobu nactania obrazku v unity mimo resources	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	0
7242	Speekle	Task	Closed	Normal	Point floatery v tail trails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7241	Speekle	Task	Closed	Normal	Objavovanie zbieraných objektov na hracej ploche	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7240	Speekle	Task	Closed	Normal	Navrhnut a nakreslit objekty ktore ma hrac zbierat	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7239	Speekle	Task	Closed	Normal	Vlozit hviezdove hodnotenie do Goldy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7238	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslit hviezdy	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7229	Speekle	Task	Closed	Normal	Otestovanie TLMedia na iPade	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7228	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na fyzickom Android zariadeni	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	50
7227	Speekle	Task	Assigned	Normal	Otestovanie TLMedia na Android simulatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	60
7226	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie TLMedia testovacej aplikacie v Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7225	Speekle	Task	Closed	Normal	Hromadne mazanie medii v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7224	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvaranie presetov na mazanie medii v MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7223	Speekle	Task	Closed	Normal	Vytvorenie grafickeho rozhrania mazania medii	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7222	Speekle	Task	Closed	Normal	Nastavitelne nactavanie a ukladanie MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7221	Speekle	Task	Closed	Normal	Filtrovanie MediaLibrary priamo v generatoroch slov	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7219	Speekle	Task	New	Normal	Dynamicka mapa logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	0
7218	Speekle	Task	Assigned	Normal	Podstranka sekcia logopedov	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	80
7217	Speekle	Task	To review	Normal	Logovanie chyb WebApp do Sentry	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7216	Speekle	Task	To review	Normal	Nainstalovat a studovat Sentry	Ondrej Galbavy	Server	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7213	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Podrobny profil logopeda vo web app	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	04/03/2014	04/14/2014	100
7212	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Sekcia logopedov vo web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	46

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7211	Speekle	Task	Feedback	Normal	Pridanie mena rodica pri statistikach dietata	Veronika Strbakova	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7210	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Monitoring web app	Ondrej Galbavy	WebApp	12-Grep	03/31/2014	04/14/2014	100
7209	Speekle	Feature	Closed	Normal	Otacanie clankov hada	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7208	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Vykreslovanie obrázkov v TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7207	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zavedenie staminy do TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7206	Speekle	Feature	Closed	Normal	Prerobenie systemu bodovania v TailTrails	Peter Demcak	Squak	12-Grep	04/02/2014	04/13/2014	100
7205	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Umoznenie vytvorenie MediaLibrary filtra aj v generatore	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7204	Speekle	Feature	Closed	Normal	Mazanie nepotrebných medií pre konkrétne hry na tablety	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
7203	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Prispôbenie TLMedia na tablety cez Unity	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	78
7191	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Dashboard: vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
6648	Speekle	Feature	New	Normal	Navrh a grafický dizajn hadikov pre TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	7
6604	Speekle	Feature	Closed	Normal	Možnosť zmeny prierezníku a priebežného uloženia celej MediaLibrary	Miroslav Šimek	TL Media	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100
6434	Speekle	Feature	Closed	Normal	Hviezdické hodnotenie úspešnosti v leveli pre Goldyho	Peter Demcak	Goldy	12-Grep	04/02/2014	04/14/2014	100

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7341	Speekle	Enhancement	New	Normal	Znovustiahnutie updatu ak na pocitaci chyba	Miroslav Šimek	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/12/2014	0
7340	Speekle	Feature	New	Normal	Spravenie projektovej dokumentácie	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/12/2014	0
7339	Speekle	Feature	New	Normal	Vyber slov s podobnymi hlaskami nesmie obsahovat spravne hlasky	Miroslav Šimek	TL Media	14-Melón	05/05/2014	05/12/2014	0
7337	Speekle	Bug	New	Normal	Opravit nahradu HttpUtility.UrlEncode	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/12/2014	0
7336	Speekle	Bug	New	Normal	Opravenie chybného nastavovania obtiažnosti	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/12/2014	0
7327	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie profilov logopedov s mapkou....	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7326	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie logiky databazy ohľadom STProfiles	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7325	Speekle	Task	Assigned	Normal	Prerobenie Admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	40
7324	Speekle	Task	Assigned	Normal	RESTove URL vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7323	Speekle	Task	Assigned	Normal	Zrusenie permissions vo web app z kazdej metody a prehodenie tohto permission do kodu s permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7322	Speekle	Task	Feedback	Normal	Spravenie logiky, ako sa budu nastavovat permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	50
7321	Speekle	Task	New	Normal	Zostrojovanie textu emailu a doprogramovanie jeho odosielania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7320	Speekle	Task	To review	Normal	GUI filtra pouzivatelov	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7319	Speekle	Task	To review	Normal	Filter v modeli	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7318	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	90
7317	Speekle	Task	New	Normal	Prerobiť title screen	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7316	Speekle	Task	Closed	Normal	Upraviť vzhľad nápisu v score boarde	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7315	Speekle	Task	New	Normal	Vloženie nových hadíkov do hry	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7314	Speekle	Task	Assigned	Normal	Kreslenie hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	90
7313	Speekle	Task	Resolved	Normal	Navrh konceptov hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7312	Speekle	Task	To review	Normal	Domyšlenie a implementácia vplyvu staminy na spravenie hada	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7311	Speekle	Task	Resolved	Normal	Nakreslenie a doplnenie vyuzitia odlisnych assetov pre staminy bar	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7310	Speekle	Task	To review	Normal	Blikanie miznúcej bobule	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7309	Speekle	Task	Resolved	Normal	Zmena implementácie bobulí na viac naraz, závisle na parametri v konfigurácii	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7308	Speekle	Task	Closed	Normal	Upozornenie na ucel a dopady pouzivania guest modu	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7307	Speekle	Task	Closed	Normal	Blikanie vytvorenia noveho profilu dietata	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7306	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyriesenie problemu pri nahravani vyslovnosti	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7305	Speekle	Task	Closed	Normal	Filtrovanie zoznamu profilov deti	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7304	Speekle	Task	Closed	Normal	Upravenie ProfileListBoxu, aby ho bolo mozne filtrovat	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7303	Speekle	Task	Closed	Normal	Pridanie vyhľadavania do grafickeho rozhrania logopeda	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7301	Speekle	Task	Closed	Normal	Spracovanie zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7300	Speekle	Task	Closed	Normal	Zhananie materialu na zvuky z internych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7299	Speekle	Task	Closed	Normal	Zhananie materialu na zvuky z externych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7298	Speekle	Task	Closed	Normal	Analýza potrebných zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7297	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zohnat zvukove efekty do TailTrails	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7296	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Redizajn Tail Trails screenov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	38
7295	Speekle	Enhancement	Assigned	Normal	Vylepsie mechaniky staminy	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7294	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Zvyšovanie počtu bobul pri vyšších obtiažnostiach	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7292	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Zlepsit informovanost pouzivatela v TalkLande	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7291	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Filter pouzivatelov v dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7290	Speekle	Feature	New	Normal	Odosielanie emailu po registracii	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7289	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Permissions vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	29
7288	Speekle	Feature	Assigned	Normal	RESTove Url	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7287	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Vylepsenie AdminRozhrania a uprava databazy a view k STProfile	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	15
7286	Speekle	Feature	Closed	Normal	Search pacientov v TalkLande pre logopedov	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7285	Speekle	Bug	Closed	Normal	Opravit nahravanie vyslovnosti v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7191	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Dashboard: vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	90
6648	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Navrh a graficky dizajn hadikov pre TailTrails	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	84

Speekle - Issues

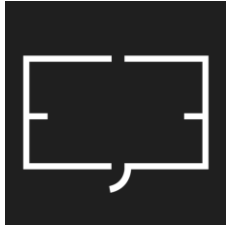
#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7354	Speekle	Task	Assigned	Normal	Miscellaneous operacie s dokumentaciou	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	40
7353	Speekle	Task	Closed	Normal	Opravenie a otestovanie chyby nastavovania obtiaznosti	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7352	Speekle	Task	Closed	Normal	Zistenie priciny chyby nastavovania obtiaznosti a rozsah jej dopadov	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7351	Speekle	Task	Resolved	Normal	Dokumentacia - Peto	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7350	Speekle	Task	New	Normal	Dokumentacia - Veronika	Veronika Strbakova	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	0
7349	Speekle	Task	Closed	Normal	Odstranenie slov so spravnym hlaskami vo vybere slov s podobnymi hlaskami	Miroslav Šimek	TL Media	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7348	Speekle	Task	Closed	Normal	Zpracovanie stiahnutia updateru do TalkLandu a upozornenie ak sa to nepodari	Miroslav Šimek	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7347	Speekle	Task	Assigned	Normal	Dokumentacia - Miro	Miroslav Šimek	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	60
7346	Speekle	Task	New	Normal	Dokumentacia - Ondrej	Ondrej Galbavy	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	0
7345	Speekle	Task	Closed	Normal	Stiahnutie a ulozenie updater.exe	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7343	Speekle	Task	To review	Normal	Nahradiť HttpUtility	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7341	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Znovustiahnutie updateru ak na pocitaci chyba	Miroslav Šimek	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7340	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Spravenie projektovej dokumentácie	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	40
7339	Speekle	Feature	Closed	Normal	Vyber slov s podobnymi hlaskami nesmie obsahovat spravne hlasky	Miroslav Šimek	TL Media	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7337	Speekle	Bug	Resolved	Normal	Opravit nahradu HttpUtility.UrlEncode	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7336	Speekle	Bug	Closed	Normal	Opravenie chybného nastavovania obtiaznosti	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7327	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie profilov logopedov s mapkou....	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7326	Speekle	Task	New	Normal	Prerobenie logiky databazy ohladom STProfiles	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7325	Speekle	Task	Assigned	Normal	Prerobenie Admin rozhrania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	40
7324	Speekle	Task	Assigned	Normal	RESTove URL vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7323	Speekle	Task	Assigned	Normal	Zrusenie permissions vo web app z kazdej metody a prehodenie tohto permission do kodu s permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7322	Speekle	Task	Feedback	Normal	Spravenie logiky, ako sa budu nastavovat permissions	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	50
7321	Speekle	Task	New	Normal	Zostrojovanie textu emailu a doprogramovanie jeho odosielania	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7320	Speekle	Task	To review	Normal	GUI filtra pouzivatelov	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7319	Speekle	Task	To review	Normal	Filter v modeli	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7318	Speekle	Task	Assigned	Normal	Vyhľadavanie podľa Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	90
7317	Speekle	Task	Assigned	Normal	Prerobiť title screen	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	90
7316	Speekle	Task	Closed	Normal	Upraviť vzhľad nápisu v score boarde	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7315	Speekle	Task	Rejected	Normal	Vloženie nových hadíkov do hry	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	0
7314	Speekle	Task	Resolved	Normal	Kreslenie hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7313	Speekle	Task	Resolved	Normal	Navrh konceptov hadíkov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7312	Speekle	Task	Closed	Normal	Domyslenie a implementacia vplyvu staminy na spravenie hada	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7311	Speekle	Task	Closed	Normal	Nakreslenie a doplnenie vyuzitia odlisnych assetov pre stamina bar	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7310	Speekle	Task	Closed	Normal	Blikanie miznúcej bobule	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7309	Speekle	Task	Closed	Normal	Zmena implementácie bobulí na viac naraz, závisle na parametri v konfigurácii	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7308	Speekle	Task	Closed	Normal	Upozornenie na ucel a dopady pouzivania guest modu	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7307	Speekle	Task	Closed	Normal	Blikanie vytvorenia noveho profilu dietata	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7306	Speekle	Task	Closed	Normal	Vyriesenie problemu pri nahravani vyslovnosti	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7305	Speekle	Task	Closed	Normal	Filtrovanie zoznamu profilov deti	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7304	Speekle	Task	Closed	Normal	Upravenie ProfileListBoxu, aby ho bolo mozne filtrovat	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7303	Speekle	Task	Closed	Normal	Pridanie vyhľadavania do grafickeho rozhrania logopeda	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7301	Speekle	Task	Closed	Normal	Spracovanie zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7300	Speekle	Task	Closed	Normal	Zhananie materialu na zvuky z internych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7299	Speekle	Task	Closed	Normal	Zhananie materialu na zvuky z externych zdrojov	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7298	Speekle	Task	Closed	Normal	Analiza potrebných zvukov do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7297	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zohnat zvukove efekty do TailTrials	Miroslav Šimek	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7296	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Redizajn Tail Trails screenov	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	94
7295	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Vylepsie mechaniky staminy	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7294	Speekle	Feature	Closed	Normal	Zvyšovanie počtu bobul pri vyšších obtiažnostiach	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7292	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Zlepšit informovanost pouzivatela v TalkLande	Miroslav Šimek	TalkLand	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7291	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Filter pouzivatelov v dashboard	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7290	Speekle	Feature	New	Normal	Odosielanie emailu po registrácii	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7289	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Permissions vo webApp	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	29
7288	Speekle	Feature	Assigned	Normal	RESTove Url	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	0
7287	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Vylepsenie AdminRozhrania a uprava databazy a view k STProfile	Veronika Strbakova	WebApp	13-Ananás	04/17/2014	05/05/2014	15
7286	Speekle	Feature	Closed	Normal	Search pacientov v TalkLande pre logopedov	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7285	Speekle	Bug	Closed	Normal	Opravit nahravanie vyslovnosti v TalkLandMediaExplorer	Miroslav Šimek	TL Media	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100
7191	Speekle	Feature	Resolved	Normal	Dashboard: vyhľadavanie podla Installation ID	Ondrej Galbavy	Dashboard	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	90
6648	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Navrh a graficky dizajn hadikov pre TailTrials	Peter Demcak	Tail Trails	13-Ananás	04/16/2014	05/05/2014	100

Speekle - Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Category	Target version	Start date	Due date	% Done
7354	Speekle	Task	Assigned	Normal	Miscellaneous operacie s dokumentaciou	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	40
7353	Speekle	Task	Closed	Normal	Opravenie a otestovanie chyby nastavovania obtiaznosti	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7352	Speekle	Task	Closed	Normal	Zistenie priciny chyby nastavovania obtiaznosti a rozsah jej dopadov	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7351	Speekle	Task	Resolved	Normal	Dokumentacia - Peto	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7350	Speekle	Task	New	Normal	Dokumentacia - Veronika	Veronika Strbakova	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	0
7349	Speekle	Task	Closed	Normal	Odstranenie slov so spravnym hlaskami vo vybere slov s podobnymi hlaskami	Miroslav Šimek	TL Media	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7348	Speekle	Task	Closed	Normal	Zpracovanie stiahnutia updateru do TalkLandu a upozornenie ak sa to nepodari	Miroslav Šimek	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7347	Speekle	Task	Resolved	Normal	Dokumentacia - Miro	Miroslav Šimek	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7346	Speekle	Task	Resolved	Normal	Dokumentacia - Ondrej	Ondrej Galbavy	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7345	Speekle	Task	Closed	Normal	Stiahnutie a ulozenie updater.exe	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7343	Speekle	Task	To review	Normal	Nahradit HttpUtility	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7341	Speekle	Enhancement	Closed	Normal	Znovustiahnutie updateru ak na pocitaci chyba	Miroslav Šimek	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7340	Speekle	Feature	Assigned	Normal	Spravenie projektovej dokumentácie	Peter Demcak	Documentation	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	70
7339	Speekle	Feature	Closed	Normal	Vyber slov s podobnymi hlaskami nesmie obsahovat spravne hlasky	Miroslav Šimek	TL Media	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7337	Speekle	Bug	Resolved	Normal	Opravit nahradu HttpUtility.UrlEncode	Ondrej Galbavy	TalkLand	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100
7336	Speekle	Bug	Closed	Normal	Opravenie chybneho nastavovania obtiaznosti	Miroslav Šimek	SoundAnalyzer	14-Melón	05/05/2014	05/19/2014	100

Príloha D – Zápisy retrospektív



Tím 15 - Speekle

Šprint 9-Hruška - Retrospektíva

Šprint mal pre potreby projektu špeciálne postavenie, keďže sa jednalo o šprint ktorého cieľom bolo umožniť plné spustenie Speekle systému pre verejnosť. Toto rozhodnutie padlo v priebehu šprintu a plne sa v ňom prejavila agilita tímu.

Čo bolo dobré:

- manažment komunikácie a plánovania pri vzniknutí potreby zmeny činnosti uprostred rozbehnutého šprintu - spoločné vytvorenie dokumentu, zhrnutie feature potrebných pre release, zoradenie podľa priority, prerozdelenie zodpovednosti.
- relatívne splnenie naplánovaných vlastností pred zmenou priorít tímu uprostred šprintu
- spolupráca medzi návrhom a implementáciou (redizajn webovej aplikácie, hra Squak)
- rýchle spustenie Speekle systému vrátane redizajnu a novej hry

Čo bolo zlé:

- sklz v burndown chart spôsobený presunutím priorít tímu v priebehu šprintu
- sklz v robení code review

Čo začať robiť:

- v prípade nastátia podobnej situácie viac zaintegrovať zmenu šprintu do redmine

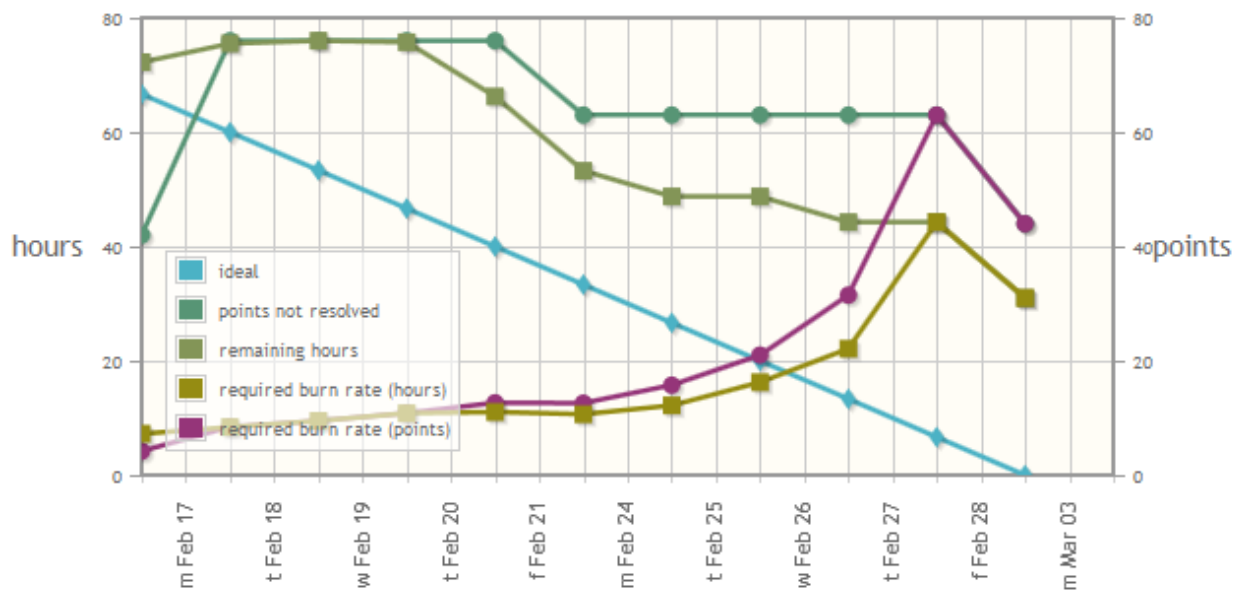
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

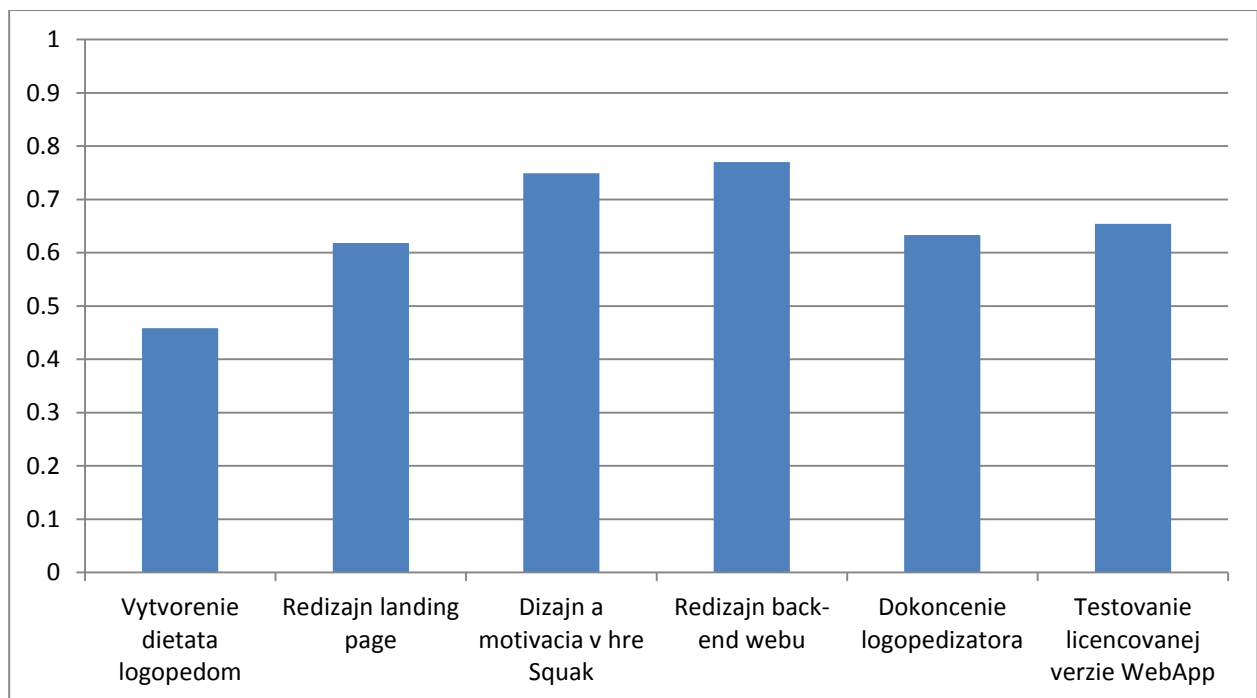
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

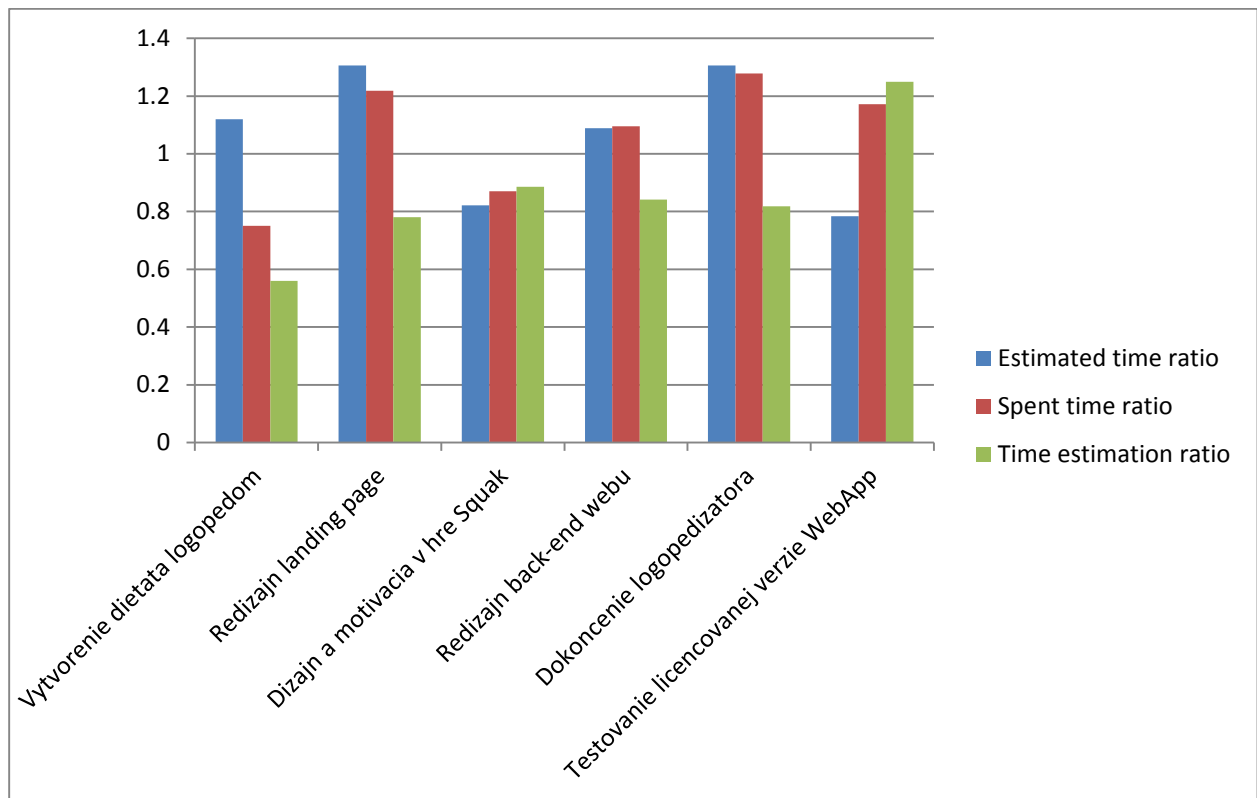
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:

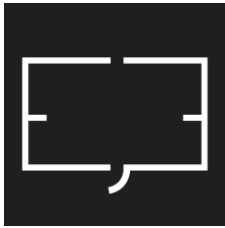


Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov storypoints a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nadhodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.



Tím 15 - Speekle

Šprint 10-Pomaranč - Retrospektíva

Šprint Pomaranč nasledoval po šprinte Hruška, v rámci ktorého tím agilne rozhodol o zmene obsahu šprintu. Toto sa preukázalo aj na štruktúre šprintu Pomaranč, kde bola prvá polovica šprintu venovaná dobiehaniu činností, ktoré boli zo šprintu Hruška vytlačené kvôli rapidnej zmene priorit. Tento fakt odráža aj náš burndown chart, kde vidíme počas šprintu nárast počtu story points, ktorý spôsobilo doplnenie šprintu o dodatočné úlohy, po tom ako sa tím aklimatizoval späť do pôvodného režimu.

Čo bolo dobré:

- dobiehanie posunutých úloh z predchádzajúceho šprintu
- úspešné nasadenie Unity verzie hry Goldy do plnej verzie produktu
- ukončenie formálnych záležitostí ohľadom zavedenia platobného systému
- vytvorenie dizajnu pre intuitívne predstavenie produktu na Speekle webe
- spolupráca tímu pri priebežnom ohodnocovaní grafických prototypov
- vydarený burndown chart v druhej polovici šprintu

Čo bolo zlé:

- pokračovanie restov v robení code review
- nestihnutie pôvodne naplánovaných úloh s nižšou prioritou (napr. našťýlovanie back-endu)
- pomalý feedback na zozbierané obrázky pre TL Media library

Čo začať robiť:

- sformalizovať proces tvorby dokumentu retrospektívy

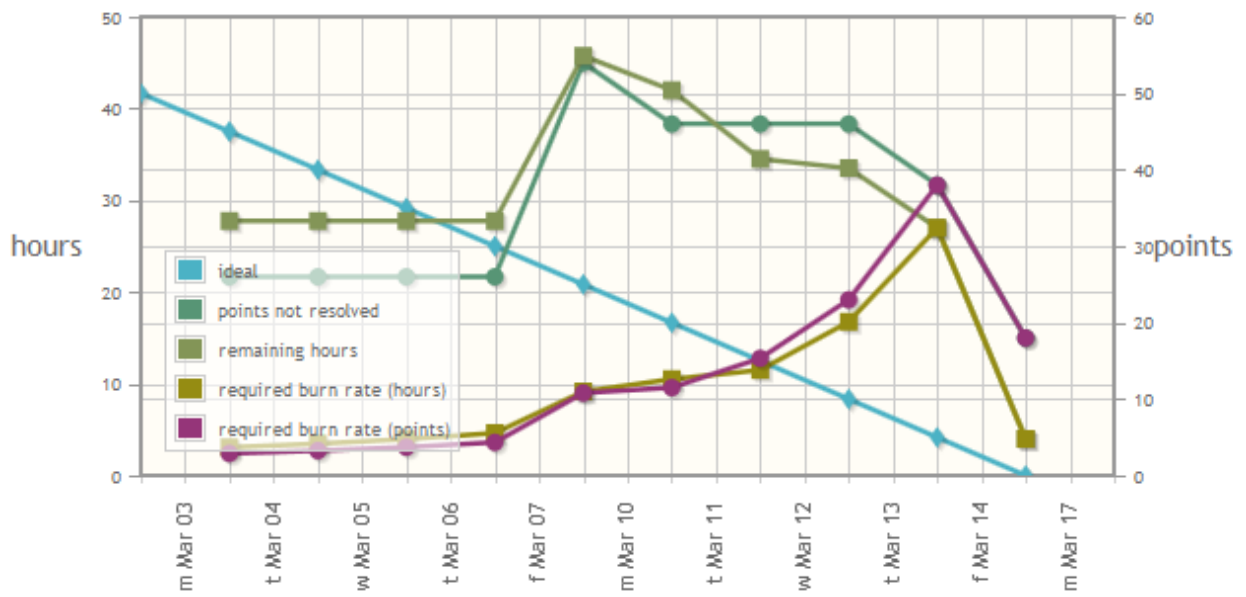
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

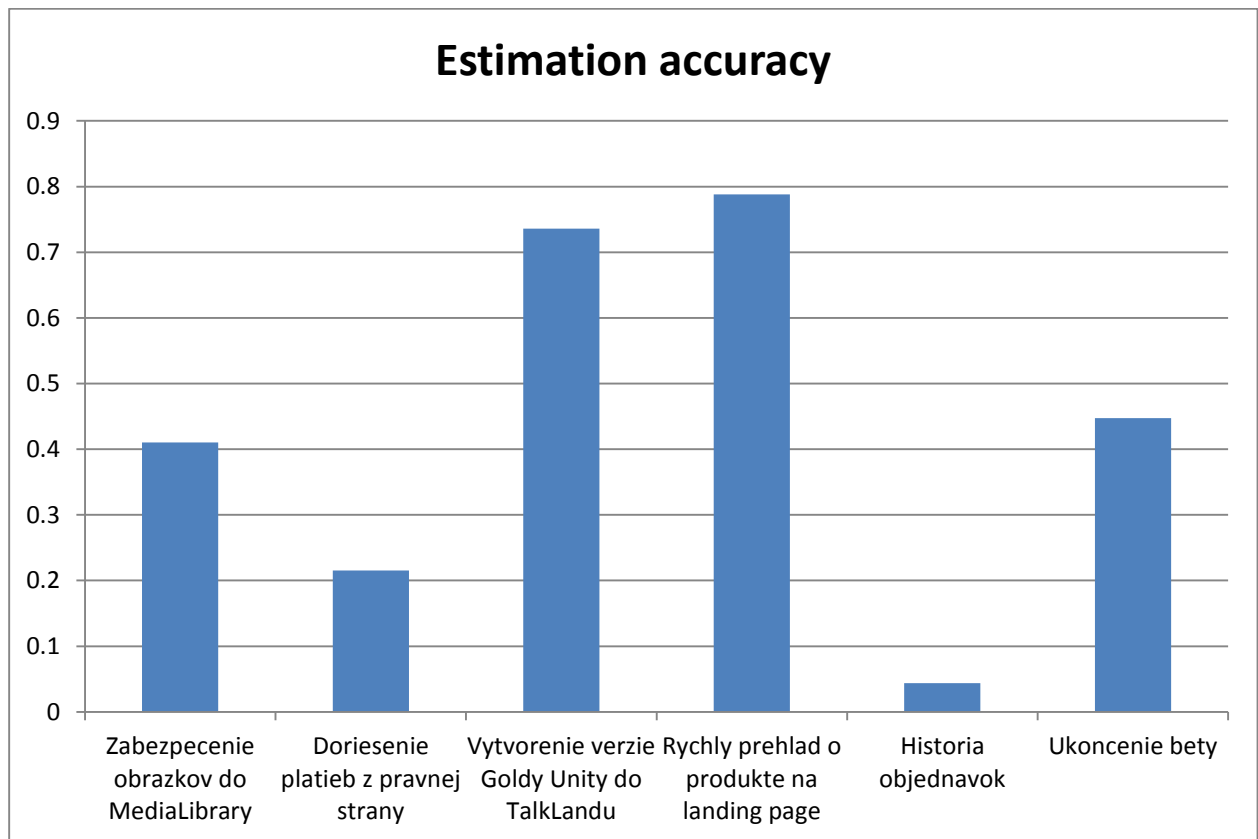
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

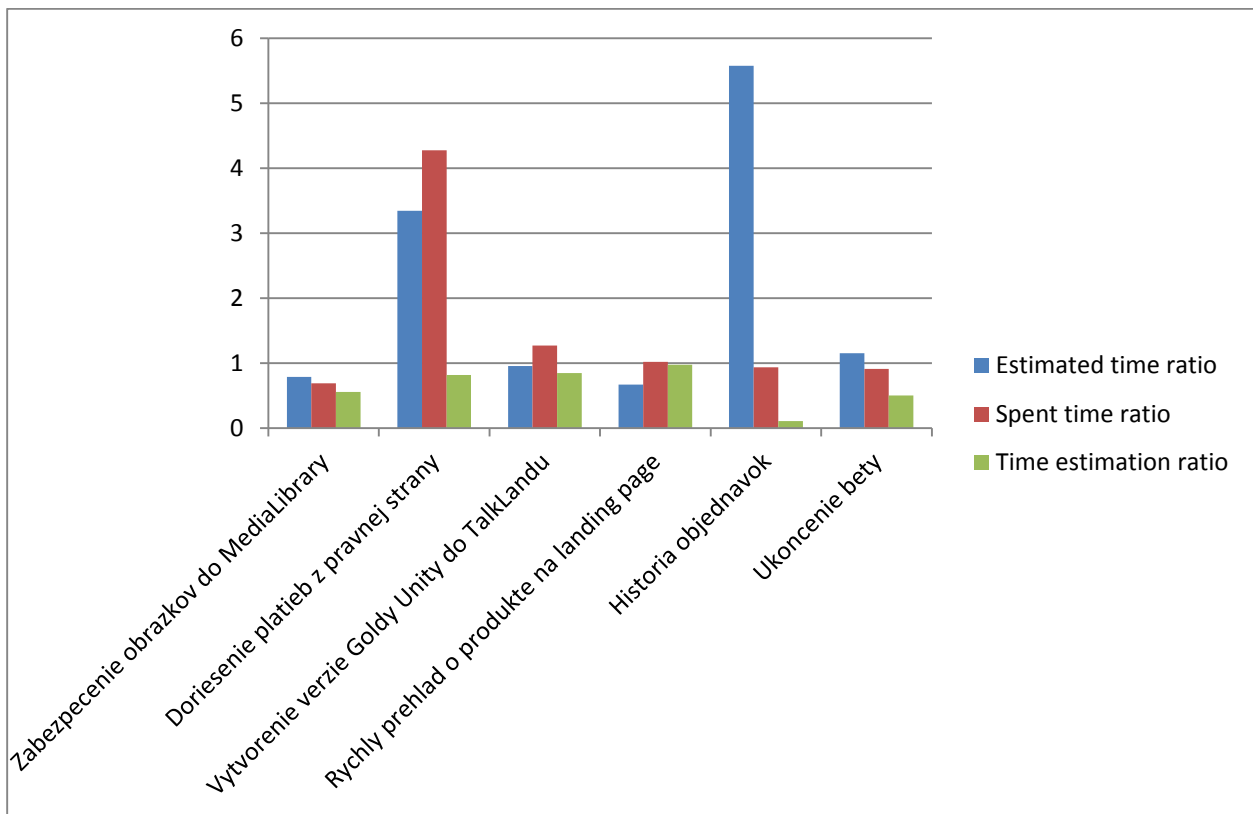
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:

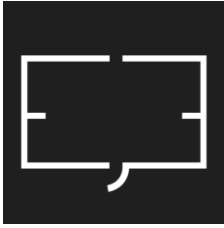


Graf nahodnotenia a podhodnotenia odhadov story points a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nahodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.



Tím 15 - Speekle

Šprint 11-Banán - Retrospektíva

V šprinte Banán sme sa rozhodli okrem nových naplánovaných úloh aj dobehnúť naše resty, z úplne všetkých šprintov v minulosti, keďže sme zistili, že tieto resty sú pomerne dosť rozsiahle hlavne v oblasti code review. Aj keď sme sa sústredili hlavne na nové aktuálne úlohy, dobiehanie týchto restov určite malo vplyv na plnenie úloh v šprinte Banán. Taktiež sa vyskytli určité osobné problémy, ktoré spôsobili u jedného člena nášho tímu oneskorenie v plnení úloh.

Čo bolo dobré:

- dobiehanie posunutých úloh z predchádzajúceho šprintu
- zorganizovanie kolektívnej retrospektívy na tímovom stretnutí
- doplnenie ochrany osobných údajov a aj ich kontrola zo strany webovej aplikácie a hernej platformy TalkLand
- ukončenie formálnych záležitostí ohľadom zavedenia platobného systému
- takmer úspešné dobehnutie restov v code review
- posun v tvorbe hry TailTrails vytvorením základnej štruktúry herných session

Čo bolo zlé:

- vytvorenie nových restov v robení code review
- nestihnúť pôvodne naplánovaných úloh s nižšou prioritou (napr. našťýlovanie back-endu)
- pomalý feedback na zozbierané obrázky pre TL Media library
- veľmi málo priebežne klesajúci burndown chart

Čo začať robiť:

- snažiť sa zvýšenie priebežnej práce na úlohách
- vždy zaznamenať strávené hodiny v rámci dňa do redminu aj keď sa nutne ešte nedokončila celá úloha (na to slúžia percentá a ostávajúce hodiny)

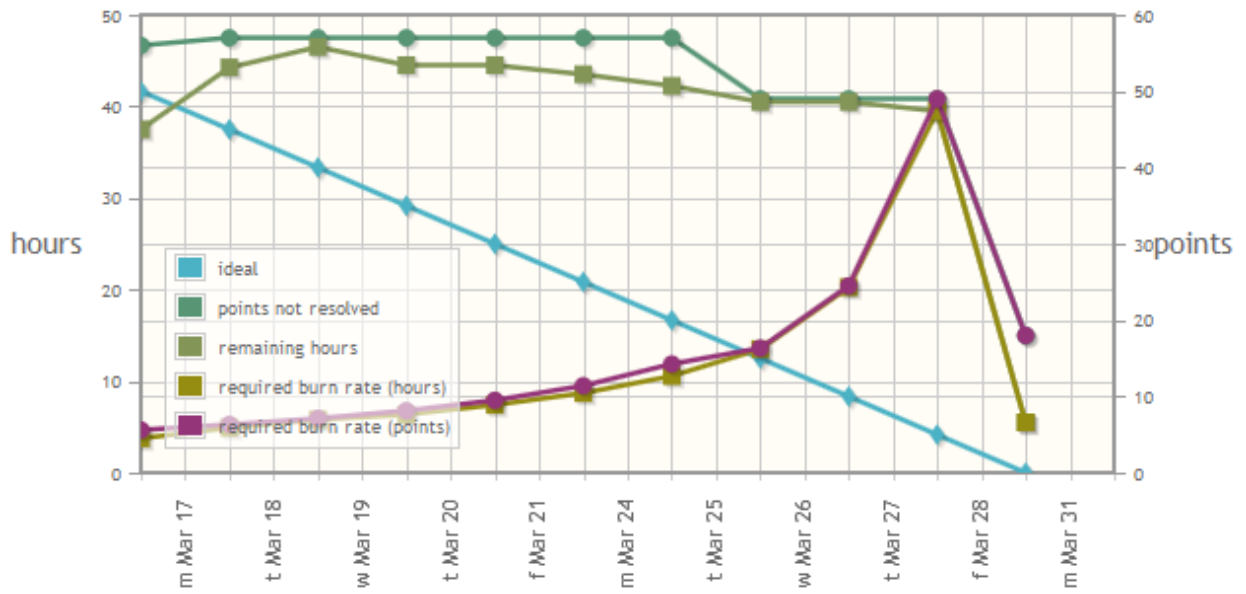
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

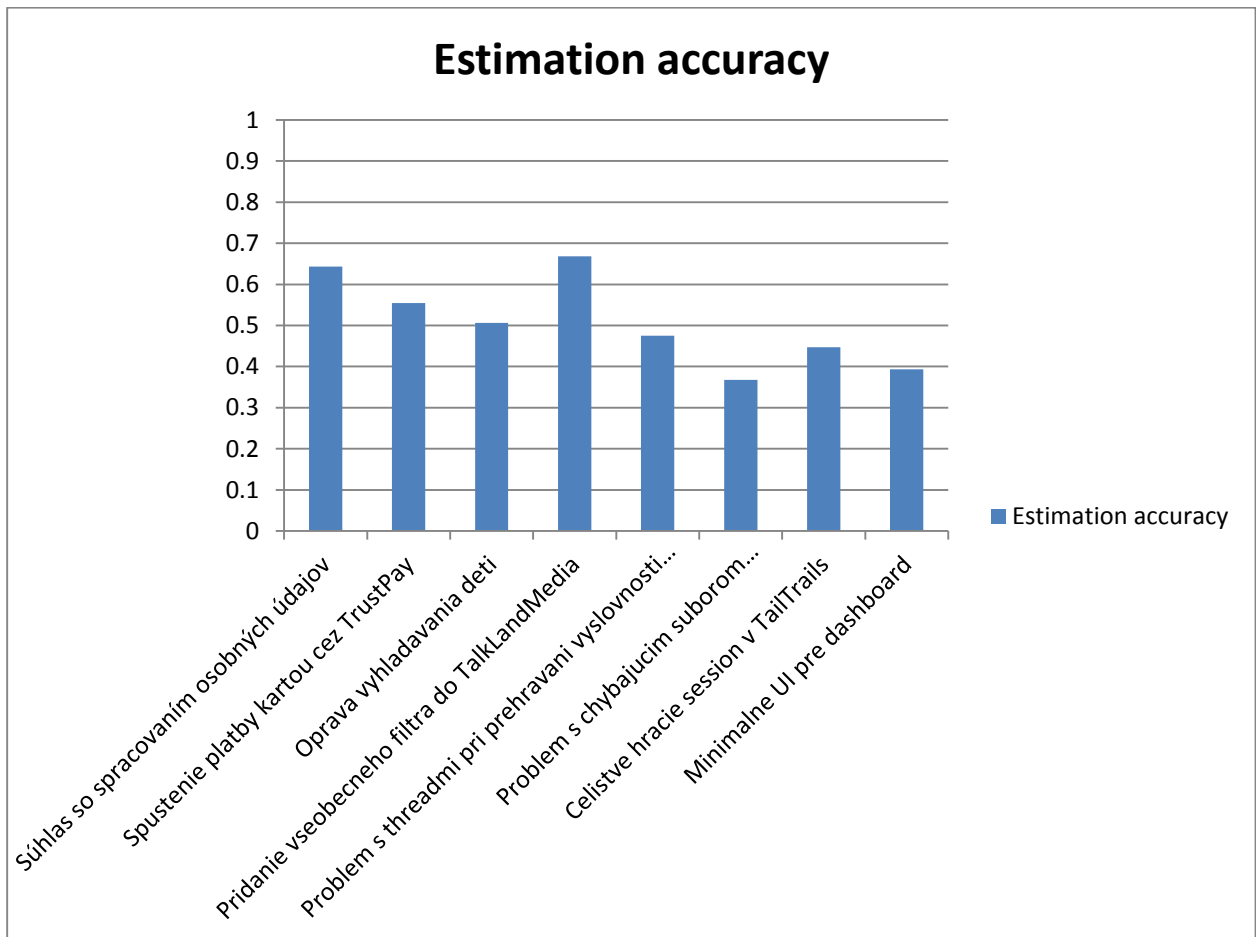
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

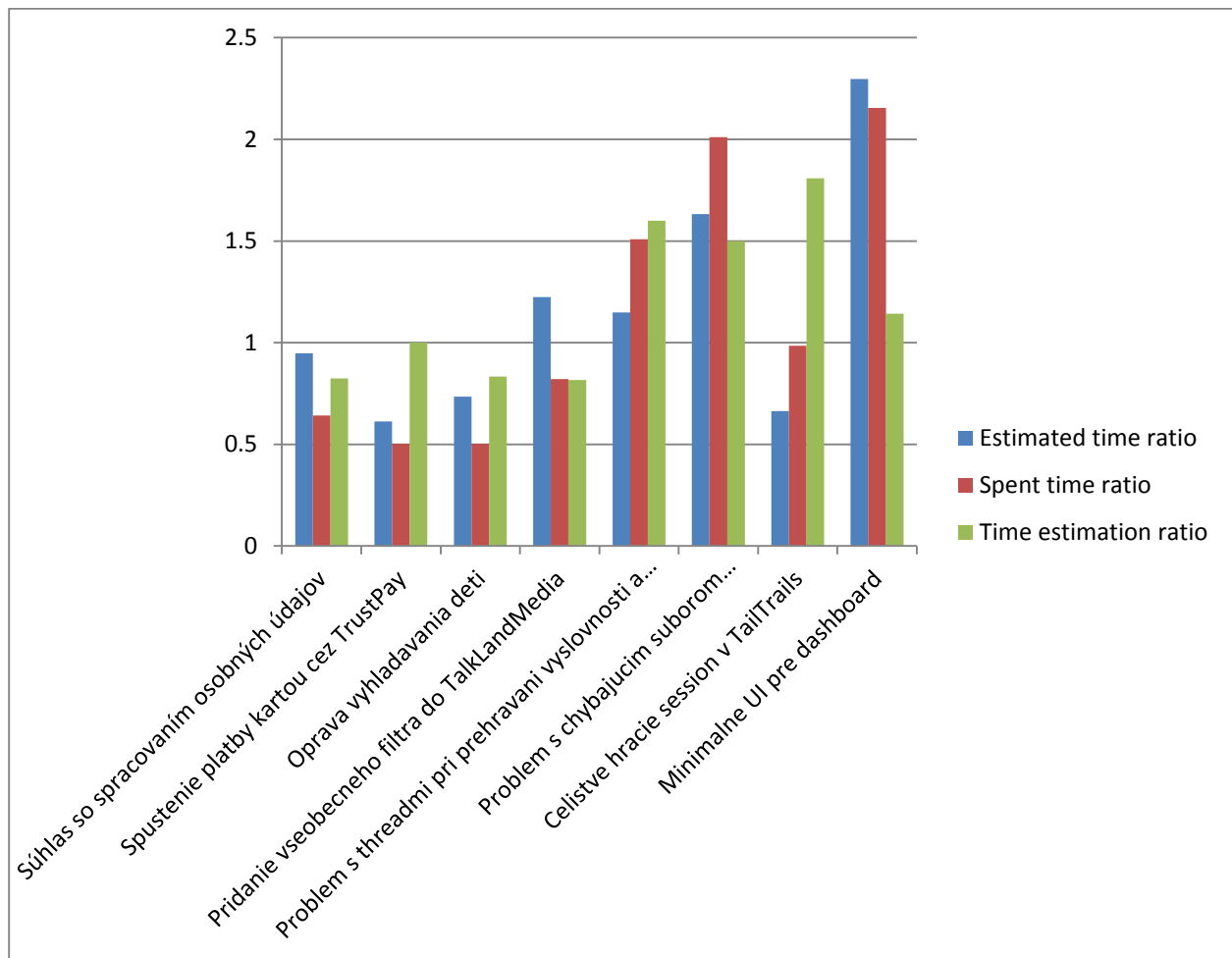
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:

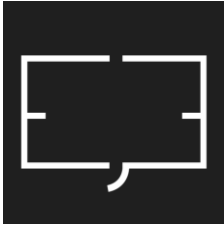


Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov story points a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nadhodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.



Tím 15 - Speekle

Šprint 12-Grep - Retrospektíva

Čo bolo dobré:

- zorganizovanie kolektívnej retrospektívy v google docu
- príprava dokumentov a zhrnutie anglických videí pre tretie strany
- posun v príprave hry Tail Trails, aj v záležitostiach ktoré ani neboli súčasťou naplánovaných feature, ale sú v rámci hry potrebné

Čo bolo zlé:

- vytvorenie nových restov v robení code review
- malé pár dňové resty v daily scrume
- závislosť na úlohách medzi rôznymi členmi tímu sa uvedomila až v polke šprintu

Čo začať robiť:

- priebežne náhmatkovo sledovať činnosť používateľov na základe dashboardu a tým pádom odhaľovať potenciálne problémy používateľov alebo naopak spokojnosť používateľov

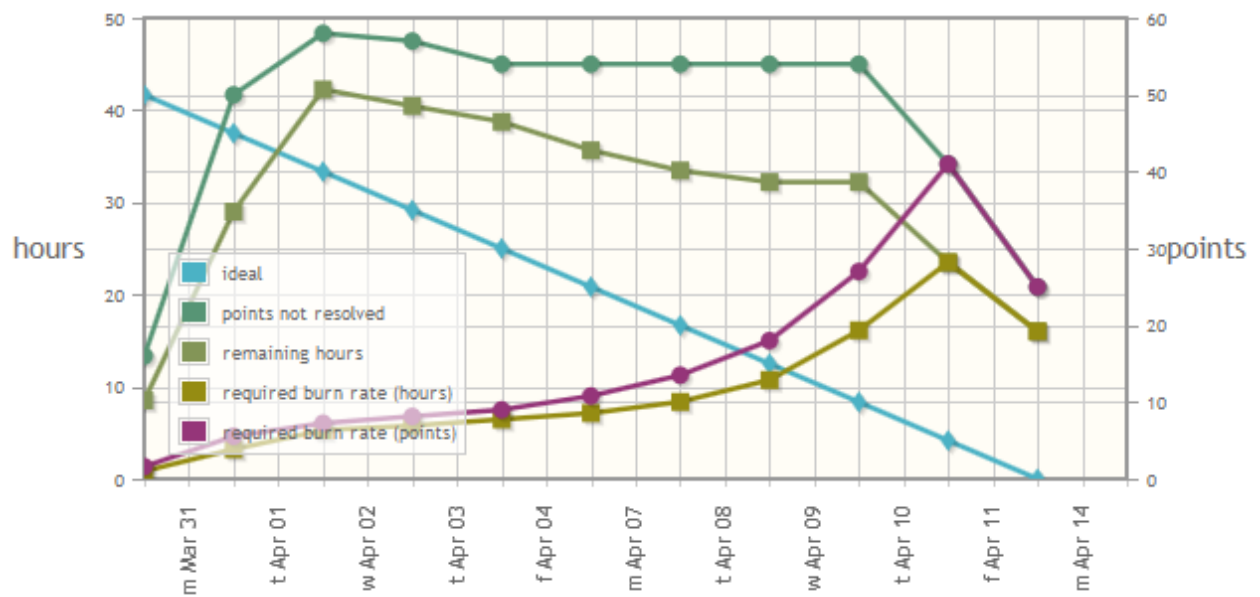
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

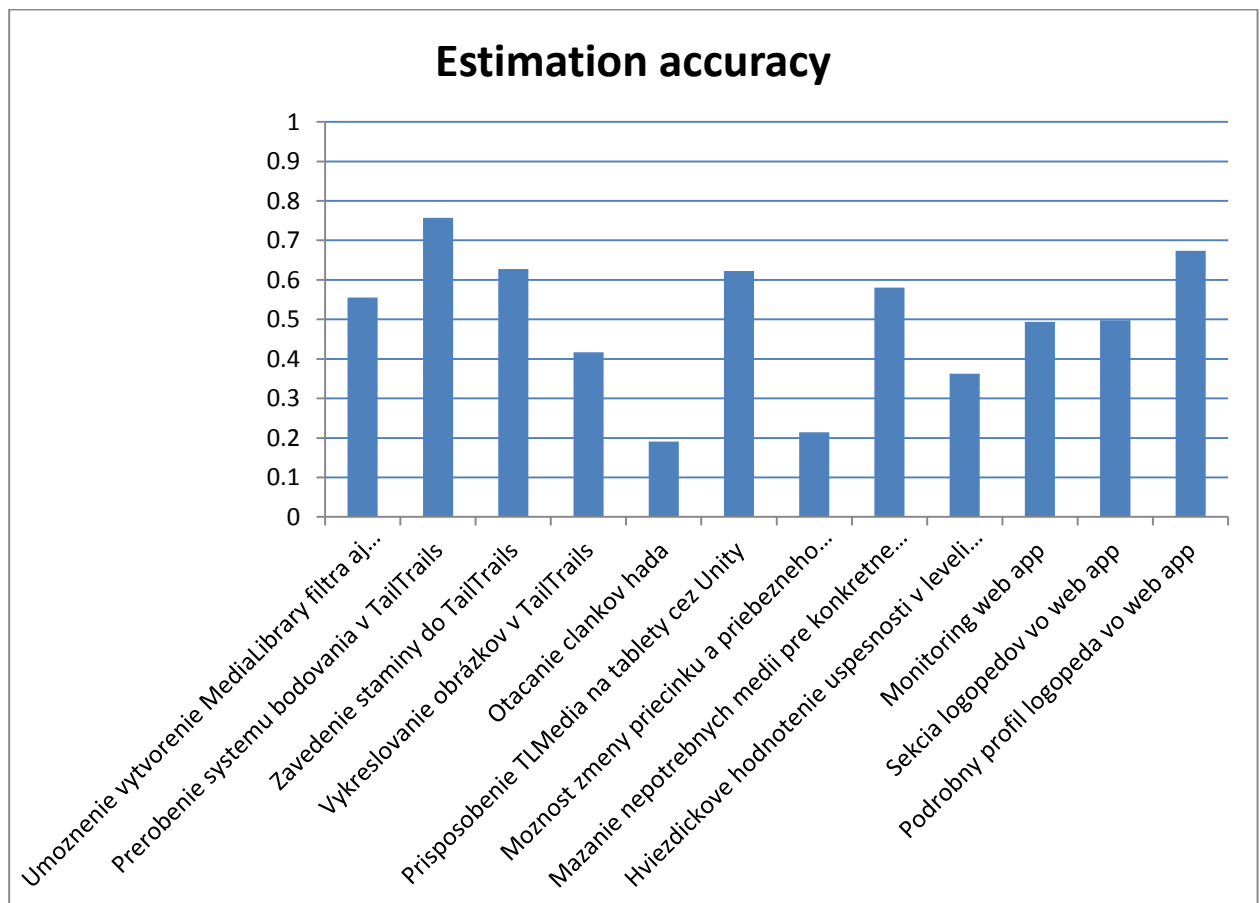
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

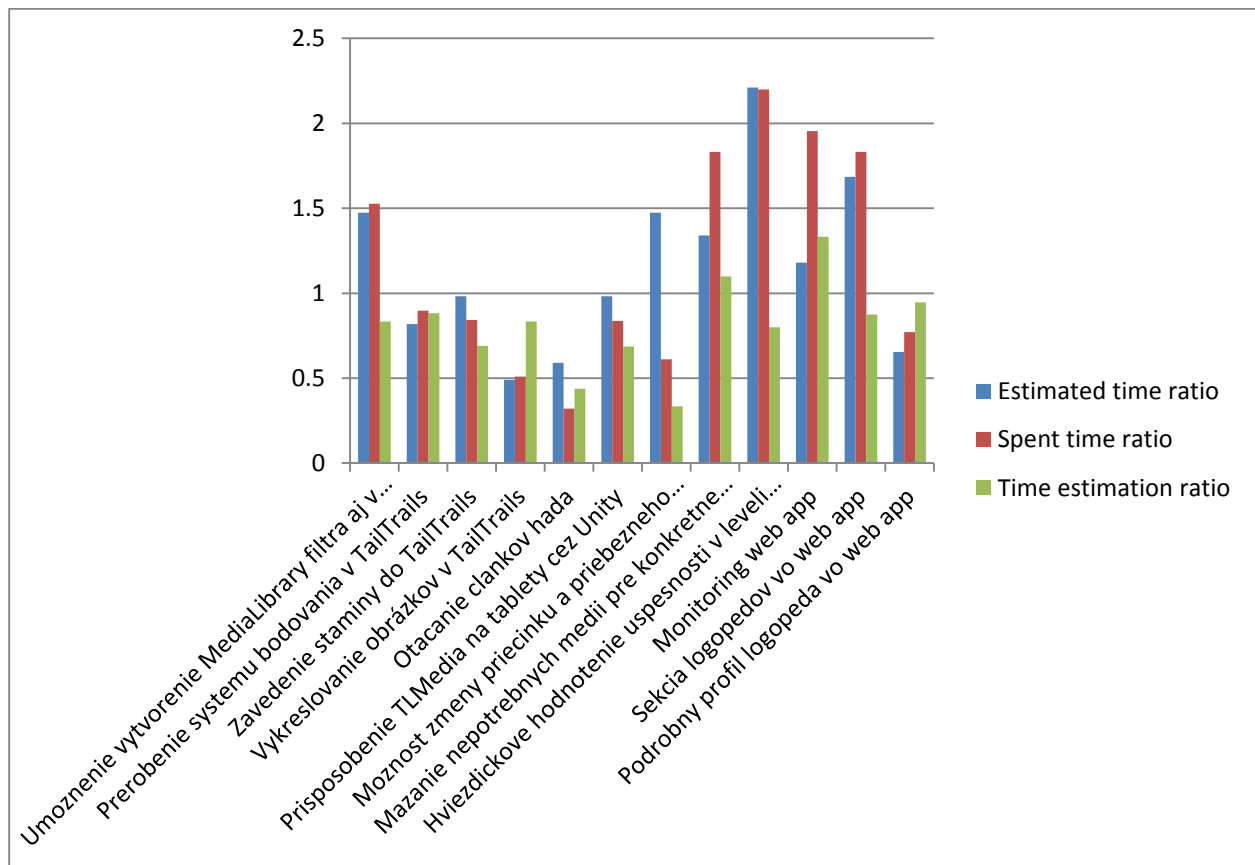
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:

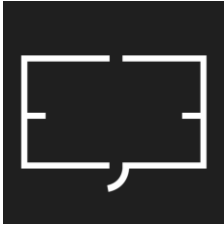


Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov story points a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nadhodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.



Tím 15 - Speekle

Šprint 13-Ananás - Retrospektíva

Čo bolo dobré:

- zorganizovanie kolektívnej retrospektívy v google docu
- výrazný pokrok v hre TailTrails, hra TailTrails je už pripravená na testovanie

Čo bolo zlé:

- vytvorenie nových restov v robení code review
- zlé priebežné rozvrhnutie práce na úlohách u niektorých členov
- stále nie je na stránke online carousel
- nesprávne rozvrhnutie šprintov na začiatku druhého semestra nám spôsobilo, že sme museli šprint Ananás neplánovane predĺžiť na 3 týždne
- zlý časový manažment spôsobený predĺžením šprintu

Čo začať robiť:

- dokumentáciu projektu
- zlepšiť tímovú komunikáciu online

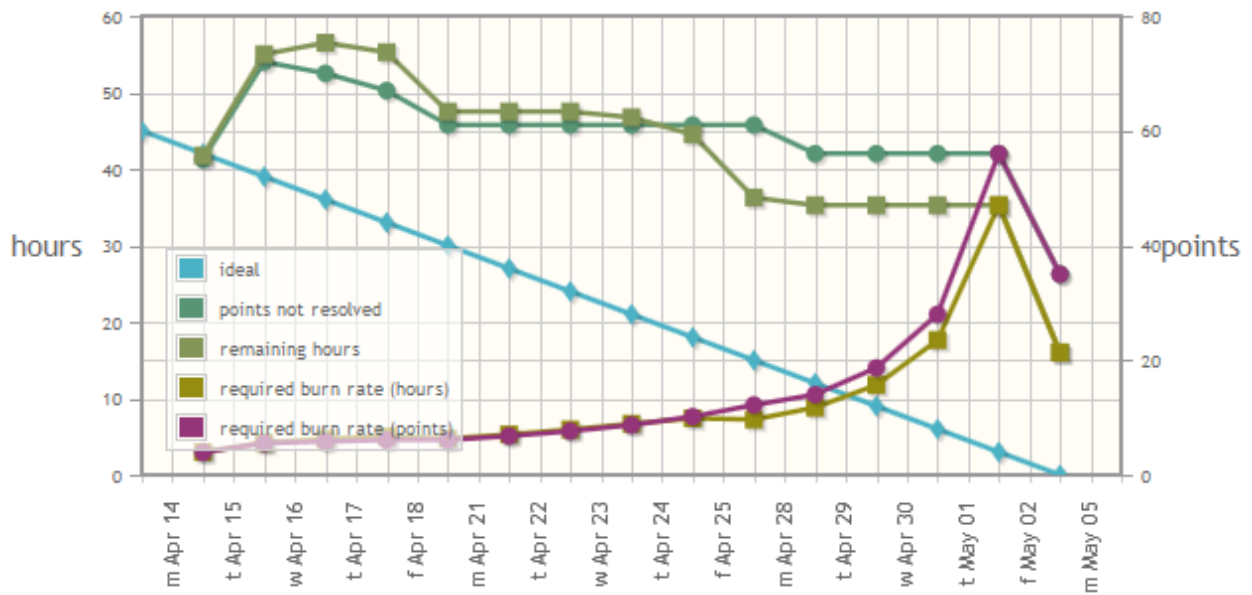
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

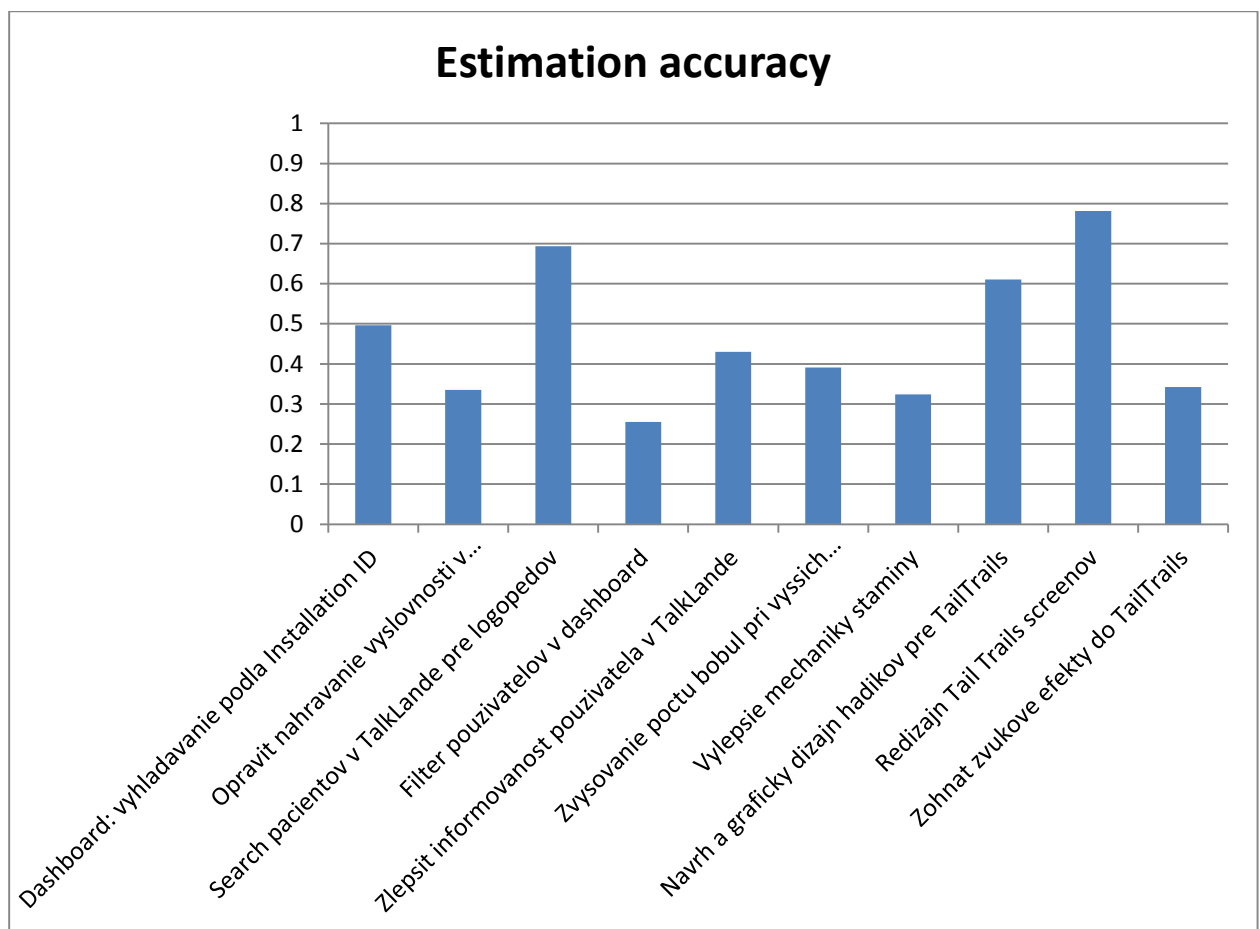
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

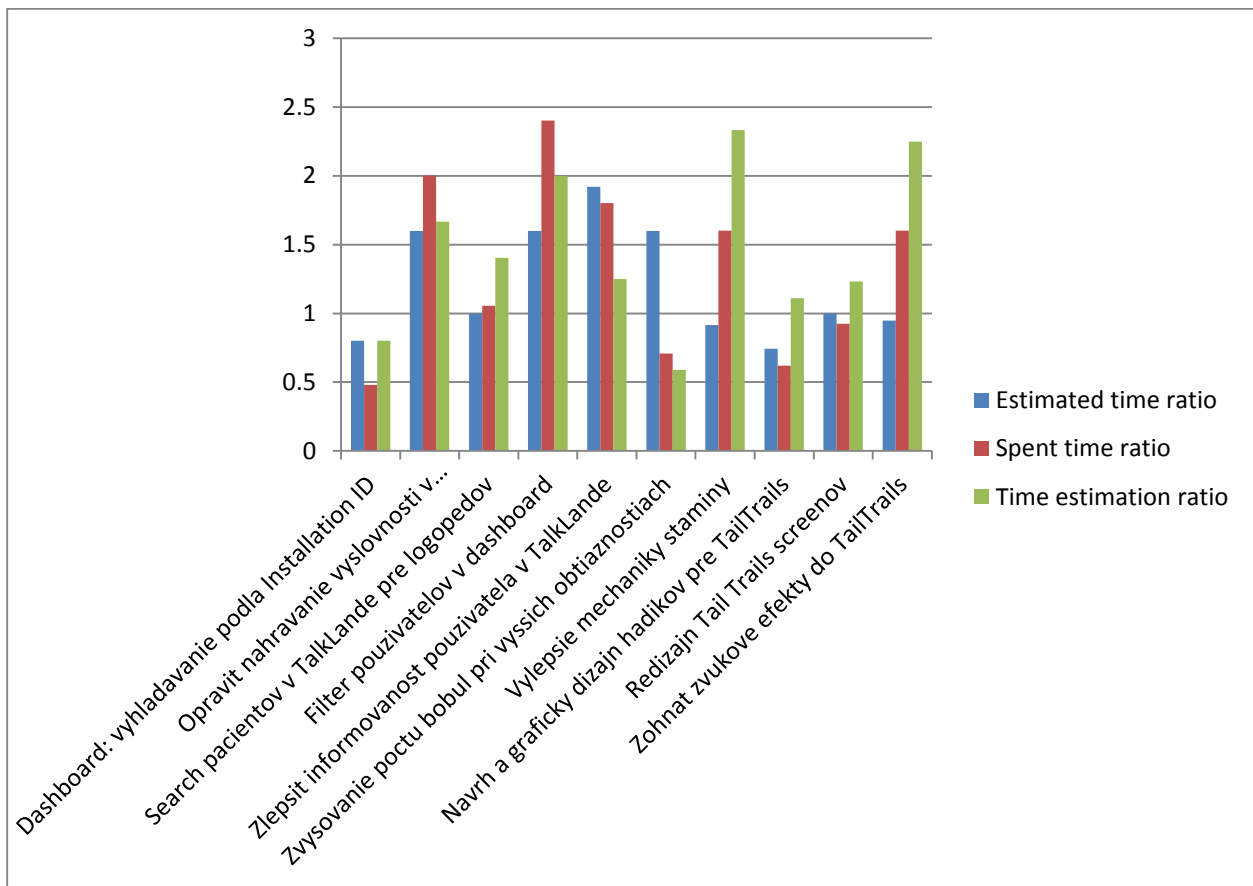
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:

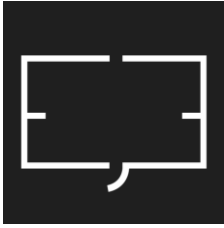


Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov story points a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nadhodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.



Tím 15 - Speekle

Šprint 14-Melón - Retrospektíva

Čo bolo dobré:

- dobehnutie restov z predchádzajúceho šprintu
- spolupráca na dotvorení dokumentácie
- rýchle vyriešenie aktuálnych chýb, ktorých riešenie bolo súčasťou tohto šprintu

Čo bolo zlé:

- zlý časový manažment spôsobený predĺžením šprintu
- výrazné nadhodnotenie odhadov dvoch úloh v šprinte

Čo začať robiť:

- zlepšiť tímovú komunikáciu online

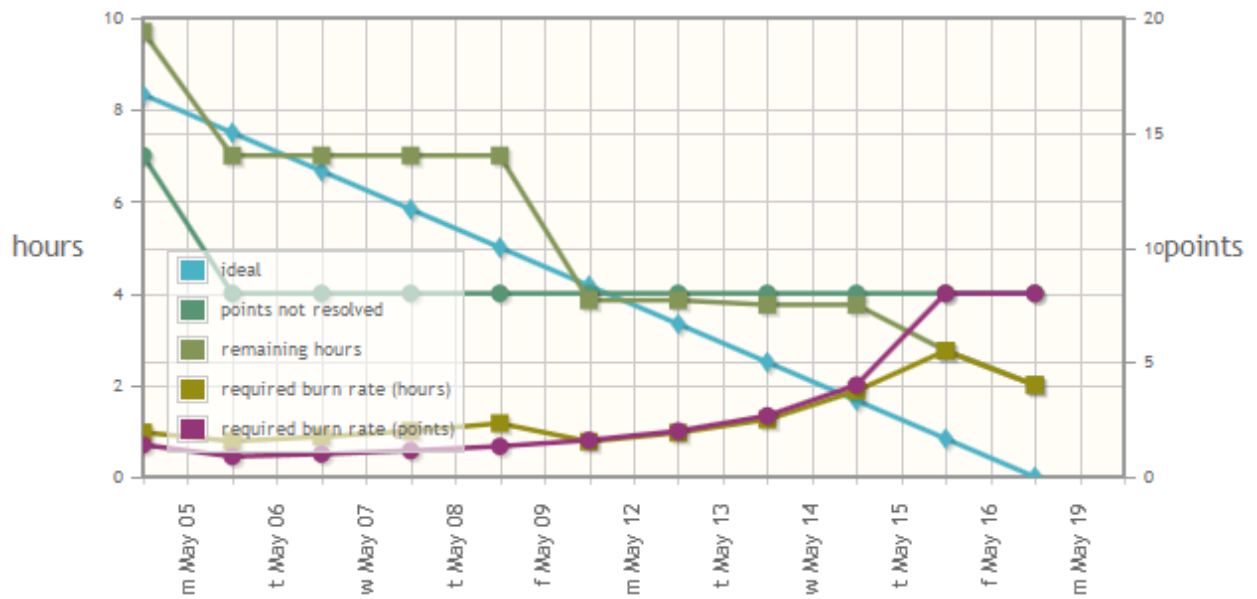
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

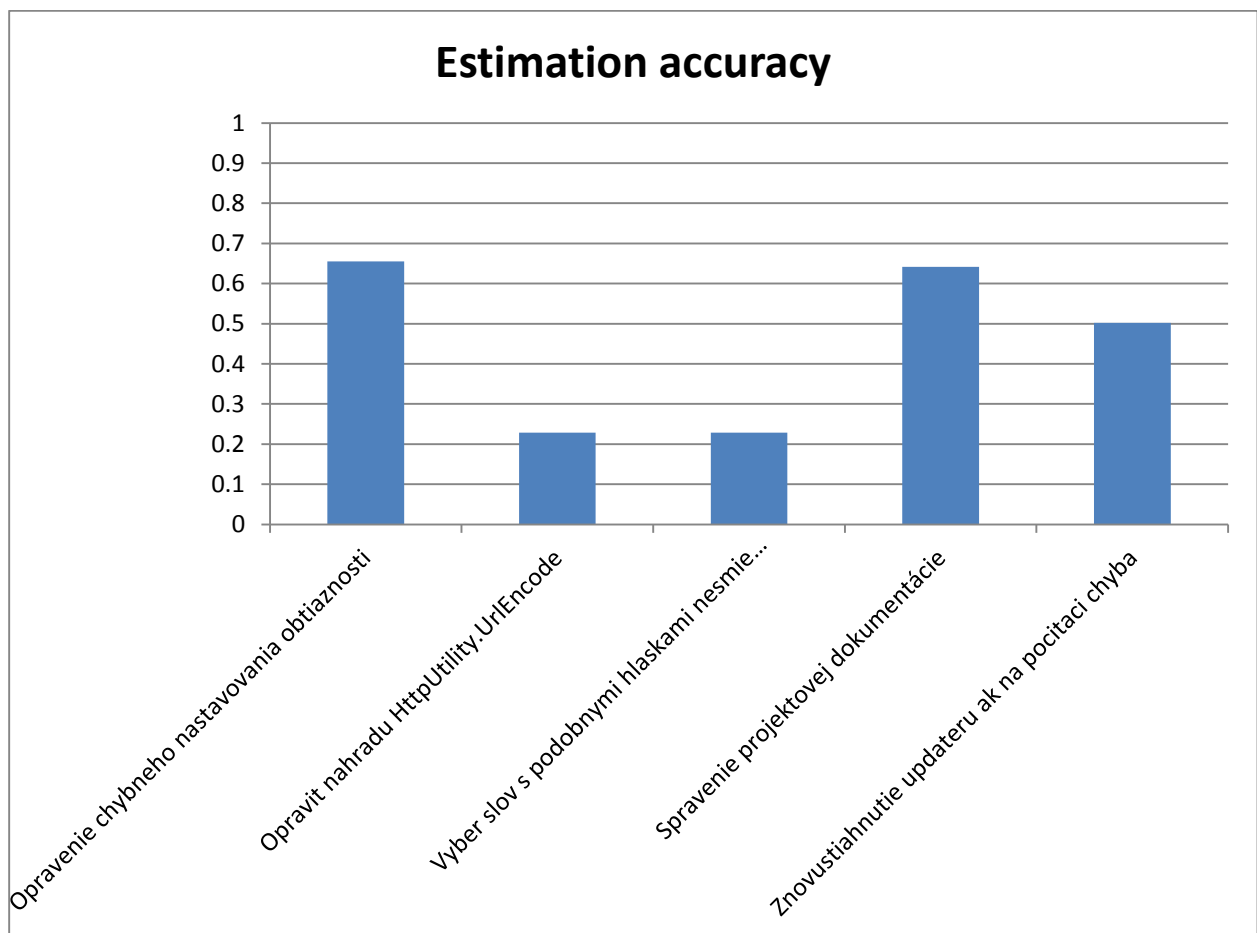
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

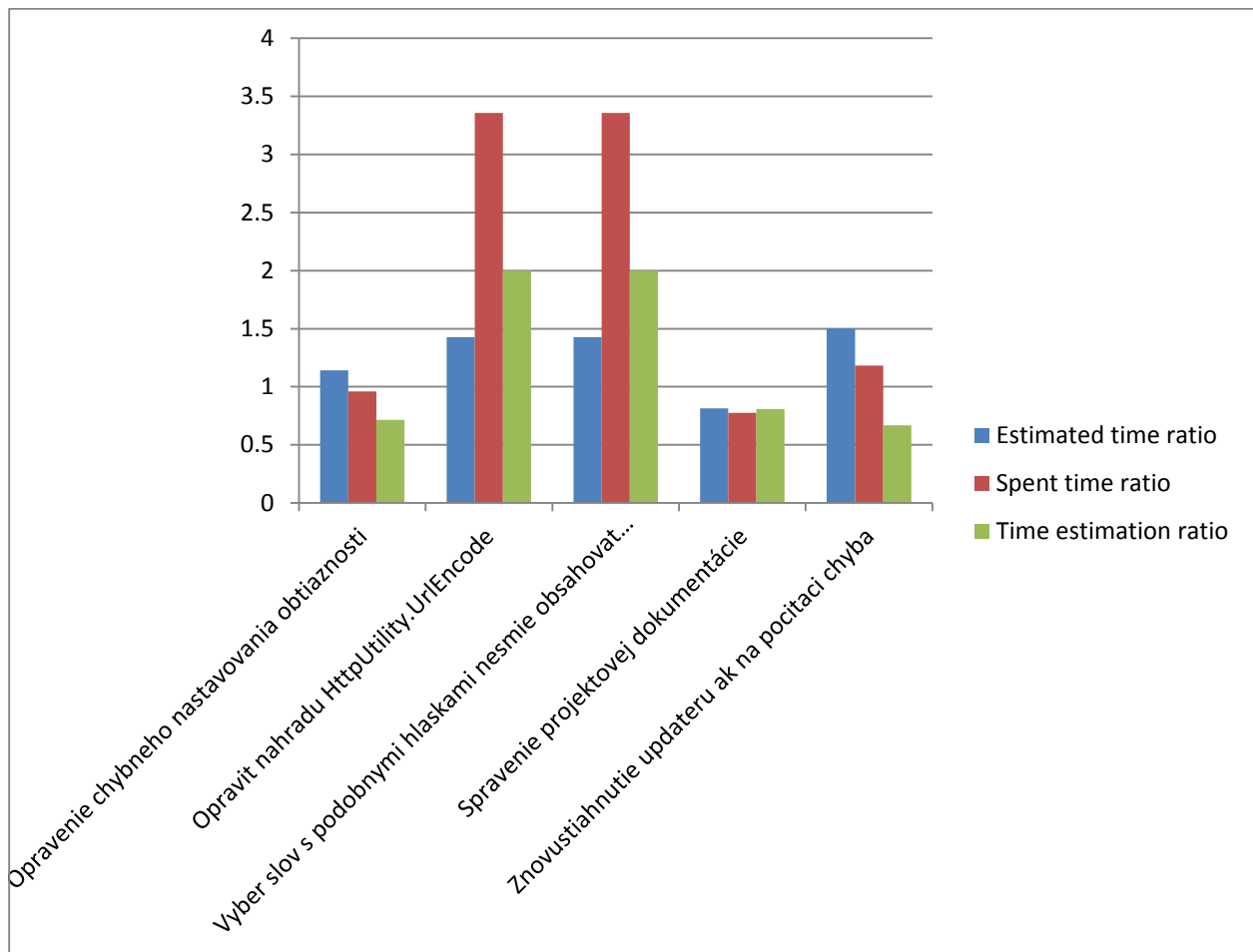
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:



Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov story points a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nadhodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.