

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

DevAct

Dokumentácia k riadeniu projektu

Verzia 14.05.2016

Tím č. 3: Miracle Crew

Vedúci projektu: Ing. Karol Rástočný

Predmet: Tímový projekt II

Študijný program: Softvérové inžinierstvo/Informačné systémy, ročník: 1

Akademický rok: 2015/2016, letný semester

Tabuľka 1. Autori

Autor	Rola
Lukáš Hamacek	Správca dokumentu
Peter Halaš	
Maroš Grošaft	
Peter Vrana	
Pavol Beťák	
Ivan Beňovic	
Tomáš Donko	

Tabuľka 2. História zmien

Verzia	Dátum	Autor	Popis
1.0	02.11.2015	Lukáš Hamacek	Vytvorenie dokumentu
1.1	10.11.2015	Peter Halaš	Pridanie metodiky pre verziovanie
1.2	16.11.2015	Peter Halaš	Odstránenie metodiky pre verziovanie
1.3	16.11.2015	Lukáš Hamacek	Pridanie popisu šprintov
1.4	17.11.2015	Peter Halaš	Pridaný opis metodiky
1.5	17.11.2015	Maroš Grošaft	Pridaný opis metodiky komunikácie
1.6	18.11.2015	Peter Vrana	Pridaný opis metodiky kódové konvencie
1.7	18.11.2015	Maroš Grošaft	Vytvoril úvod
1.8	18.11.2015	Lukáš Hamacek	Pridaný opis metodiky dokumentovania
1.9	18.11.2015	Maroš Grošaft	Vytvoril slovník skratiek a pojmov
1.10	18.11.2015	Lukáš Hamacek	Pridanie časti Aplikácie Manažmentov
1.11	12.12.2015	Lukáš Hamacek	Pridanie popis šprintov 4. a 5.
1.12	16.04.2016	Lukáš Hamacek	Pridanie popis šprintov 6. a 7.
1.13	24.04.2016	Lukáš Hamacek	Pridanie popis šprintov 8.
1.14	02.05.2016	Lukáš Hamacek	Pridanie popis šprintov 9.
1.15	13.05.2016	Lukáš Hamacek	Pridanie popis šprintov 10.
1.16	14.05.2016	Lukáš Hamacek	Pridanie popis šprintov 11.

Obsah

1. Úvod.....	1
2. Role členov tímu	2
3. Aplikácie manažmentov.....	3
4. Sumarizácie šprintov.....	5
4.1 Šprint 1. („Sun“).....	6
4.2 Šprint 2. („Mercury“)	9
4.3 Šprint 3. („Venus“).....	13
4.4 Šprint 4. („Earth“).....	15
4.5 Šprint 5. („Mars“).....	17
4.6 Šprint 6. („Jupiter“)	19
4.7 Šprint 7. („Saturn“).....	21
4.8 Šprint 8. („Uranus“).....	23
4.9 Šprint 9. („Neptune“).....	25
4.10 Šprint 10. („Pluto“).....	27
4.11 Šprint 11. („Final“).....	28
5. Používané metodiky - referencie na dokumenty s metodikami	29
6. Zoznam kompetencií tímu	31
7. Export evidencie úloh	33
Export evidencie úloh z 1. šprintu („Sun“).....	33
Export evidencie úloh z 2. šprintu („Mercury“).....	34
Export evidencie úloh z 3. šprintu („Venus“)	36
Export evidencie úloh zo 4. šprintu („Earth“).....	39
Export evidencie úloh z 5. šprintu („Mars“)	42
Export evidencie úloh z 6. šprintu („Jupiter“).....	44
Export evidencie úloh z 7. šprintu („Saturn“).....	46
Export evidencie úloh z 8. šprintu („Uranus“).....	48
Export evidencie úloh z 9. šprintu („Neptune“).....	52
Export evidencie úloh z 10. šprintu („Pluto“).....	55
Export evidencie úloh z 11. šprintu („Final“).....	59

Slovník pojmov a skratiek

C# - objektovo-orientovaný programovací jazyk.

.NET – súbor technológií v softvérových produktoch. Prostredie potrebné pre beh aplikácii, ktoré poskytuje spúšťacie rozhranie a potrebné knižnice.

TFS – Team Foundation Server - nástroj na spoluprácu vývojového tímu.

VM – Virtual Machine - virtuálny stroj.

CR – code review – kontrola zdrojového kódu.

MongoDB – voľne dostupný dokumentový databázový systém.

MSSQL – databázový systém od firmy Microsoft.

GIT - distribuovaný systém riadenia revízií.

AIS – akademický informačný portál.

LDAP – Lightweight Directory Access Protocol – protokol pre odľahčený prístup k adresáru.

REST – Representational State Transfer – architektúra rozhraní, navrhnutá pre distributívne prostredia.

Slack – komunikačný nástroj, určený na spoluprácu v tíme.

Commit – odovzdanie upravenej časti kódu na zdieľané úložisko.

Scrum – agilný prístup riadenia vývoja softvéru.

Burndown graf – graf zobrazujúci množstvo naplánovanej a vykonanej práce v tíme za určité obdobie.

US – user story - poskytuje opis funkcionality, ktorá sa vykonať v rámci určitého obdobia.

Story point – základná meracia hodnota zložitosti US.

TP Cup – súťaž tímových projektov.

1. Úvod

Cieľom dokumentu je vytvoriť doklad o práci nášho tímu v rámci predmetu Tímový projekt I. V dnešnej dobe je na vývoj softvéru čoraz viac využívaná agilná metóda vývoja – Scrum. Pri vývoji v rámci predmetu, ale nastáva niekoľko odlišností od klasického agilného vývoja. V našom prípade ide o agilný vývoj v sťažených podmienkach. Nakoľko sa náš tím stretáva iba raz týždenne ide o distribuovanosť tímu, pri ktorej nastáva sťažená komunikácia a riadenie projektu. V rámci dokumentu sú opísané role členov tímu a metodiky, ktoré boli vytvorené na riadenie projektu. Dokument sumarizuje jednotlivé šprinty, ktorých dĺžka trvania je dva týždne. Podáva správu o vykonaných úlohách v rámci šprintov ako aj retrospektívnu správu o každom šprinte.

2. Role členov tímu

Pri rozdeľovaní dlhodobých úloh sme brali v úvahu najmä silné stránky a kompetencie jednotlivých členov tímu. Priradenie úloh sme realizovali s dôrazom na čo možno najlepšie prekrytie tematicky súvisiacich činností. V nasledujúcej tabuľke sú zobrazení členovia tímu a k nim priradené dlhodobé úlohy v rámci tímu.

Tabuľka 3. Role členov tímu

Meno	Dlhodobé úlohy
Beňovic Ivan	Identifikácia riadenia chýb Údržba odovzdaného softvéru Vyhodnocovanie testov
Bet'ák Pavol	Informovanie o stave projektu Stanovovanie charakteristík produktu Udržiavanie informácií o stave projektu
Donko Tomáš	Organizácia zdrojov Plánovanie Vyhodnocovanie plánov
Halaš Peter	Evidencia úloh Integrácia softvéru Manažment konfigurácií softvéru
Hamacek Lukáš	Definovanie architektúry Dokumentácia Riadenie rizík
Grošaft Maroš	Komunikácia Manažment verzií Riadenie požiadaviek na zmenu
Peter Vrana	Zabezpečenie znovu použitia – code review Technická podpora Monitorovanie prehliadky výsledku

3. Aplikácie manažmentov

Pri práci na tímovom projekte sme narazili na viaceré problémy, ktoré bolo nutné operatívne riešiť použitím manažérskych činností. Vyriešenie týchto problémov sme sa snažili riešiť kolektívne, respektíve pridelením tejto úlohy na člena tímu, ktorý má problémovú oblasť v kompetenciách. Pre vzniknuté problémy sme analyzovali možné riziká, prípadne skúmali ich dopad na činnosti tímu v budúcnosti. Na základe výsledkov z tejto analýzy rizík a skúmania dopadov sme určili závažnosť situácie, podľa čoho sme im priradili prioritu v rámci riešenia. Ak sa jednalo o problémy, ktoré neboli až tak závažné a nepredstavovali žiadne riziko pre budúcu prácu v rámci tímu a podiel prínosu vyriešenia problému k času investovaného na riešenie tohto problému by bol extrémne malý, tak sme sa rozhodli tieto problémy neriešiť a prijať možné riziko. Uchovaný problém v tomto prípade nepredstavuje riziko spojené s fatálnym zlyhaním práce v tíme a nie je ohrozené normálne fungovanie tímu. Medzi takéto problémy patrili napríklad rôzne konfiguračné nastavenia Windows servera, či samotného nasadenia vytvoreného projektu.

V opačnom prípade, kedy vzniknutý problém predstavoval výrazné riziko pre správne fungovanie tímu, bolo nutné zaviesť riešenia, ktoré eliminovali tieto problémy. Ako bolo spomenuté vyššie, návrhy riešenia takto vzniknutých problémov boli na základe spoločnej diskusie, prípadne boli v réžii člena tímu, ktorý je zodpovedný za problémovú oblasť. Najčastejšie sa vzniknuté problémy riešili tým, že bola členom tímu vytvorená metodika, ktorá usmerňovala prácu v danej problémovej oblasti, čo viedlo k eliminácii týchto problémov spojených s manažovaním v tíme. Nasleduje zoznam vzniknutých problémov, návrh ich riešenia a dopad takéhoto riešenia.

Medzi hlavné manažérske problémy, ktoré vznikli počas prvých šprintov vývoja patrili:

- Komunikácia v rámci tímu.
- Zdieľanie informácií.
- Nedostatočné plánovanie.
- Transparentnosť stavu riešených úloh.
- Vykonávanie „Code review“.
- Testovanie úloh v rámci šprintu.
- Dokumentovanie.

Pri pohľade na vyššie spomenuté problémy je jasné, že pre väčšinu spomenutých problémov je akýmsi katalyzátorom prvý spomenutý problém – komunikácia v rámci tímu, ktorý ešte viac podporoval vznik ostatných problémov. Z toho dôvodu sme sa rozhodli okamžite konať na riešení tejto situácie a to takým spôsobom, že sme zaviedli podporné komunikačné nástroje, ako napríklad služby Google group, či Slack. Taktiež manažér komunikácie dostal za úlohu, čo možno najviac zlepšiť komunikáciu v tíme. Túto úlohu vyriešil tak, že vytvoril pre tento účel metodiku. Po

zavedení metodiky sa situácia výrazne zlepšila, čo malo dopad aj na iné aspekty v tíme – výrazne sa eliminoval aj problém so zdieľaním informácií.

Ďalšími problémami, ktoré spolu priamo súviseli boli nedostatočné plánovanie a transparentnosť stavu riešených úloh. Nakoľko nebolo jasné, ktoré úlohy sú riešené a v akom sú stavy, či sa vôbec stihnú dokončiť do konca šprintu, nebolo možné dôkladne naplánovať daný šprint. Dôsledkom toho bola vzniknutá situácia, kedy bolo nevyhnutné presunutie nedokončených úloh na ďalší šprint. Tento problém bol čiastočne vyriešený zavedením nástroja TFS, ktorý slúži ako na manažovanie úloh. Zároveň tak bola zlepšená situácia s transparentnosťou úloh, nakoľko v tomto nástroji je možné sledovanie stavu jednotlivých úloh. Manažér úloh taktiež dostal za úlohu vytvoriť metodiku pre manažovanie úloh. Po jej zavedení sa situácia opäť zlepšila, ale stále pociťujeme, že plánovanie je v našom tíme najväčšia slabina, čo môže prameniť z nedostatočného manažovania zdrojov. O tejto situácii sme oboznámení a plánujeme sa jej venovať v priebehu nasledujúceho šprintu.

Posledné tri problémy súviseli s úplným dokončovaním úloh v rámci šprintu. Keďže v prvých šprintoch nebolo jasné, čo všetko je nutné vykonať k tomu, aby bola úloha správne dokončená, nastávali situácie, kedy úlohy boli síce nahlasované ako ukončené, ale neboli vykonané všetky aktivity jej správne ukončeniu. Z toho dôvodu sme sa rozhodli zaviesť ústnu dohodu o tom, čo všetko je v rámci úlohy nutné vykonať. Dôsledkom toho vznikli metodiky, ktoré sa týkali správneho vytvárania testov, vykonávania „code review“, či dokumentovania. Zavedením týchto metodik sa situácia zlepšila a problémy spojené s nedokončenými úlohami sa eliminovali.

Nakoľko 3 šprinty sú veľmi krátka doba k odhaleniu všetkých problémov spojených s manažovaním tímového projektu, je nám jasné, že niektoré z ďalších problémových situácií sa ešte len objavia a bude na nás tieto situácie operatívne riešiť za behu.

Všetky spomenuté problémy ako aj metodiky sú bližšie popísane v ďalších častiach tohto dokumentu.

4. Sumarizácie šprintov

Táto kapitola obsahuje popis priebehu jednotlivých šprintov, jasne dokumentuje progres, či problémy v rámci šprintov, ktoré boli absolvované tímom. Pre každý absolvovaný šprint je opísané tímové zhodnotenie (retrospektíva), ktoré bolo vykonané na konci šprintu. Taktiež sa v tejto časti nachádzajú témy, ktoré boli riešené na stretnutiach k šprintom, či krátke popisy úloh, ktoré boli pridelené, ale aj ukončené v rámci šprintov. Taktiež budú nižšie rozobrané pozitíva, ako aj negatíva, ktoré vzišli z retrospektívy a dôsledky, ktoré viedli k ich náprave. Na konci každého šprintu sa nachádza „burndown“ graf, ktorý odzrkadľuje prácu na tímový na tímovom projekte pre daný šprint.

4.1 Šprint 1. („Sun“)

V rámci tohto šprintu sme absolvovali 2 stretnutia, pričom na prvom stretnutí sme si rozdelili jednotlivé US a úlohy k nim. Niektoré z implementačných úloh sme sa rozhodli riešiť v skupinách (2-3 členné). Takéto rozhodnutie padlo z dôvodu toho, že drvivá väčšina tímu nemala akékoľvek predošlé znalosti programovacieho jazyka C#, či technológie .NET a takáto spolupráca poskytovala rýchlejší spôsob učenia sa, či zdieľania nadobudnutých vedomostí. Medzi prvé úlohy, ktoré bolo nutne pri inicializácii projektu urobiť patrí nasadenie Windows servera, založenie zdieľaného úložiska, vytvorenie kódovacích konvencií, vytvorenie šablóny pre dokumentovanie, či publikovanie webového sídla tímu (tímového projektu). Po vykonaní všetkých týchto inicializačných úloh prišli na rad úlohy, ktoré sa venovali vytvoreniu samotného projektu vo vývojovom prostredí a implementácií prvých pridelených US. Tieto úlohy sme bližšie rozoberali na druhom stretnutí v rámci tohto šprintu. Toto stretnutie zároveň slúžilo na zodpovedanie vzniknutých otázok, či riešenie problémov, ktoré nastáli počas prvej polovice šprintu. Ďalej sme sa venovali možnosti manažovania úloh v nástroji TFS, naučili sme sa základy práce s týmto nástrojom. Taktiež sme si stanovili pravidlá pre prácu s TFS a správou úloh.

V rámci tohto šprintu sme sa venovali novovytvorenému modulu pre administráciu nástroja (Administration Portal). Konkrétne išlo o úlohy vytvorenia možnosti prihlásenia cez AIS, vytvoreniu používateľského rozhrania pre logovanie, či vytvorenie rozhrania pre nastavovanie práv používateľov pre jednotlivé komponenty. Všetky tieto funkcionality sú bližšie popísané v dokumente venujúcom sa inžinierskemu dielu. Export dokončených US (k nim pridelených úloh) z prvého šprintu sa nachádza na konci tohto dokumentu. V rámci stretnutí sme viedli zápisnice, ktoré sú publikované na webovom sídle tímu (zápisnica z dňa 8.10.2015 a 15.10.2015).

Krátky opis vykonaných úloh v rámci tohto šprintu¹:

Inicializácia webovej stránky (Pavol Beťák) – jedná sa o jednoduchú statickú webovú stránku poskytujúcu potrebné informácie o tíme, respektíve tímovom projekte.

Inicializácia metodík (Lukáš Hamacek) – v rámci tejto úlohy bolo nutné vytvoriť základnú šablónu pre tímové dokumenty a vytvoriť zdieľané úložisko.

Inicializácia projektu (Peter Vrana, Peter Halaš) – táto úloha zahŕňala založenie projektu MVC vo vývojovom prostredí Visual Studio, prípravu grafického rozhrania pre ďalšie úlohy a prepojenia projektu s databázou MongoDB.

¹ V zátvorkách je uvedený hlavný zodpovedný za vypracovanie úlohy

Logovanie (Tomáš Donko) – cieľom tejto úlohy bolo vytvorenie časti modulu, ktorá je zodpovedná za správu logov.

Windows Server (Peter Haláš) – táto úloha obnášala nainštalovanie Windows servera na VM. Následne bolo potrebné nainštalovať MongoDB, MSSQL databázu a GIT.

Nastavenie práv používateľov (Pavol Beťák) – nutné vytvoriť časť modulu, ktorý je zodpovedný za spravovanie nastavení používateľských práv pre jednotlivé komponenty.

Vytvorenie prihlásenia cez AIS účet (Peter Haláš) – išlo o implementačnú úlohu pridať k prihlasovaniu cez Identity Framework, prihlasovanie cez AIS LDAP.

Základné kódovacie konvencie (Peter Vrana) – úloha požadovala vytvorenie základných kódovacích konvencií pre písanie programov v jazyku C#.

Vytvorenie metodiky pre prácu v tíme (Peter Haláš) – táto úloha zahŕňala spísanie základných informácií o používanom nástroji TFS a základných pravidiel pomenúvania US a úloh. Taktiež bolo potrebné spísať základné pravidlá pre prácu s gitom.

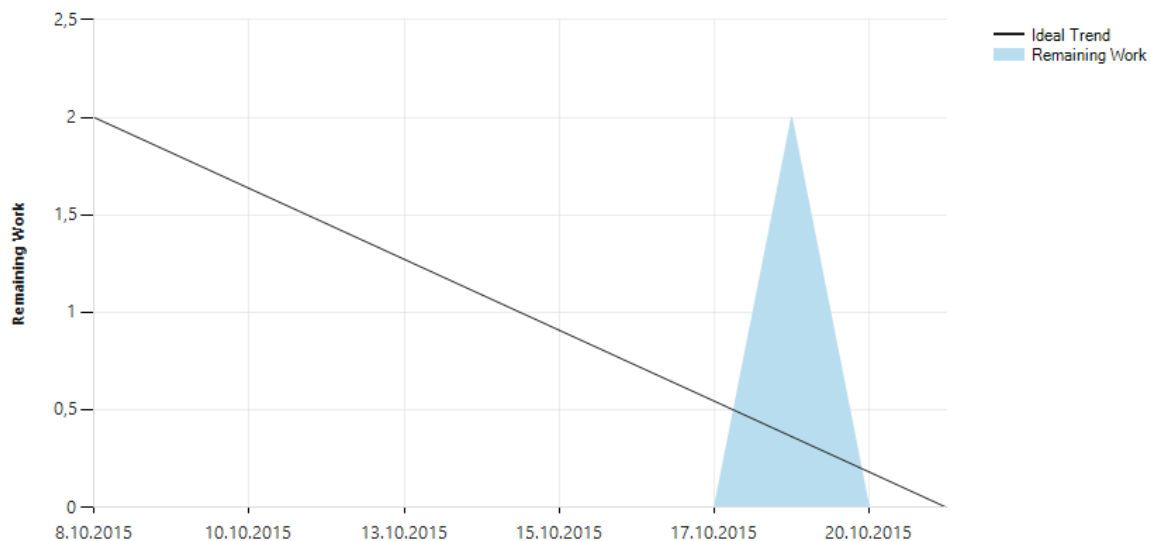
Retrospektíva

Keďže retrospektívu považujeme za najlepšiu vec v rámci agilného vývoja a spôsob ako neustále zlepšovať fungovanie tímu a v konečnom dôsledku aj proces vývoja, rozhodli sme sa do tejto činnosti pustiť hneď ako to len bolo možné. Už na začiatku nám bolo jasné niekoľko nedostatkov, ktoré výrazne ovplyvňovali napredovanie tímu. Jedným z najpodstatnejších problémov bolo nedostatočné plánovanie, z čoho plynul problém nedokončených úloh. Tieto úlohy bolo nutné presunúť na ďalší šprint. Presunuté úlohy ako aj poznámky z retrospektívy sú zaznamenané v zápisnici z dňa 22.10.2015, ktorá je publikovaná na webovom sídle tímu.

Ďalším nedostatkom v rámci prvého šprintu bolo to, že takmer nikto z tímu, aj keď avizoval dokončenie úlohy, nevykonával všetky potrebné aktivity v rámci procesu riešenia úlohy. Z toho dôvodu úlohy neboli dokončené, teda ani ukončené, aj keď boli prezentované ako ukončené. Medzi tieto potrebné kroky, ktoré neboli vykonané, patrilo vykonanie „code review“, vytvorenie testov, či dokumentovanie. Aj keď tento problém považujeme za menej závažný ako predchádzajúci, bolo potrebné sa poučiť aj z tejto situácie a zaviesť opatrenia, ktoré by viedli k náprave tejto situácie. V prvom rade bolo nutné zaradiť do nasledujúceho šprintu úlohy, ktoré slúžili na korektné dokončenie úloh z predchádzajúceho šprintu – vykonanie CR, vytvorenie testov. Rozhodli sme sa zaviesť ústnu dohodu o tom, kedy bude úloha korektné ukončená a ako ju treba dokumentovať. Zhodli sme sa na tom, že v priebehu nasledujúcich šprintov je nutné vytvoriť metodiku pre riešenie úloh (čo všetko je nutné urobiť v rámci dokončenia úlohy) a dokumentovanie.

V rámci prvého šprintu sme identifikovali aj ďalšie problémy spojené s tým, že viaceré role v rámci tímu si neplnili svoje povinnosti a taktiež neprejavili žiaden záujem k vykonávaniu svojich kompetencií, čo sa prejavilo, či už na vyššie spomenutých problémoch s dokumentáciou, respektíve testovaním, ale aj na komunikácií medzi členmi tímu. Aj napriek podporným prostriedkom (ako napr. mailová skupina) členovia tímu neboli schopný zdieľať, či získavať potrebné informácie a informovať (sa) o stave projektu. Je možné, že tento fakt bol katalyzátorom k vzniku problémov s nedostačeným plánovaním úloh pre šprint, či neodhadnutí svojich časových možností. Riešenie tohto problému sme nechali v kompetencii manažéra komunikácie, ktorý bol zodpovedný za nápravu tohto stavu v nasledujúcom šprinte.

Keďže sa jednalo o prvý šprint, neočakávali sme veľa pozitívneho v rámci fungovania tímu, čo sa nám aj potvrdilo. Aj keď sme tieto problémy neprijímali s nadšením, bolo nám jasné, že takáto reflexia je najlepším spôsobom k uvedomeniu si nedostatkov, čo je prvým krokom k zlepšeniu situácie. Z toho dôvodu sme sa s nadšením pustili do riešenia vzniknutých problémov, plní očakávania kontinuálneho progresu procesu vývoja tímového projektu.



Obrázok 1. Burndown chart pre šprint Sun

Keďže počas prvého šprintu vznikli problémy popísané vyššie a nebola nám známa potreba zadávania zostávajúcich hodín v rámci splnenia úloh, burndown graf pre tento šprint (Obrázok 1.) nemá v podstate žiadnu výpovednú hodnotu. V tomto šprinte sme dokončili úlohy spolu za 19 story pointov. Na druhom stretnutí v rámci tohto šprintu sme sa dohodli, že sa z dôvodu časovej vyťaženia členov tímu nezúčastníme súťaže TP cup.

4.2 Šprint 2. („Mercury“)

Šprint číslo 2 sme začali ihneď po tom, ako sme dokončili retrospektívu predchádzajúceho šprintu, ktorá sa konala na stretnutí dňa 22.10.2015. Toto stretnutie zároveň slúžilo na priblíženie procesu ohodnocovania metódou pridelenia user points. Túto metódu sme ihneď aplikovali v praxi, keď sme ohodnotili úlohy vykonané v rámci šprintu číslo 1. Ako prvú sme si zvolili a ohodnotili referenčnú úlohu, aby sme mali voči čomu porovnávať. Následne sme ohodnotili všetky vykonané úlohy z predchádzajúceho šprintu ako aj úlohy, ktoré boli pridelené do aktuálneho šprintu. Aktuálny šprint bol okrem iného venovaný vyriešeniu problému s nedokončenými úlohami z prvého šprintu („Sun“). Medzi aktivity, ktoré bolo nutne dodatočne vykonať patrilo vykonanie CR a vytvorenie testov k už dokončeným úlohám. Ďalšou oblasťou, na ktorú sa zameriaval aktuálny šprint bolo rozširovanie funkcionalít novovytvoreného administratívneho nástroja (Administratívny portál). Do funkcionalít, ktoré sa implementovali v rámci tohto šprintu sme zaradili možnosť úpravy používateľského profilu, zobrazenie konfiguračných nastavení systému, poskytnutie rozhrania pre vyžiadanie konfiguračných nastavení, možnosť resetu hesla, upravenie logiky prihlasovania, zobrazovanie logov na základe zvolených kritérií, či vytvorenie rozhraní pre autorizáciu a autentifikáciu. Taktiež sme v tomto šprinte začali s refaktorovaním komponentu s názvom „Code Review“.

Druhé stretnutie, ktoré sa konalo dňa 29.10.2015, sme venovali najmä riešeniu problémov, ktoré sa týkali slabšej komunikácií v rámci tímu a nedostatočnému plánovaniu. Aj napriek tomu, že sme tieto problémy identifikovali už v retrospektíve prvého šprintu, počas prvého týždňa druhého šprintu sa nám stále nedarilo tieto problémy odstrániť. Z toho dôvodu sme venovali prevažnú väčšinu času stretnutia k tomu, aby sme diskutovali spoločné možnosti na zlepšenie stavu práce v rámci tímu. Taktiež sme sa detailnejšie oboznámili s nástrojom TFS a jeho správou úloh. Na tomto stretnutí sme tiež ponúkli prvú verziu štruktúry dokumentácie projektu. Zápisnice zo stretnutí tohto šprintu sú publikované na webovom sídle tímu. Export dokončených úloh sa nachádza na konci tohto dokumentu.

Krátky opis vykonaných úloh v rámci tohto šprintu²:

Spätné vytvorenie testov pre vyriešené úlohy z predchádzajúceho šprintu (Maroš Grošaft) – jednalo sa o vytvorenie testov pre zobrazenie logov a možnosti nastavenia práv používateľov pre komponenty.

² V zátvorkách je uvedený hlavný zodpovedný za vypracovanie úlohy

Využitie centrálnej správy používateľov v systéme Code Review (Pavol Beňák) – cieľom úlohy je odstránenie lokálnej správy používateľov v systéme Code review a jej náhrada za centrálnu správu v systéme DevActs (Administračný portál).

Úprava profilu používateľa (Peter Vranan) – v rámci tejto úlohy je nutné vytvoriť rozhranie, ktoré poskytuje používateľovi možnosť úpravy jeho používateľského profilu.

Zobrazenie konfigurácií systému (Lukáš Hamacek) – cieľom úlohy je zobrazenie konfiguračných nastavení pre jednotlivé komponenty v rámci administrátorského nástroja (Administration Portal).

REST rozhranie pre prístup ku konfiguráciám (Lukáš Hamacek) – rozhranie poskytuje vyžiadanie konfiguračného nastavenia. Rozhranie je implementované v rámci administrátorského nástroja.

Systém neukladá AIS heslo (Peter Vrana) – nutná implementácia prihlasovacej logiky do administratívneho portálu. Ak si používateľ nezmení heslo, tak sa overuje vždy voči AIS LDAP.

Reset hesla (Peter Halaš) – cieľom úlohy je implementácia možnosti používateľského resetovania hesla. Týka sa prihlásenia do administratívneho portálu.

Filtrovanie udalosti (Tomáš Donko) – úlohou je implementácia zobrazenia logov na základe zadaných kritérií v rámci administratívneho portálu.

Zmena hesla (Peter Halaš) – úlohou je vytvorenie možnosti používateľskej zmeny hesla v rámci administratívneho portálu.

REST API Autentifikácia (Ivan Beňovic) – v rámci tejto úlohy je nutné vytvoriť rozhranie v rámci administratívneho portálu, ktoré poskytuje autentifikáciu používateľa.

REST API Autorizácia (Ivan Beňovic) – v rámci tejto úlohy je nutné vytvoriť rozhranie v rámci administratívneho portálu, ktoré poskytuje autorizáciu používateľa pre zadaný komponent.

Retrospektíva

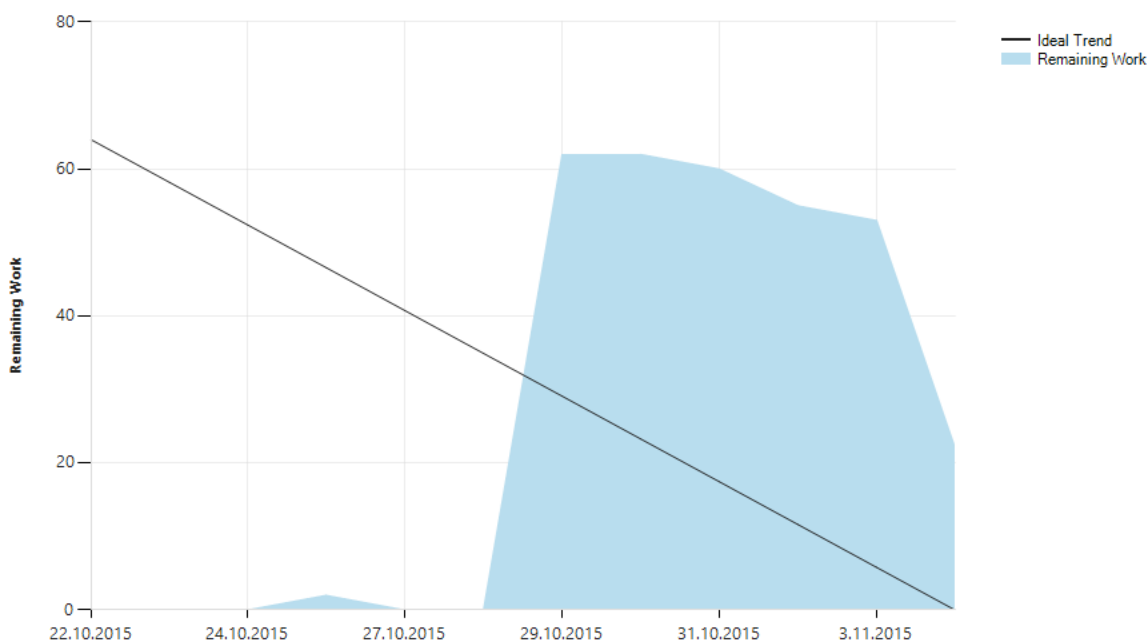
Aj v rámci tohto šprintu sme identifikovali niekoľko negatív, medzi ktoré patrili pretrvávajúce problémy slabej komunikácie a nedostatočného plánovania. Ako hlavný problém nedostatočného plánovania v rámci tímu sme identifikovali transparentnosť stavu vývoja v rámci aktuálneho šprintu. Keďže s nástrojom TFS sme iba začínali a nepoznali sme ešte jeho podporné funkcie (napríklad zobrazenie burndown grafu), z toho plynúca potreba zadávania zostávajúcich hodín práce priradenej k jednotlivým úlohám sa nám nejavila relevantná. Táto skutočnosť nám bola objasnená až na 2. stretnutí, na ktorom sme pridali zostávajúce hodiny k jednotlivým úlohám. Pri pohľade na burndown graf sme si uvedomili závažnosť situácie a aj napriek úpornej snahe sa nám nepodarilo dokončiť stanovené úlohy, dokonca v niektorých prípadoch ani začať. V rámci opatrení, aby takto vzniknutá situácia opäť nenastala, sme sa dohodli, čo všetko je nutné zadávať

do nástroja TFS a na doplnení metodiky zaoberajúcej sa prácou s nástrojom TFS, respektíve správou úloh.

V rámci plánovania sme tiež narazili na skutočnosť, že si neuvedomelo priradujeme zbytočne veľké množstvo úloh a ich súčet v podobe story pointov výrazne prevyšuje našu aktuálnu výkonnosť. Riešením na túto situáciu môže byť buď zníženie úloh priradených na jeden šprint alebo rapídne zvýšenie výkonnosti. Je nám jasné, že výkonnosť (počet spravených story pointov) sa bude kontinuálne zlepšovať zo šprintu na šprint, ale nie je možné jej náhle rapídne zvýšenie. Z toho dôvodu sme sa rozhodli diskutovať o možnosti dočasného zníženia úloh s počtom story pointov na úrovni našej aktuálnej výkonnosti s možnosťou postupného zvyšovania počtu pridelených úloh (story pointov) za šprint.

Nad'alej pretrvávajúci problém s komunikáciou a zo zdieľaním informácií sme sa rozhodli riešiť zavedením nástroja Slack a podrobnejším spisovaním zápisníc zo stretnutí. Ďalším veľkým problémom sa javilo nedostatočné dokumentovanie riadenia vývoja, či samotného projektu. Za tento stav bol čiastočne zodpovedný manažér dokumentovania a rozhodol sa do ďalšieho šprintu zaviesť opatrenia, aby sa tento stav nezhoršil, ale čo možno najviac zlepšil.

Do pozitív za tento šprint môžeme zaradiť lepšiu kooperáciu tímu a vzájomnú podporu pri riešení úloh, ktorú si pochvaľoval každý člen tímu. Tak isto sa oproti minulému šprintu zlepšila komunikácia v tíme. Úlohy boli dokončené aj s vykonaným CR a testami.



Obrázok 2. Burndown graf pre druhý šprint "Mercury"



O možnosti zadávania a zobrazovania hodín, ktoré zostávajú pre splnenie úloh sme sa dozvedeli až v polovici šprintu, čo je aj znázornené na burndown grafe (Obrázok 2.). Za tento šprint sme stihli dokončiť úlohy spolu za 25 story pointov, čo svedčí o rastúcej výkonnosti tímu.

4.3 Šprint 3. („Venus“)

Na prvom stretnutí, ktoré sa konalo dňa 5.11.2015 (zápisnica z tohto stretnutia sa nachádza na webovom sídle tímového projektu) sme riešili najmä výber úloh pre tento šprint. To zahŕňalo ohodnotenie úloh pre daný šprint metódou ohodnocovania použitím story points. Po tomto ohodnotení si členovia následne vybrali úlohy, ktoré by chceli riešiť v rámci šprintu. Tento proces prebiehal plynulo, bez výrazných problémov. Najväčšie úsilie v rámci tohto šprintu bolo venované dokumentácií vypracovaných častí, či častí venujúcim sa komplexnému pohľadu na vytváraný systém, ako aj dokumentácií venujúcej sa riadeniu projektu. Toto úsilie bolo smerované na tieto body z dôvodu, že po tomto šprinte prichádzal čas, kedy bolo nutné odovzdať vypracovanú prvú verziu týchto dokumentov. Aj keď sa proces dokumentácie zlepšil, čo sa týka vypracovaných úloh, stále zostáva nedostatočne zdokumentovaný komplexný pohľad na systém. Medzi ďalšie úlohy, ktoré boli pridelené pre tento šprint patrili refaktoring modulu Code Review a User Activity, refaktoring loggov v rámci rozhrania NLog, či refaktoring testov.

Druhé stretnutie k tomuto šprintu sa konalo dňa 12.11.2015. Na začiatku sme rozoberali priebežné zhodnotenie prebiehajúceho šprintu, následne sa stretnutie nieslo v znamení vyjasnenia si obsahu dokumentácie. Preberali sme, čo všetko má obsahovať dokumentácia k inžinierskemu dielu. Dohodli sme sa na tom, že metodiky nám treba len také, ktoré sú pre nás prínosné. Taktiež na vytváraní diagramov, ktoré majú skutočne zmysel (napr. komponentov, sekvenčný, tried, atď.).

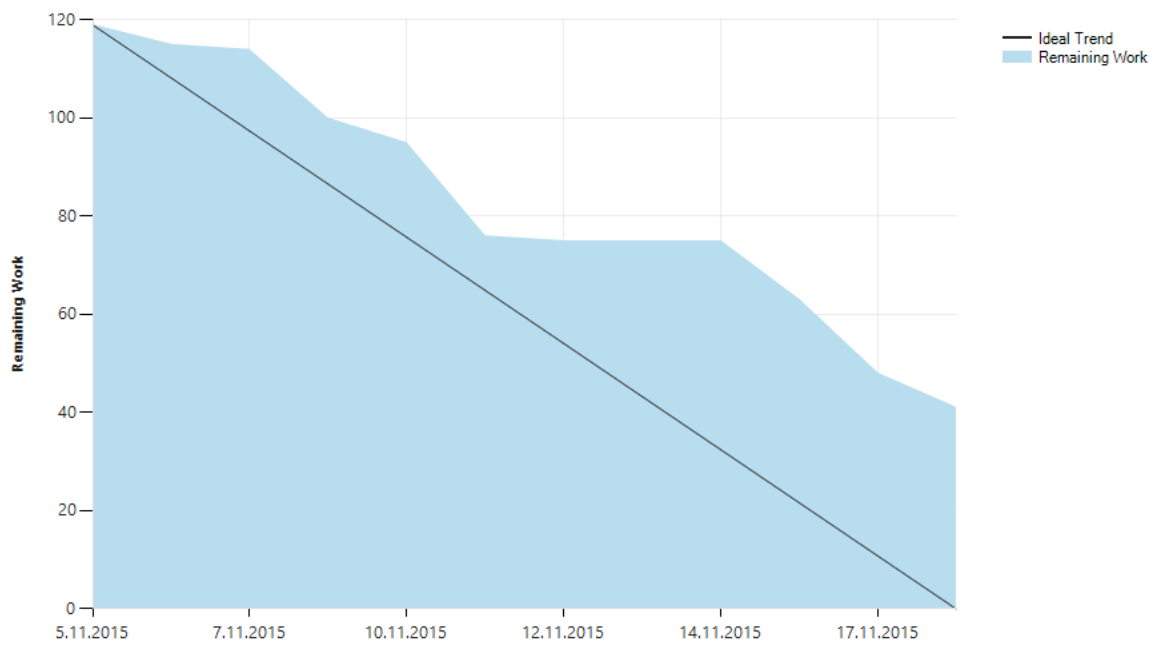
Tretie stretnutie sa uskutočnilo dňa 19.11.2015 a zápisnica z tohto stretnutia sa nachádza na webovom sídle tímového projektu. Témy tohto stretnutia boli nasledovne: retrospektíva dokončeného šprintu a možné zlepšenia.

Popis dokončených úloh sa nachádza v exporte úloh z 3. šprintu. Tento report je umiestnený na konci tohto dokumentu.

Retrospektíva

Retrospektíva odhalila niekoľko nedostatkov Medzi tieto nedostatky patrí plánovanie úloh, či manažment úloh. V prvom rade panovala všeobecná nespokojnosť s počtom naplánovaných story pointov. Nakoľko sme nestihli splniť všetky úlohy, ktoré boli naplánované. A bolo nutné tieto úlohy prenášať do ďalšieho šprintu.

Na obrázku nižšie (Obrázok 3.) je znázornený burndown graf pre tento šprint. Zobrazený graf indikuje vzniknuté problémy popísané v predchádzajúcom odstavci. Za tento šprint sme stihli dokončiť úlohy spolu za 31 story pointov, čo hovorí o našom neustálom raste kapacity.



Obrázok 3. Burndown graf pre tretí šprint "Venus"

4.4 Šprint 4. („Earth“)

Prvé stretnutie tohto šprintu (konalo sa 19.11.2015 a zápisnica o ňom sa nachádza na webovom sídle tímového projektu) bolo venované najmä výberu úloh pre nasledujúci šprint. Úlohy sa ohodnocovali metódou pridelovania „user points“ ako obvykle. Počas tohto ohodnocovania si členovia tímu vyberali úlohy, ktoré by chceli riešiť. To prebehlo na základe znalosti danej domény (v našom prípade je to komponent, v rámci ktorého sa daná úloha rieši). Počas tohto procesu nevznikli žiadne problémy. Úlohy na tento šprint boli venované najmä refaktoringu modulov CodeReview, User Activity, Core a doplneniu niektorých funkcionalít do novovzniknutého modulu administratívneho portálu. Taktiež sme sa dohodli, že v tomto šprinte zavedieme zdieľané úložisko modelu v nástroji Enterprise Architect. Táto dohoda vznikla po diskusiách o tom, že viacerí členovia tímu modelujú aktuálny stav projektu do svojich lokálnych modelov a bolo by fajn mať nejaké zdieľané úložisko.

Druhé stretnutie k tomuto šprintu sa uskutočnilo dňa 26.11.2015. Na tomto stretnutí sme riešili najmä priebežné hodnotenie prebiehajúceho šprintu ako aj problémy, ktoré vznikli počas prvej polovice šprintu. Viacerí členovia tímu zaznamenali technické problémy týkajúce sa vývojového nástroja Visual Studio a niektorých modulov, ktoré sa nedali z „buildovať“. Taktiež si niektorí členovia tímu vyjasňovali úlohy, ktoré im boli pridelené. Spolu s manažérom testovania boli diskutované možnosti testovania, ako aj niektoré prostriedky jazyka C#. Viacerí členovia tímu sa sťažovali na zlé komentovanie vytvorených zdrojových kódov.

Tretie stretnutie, konajúce sa dňa 3.12.2015, bolo venované retrospektíve aktuálne dokončeného šprintu ako aj problémom, ktoré vznikli počas šprintu. Na základe vzniknutých problémov, ktoré sú popísané nižšie (časť venujúca sa retrospektíve) sme sa rozhodli zaviesť niektoré z opatrení a zmeniť štruktúru šprintov. Dohodli sme sa, že túto štruktúru zavedieme až od začiatku ďalšieho semestra, nakoľko na posledný šprint, ktorý bude trvať iba 1 týždeň to už nemá zmysel. Medzi opatrenia, ktoré sme zaviedli patrí písanie reportov o stave riešenia úloh 2x za týždeň a to konkrétne v nedeľu a v utorok večer. Tieto dni sa môžu zmeniť nakoľko nie je isté či tímové stretnutia v rámci predmetu tímový projekt sa v nasledujúcom semestri nepresunú na iný deň v rámci týždňa.

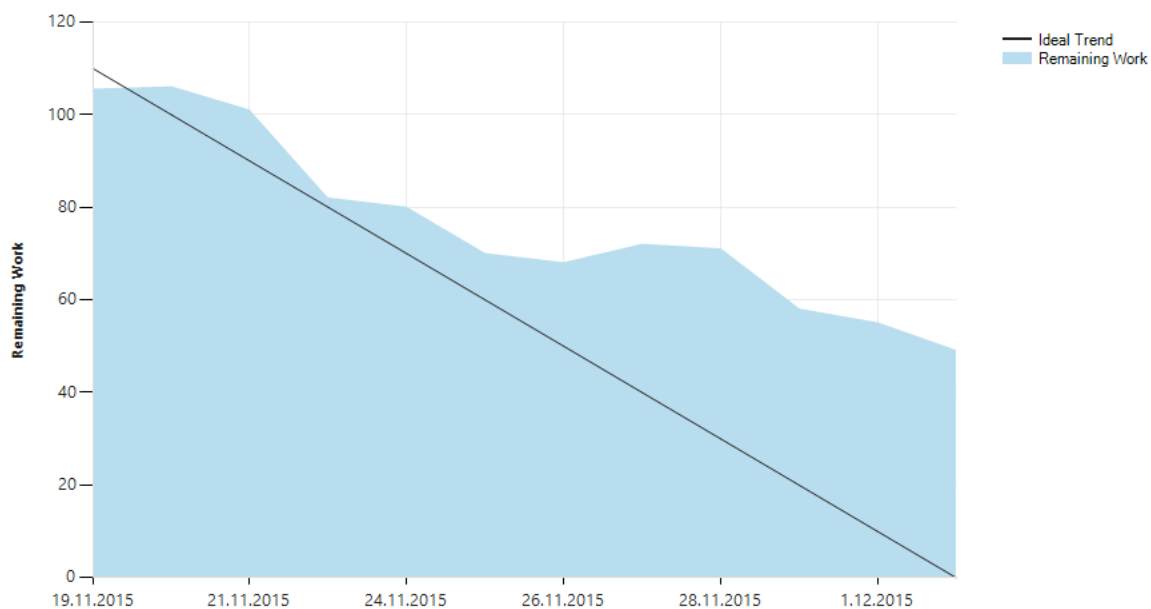
Retrospektíva

Retrospektíva tohto šprintu prebehla ako obvykle a to na začiatku stretnutia, kedy boli na tabuľu zapisované všetky klady a zápory daného šprintu. Každý člen tímu mal právo na vyjadrenie svojho názoru. Medzi klady daného šprintu môžeme zaradiť dôkladnejšie vykonávanie „code review“. Avšak zápory tohto šprintu ďaleko prevládajú. Medzi hlavné problémy patrilo plánovanie, kedy bolo naplánovaných viacero úloh ako sme boli schopný vykonať. Dôsledky tohto problému boli o to znateľnejšie tým, že niektorí členovia tímu pridávali nové US počas prebiehajúceho šprintu. Túto skutočnosť je vidieť aj na burndown grafe pre tento šprint (Obrázok 4.). Na tomto obrázku je jasne vidieť, že počet hodín, ktoré chýbajú do ukončenia šprintu má stúpajúcu tendenciu, to je spôsobené situáciou popísanou vyššie.

Medzi ďalšie nedostatky, ktoré boli spomenuté patrila nedôvera v komunikačný nástroj Slack. Panoval všeobecný názor, že Slack nie je veľmi efektívny komunikačný nástroj. Tento názor zobral na vedomie manažér komunikácie a bude sa ním zaoberať v nasledujúcom šprinte. Avšak je otáznne do akej miery sa dodržiavala metodika komunikácie na nástroji Slack a či tento názor nebol spôsobený najmä tým, že sa nedodržiavala a tým pádom začal vznikať chaos v komunikácií.

Následne bola vyslovená mienka, že niektorí členovia tímu nevykazujú dostatočné úsilie pri riešení úloh spojených s tímovým projektom. Niektorí členovia tímu si pravidelne neplnia pridelené úlohy. Po vzájomnej diskusii sme usúdili, že to je spôsobené nedostatočnou motiváciou. Tento problém však nedokážeme riešiť externe, ale je nutné interný zásah zo strany každého jedného člena tímu, aby prehodnotil svoje poslanie v tíme.

Na konci stretnutia sme sa dohodli na riešení problému s plánovaním, keďže viac členov nestíha splniť svoje úlohy. Padol návrh pridávať na slack pravidelne status. V ktorom každý napíše, či v danom období pracoval na tímovom projekte. Takto by sa mala práca na tímovom projekte stať transparentnejšou. Navrhnuté bolo pridať status 2x týždenne (nedeľa, utorok). Cieľom je prinútiť menej aktívnych členov tímu, aby pracovali na tímovom projekte. Diskusia k možnému vylepšeniu zápisu úloh dospela k záveru, že v porovnaní z predchádzajúcimi šprintami sa zápisy rapídne zlepšila a to najmä po tom, ako sa začali pridávať zápisy k úlohám na nástroj TFS .



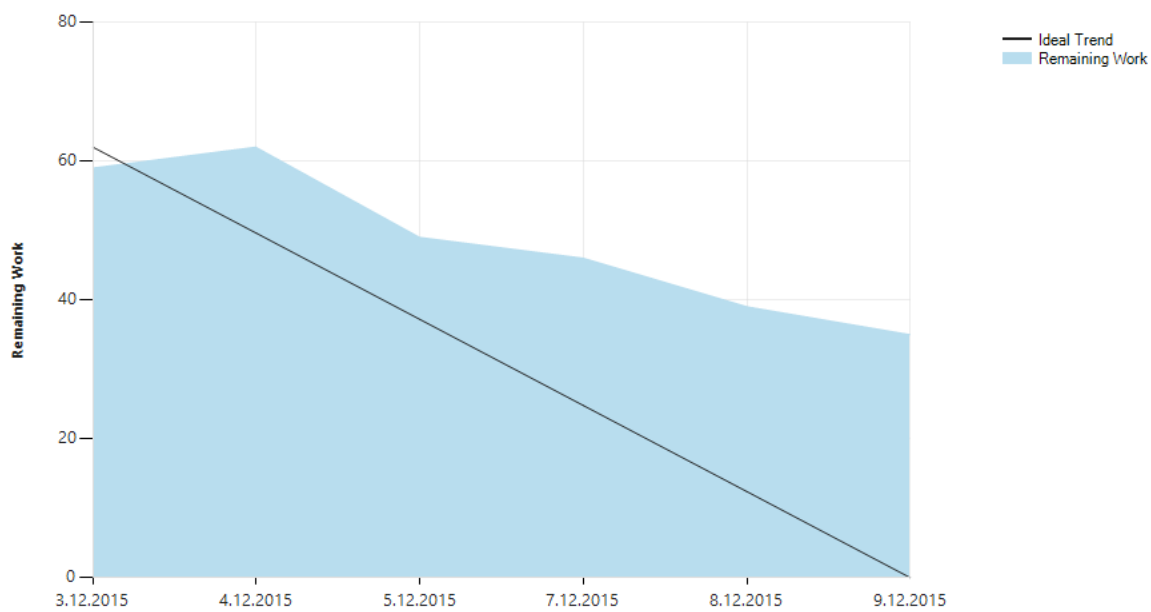
Obrázok 4. Burndown graf pre štvrtý šprint "Earth"

Počas tohto šprintu sme stihli úlohy spolu za 37 „user points“, čo svedčí o našom nestálom náraste kapacity. V konečnom dôsledku to hovorí o náraste produktivity tímu.

4.5 Šprint 5. („Mars“)

Tento šprint je posledným v rámci zimného semestra. Prvé stretnutie k tomuto šprintu bolo dňa 3.12.2015 a zápis o ňom sa nachádza na webovom sídle tímového projektu. Piaty šprint trval iba jeden týždeň. Z toho dôvodu sme sa dohodli že tento šprint prehlásime za akýsi sumarizačný. To znamená že vykonáme sumarizáciu toho, čo sme doteraz vytvorili a vykonáme refaktoring časti, ktoré boli nami naprogramované. Pridelovanie úloh neprebiehalo obvyklým spôsobom, ale každý bol požiadaný o to, aby navrhol, čo ma v pláne urobiť počas tohto šprintu. Každý člen tímu vyslovil svoje návrhy, ktoré obsahovali dokončenie nedokončených úloh z predchádzajúceho šprintu, vyriešenie všetkých technických problémov s vývojovým nástrojom Visual Studio prípadne dokončenie dokumentačných častí. Špeciálna požiadavka padla akurát na spomínaný refaktoring nami vytvorených častí.

Druhé stretnutie tohto šprintu bolo zároveň posledným stretnutím zimného semestra. Toto stretnutie sa konalo 10.12.2015. Na tomto stretnutí sme preberali stav vyriešenia úloh počas šprintu. Opäť sme rozoberali možnosti tvorby testov. Padol návrh vytvorenia dôsledných integračných testov, avšak manažér testov sa rozhodol tento návrh ešte premyslieť a nedospeli sme k jasnému stanovisku. Keďže tento šprint predstavuje posledné stretnutie tímu pred tým, ako sa odovzdáva záverečná dokumentácia za zimný semester, nemalú časť času sme venovali otázkam k dokumentácií. Na záver sme zhodili zimný semester. Keďže sa jednalo o skrátený (špeciálny) šprint. Retrospektíva tohto šprintu sa nekonala. Na obrázku 5. je zobrazený burndown graf pre tento šprint. Z grafu je vidieť, že sa nestihli ukončiť všetky úlohy, z toho dôvodu budú úlohy z tohto šprintu prenesené do ďalšieho semestra.



Obrázok 5. Burndown graf pre štvrtý šprint "Mars"

4.6 Šprint 6. („Jupiter“)

Tento šprint je prvým šprintom v rámci letného semestra. Prvé stretnutie k tomuto šprintu sa uskutočnilo dňa 17.2.2016 a zápis o ňom sa nachádza na webovom sídle tímového projektu. Počas prvého stretnutia letného semestra sme rozoberali naplnenie plánu zimného semestra. Taktiež sme preniesli (a prideliť) úlohy, ktoré sa nestihli vyriešiť v rámci zimného semestra. Spoločne s vedúcim projektu sme pokračovali v nastavovaní očakávaní na letný semester a vo vytváraní plánu na letný semester – prevažne sa jednalo o pokračovanie vo vykonávaní refaktoringu aktuálne existujúceho produktu. Okrem spomínaného refaktoringu sa jedná aj o rozširovanie funkcionalít spojených so správou nástroja (napríklad správa používateľov, či správa nastavení). Nemalá časť stretnutia bola venovaná neklonovaniu aktuálnych repozitárov s kódom a vyriešenie problémov pri kompilácii týchto projektov. Po tomto stretnutí bol každý člen tímu schopný vykonať kompiláciu každého z projektov v repozitároch. Tento fakt považuje za obrovské plus, nakoľko, že táto skutočnosť vyriešila problémy s „rozchodením“ kódu, ktoré pretrvávali celý zimný semester. V závere stretnutia sme si pripomenuli štruktúru šprintov, ktoré od aktuálneho šprintu budú obsahovať 3 týždne, počas ktorých sa budú jednotlivé šprinty prekrývať. Pričom prvý týždeň šprintu obsahuje analyzovanie úloh aktuálneho šprintu a vykonanie codereview úloh implementovaných v predchádzajúcom šprinte. Druhý týždeň je venovaný implementovaniu aktuálne priradených úloh.

Druhé stretnutie k danému šprintu sa konalo dňa 24.2.2016, ako obvykle v priestoroch FIIT STU, konkrétne v miestnosti 1.31, ktorá je prioritne určená pre potreby tímových projektov. Ako bolo spomenuté vyššie, prvý týždeň šprintu bol venovaný analýze pridelených úloh. Z tohto dôvodu sme začali naše stretnutie rozoberaním pridelených úloh – každý prítomný člen tímu rozobral svoje pridelené úlohy, ktoré analyzoval. Následne sme prešli k ohodnoteniu ich náročnosti. Po prediskutovaní toho, čo všetko bude potrebné riešiť pre danú úlohu sme ohodnotili náročnosť daných úloh (známou metódou pridelením „story points“). Po vykonaní takéhoto ohodnotenia sme sa dohodli na zmene času, v ktorom je nutné reportovať svoj progres (progres člena tímu) do komunikačného nástroja Slack. Keďže sa naše stretnutia presunuli zo štvrtka na stredu, bolo nutné presunúť aj tento termín. Nakoniec sme sa dohodli na termínoch vždy v pondelok, respektíve v piatok. V tomto termíne je nutné informovať o prograse ako aj o nasledovnom postupe riešenia pridelených úloh (prípadne o aktuálnych problémoch pri riešení úloh). V závere sme nemalý obnos času venovali spoločnej analýze problému pre presun konfigurácií do systému DevActs (AdminPortal). Navrhnuté riešenie (fotokópia tabule s riešením) ako aj záznam o stretnutí sa nachádza na webovom sídle projektu.

Záverečné stretnutie k tomuto šprintu sa konalo pre nás trošku netradične a to tak, že prebiehalo prostredníctvom komunikačného nástroja Slack. Takéto opatrenia boli vykonané z dôvodu toho, že viacerí členovia tímu boli chorý a nemohli sa dostaviť na tradičné miesto konania stretnutí (priestory FIIT STU). Provizórne stretnutie sa konalo dňa 2.3.2016 a zápisnica z neho sa nachádza na webovom sídle projektu. Keďže sa jednalo o záverečné stretnutie k danému šprintu, úvod sme venovali tomu, aby každý zhodnotili čo stihol vykonať za posledný týždeň. V zásade sme



nepocítali nijak výrazné problémy avšak úlohy, ktoré sa nestihli dorobiť sme presunuli do ďalšieho šprintu. Export evidencie úloh z daného šprintu sa nachádza v záverečnej časti tohto dokumentu. Nakoľko sa jednalo o provízorne vytvorené stretnutie retrospektívu k práve ukončenému šprintu sme nevykonali.

4.7 Šprint 7. („Saturn“)

Podobne ako posledné stretnutie minulého šprintu aj prvé stretnutie tohto šprintu sa vykonávalo prostredníctvom komunikačného nástroja Slack (jedná sa o totožné stretnutie zo dňa 02.03.2016). Počas tohto stretnutia sa vynorilo niekoľko nových úloh, ktoré sa v rámci tohto stretnutia prideliť medzi jednotlivých členov tímu. Znovu sme si zopakovali dátový model pre konfigurácie. Schéma má obsahovať: *klúč modulu, klúč hodnoty, hodnotu, opis, default hodnotu a typ*. Následne sme zistili, že je potrebné zabezpečiť nasadený Administračný portál, debata o tom vyústila do vytvorenia user story *Administračný portál bude kontrolovať práva používateľov*. Potom sme diskutovali o aktuálnom riešení zobrazenia práv používateľov v Administračnom portáli a zistili sme že je potrebný refaktoring, z toho vznikla user story *Refaktoring nastavovania prav pre prístup k DevActs*.

Ďalšie stretnutie sa konalo v tradičnejšom duchu (osobne v priestoroch FIIT STU) dňa 9.3.2016. V úvode sme rozoberali aktuálne pridelené úlohy a ich progres, respektíve vykonanú analýzu a zistené problémy. Následne sme objavili niektoré nedostatky projektu, ktoré je nutné upraviť. Medzi tieto nedostatky patrilo: konfigurácie v administračnom portáli sa nedajú editovať, loguje sa iba administračný portál, zjednotenie názvov modulov, v migráciach kde zavádzame konfigurácie chceme aby mali rovnako názvy ako v kolekcii „repositories“. V závere sa riešenie nedostatkov rozdelilo medzi členov tímu.

Posledné stretnutie siedmeho šprintu prebehlo dňa 16.3.2016, štandardne v školských priestoroch na to určených. Stretnutie bolo zamerané najmä na informovanie vlastníka produktu o vyriešených úlohách a vykonanie retrospektívy. Štandardne sa nedokončené úlohy presunuli do nadchádzajúceho šprintu. Export vykonaných úloh pre daný šprint sa nachádza v záverečnej časti tohto dokumentu.

Retrospektíva

Retrospektíva tohto šprintu prebehla pomerne rýchlo, nakoľko väčšina členov z tímu nepoukazovala na výrazne klady, či zápory aktuálne skončeného šprintu. Avšak predsa len padlo niekoľko zaujímavých nápadov na zlepšenie práce v tíme. Niektorí členovia tímu stále nemajú zapnuté notifikácie z komunikačného nástroja Slack. Všeobecne panoval názor, že zapnutie týchto notifikácií by mohlo pozitívne ovplyvniť prácu, či samotnú náladu v tíme. Taktiež padol návrh na vytvorenie akýchsi dvojčiek v rámci tímu. Takéto dvojčky by si navzájom vykonávali code review kódu. Takýto prístup by mohol výrazne zlepšiť kvalitu naprogramovaného kódu. Taktiež padol návrh aby sa zmeny, ktoré môžu ovplyvniť prácu viacerých členov tímu oznamovali pomocou mailu. Takýto mail by mal obsahovať čo sa zmenilo a potencionálne koho to ovplyvní. V prípade, ak s takýmito zmenami súhlasia všetci, ktorých daná zmena ovplyvní, je možné jej „mergovanie“ do vývojovej vetvy („Development“). Medzi ďalšie návrhy na zlepšenie patrili spôsob zadávania úloh do nástroja TFS. Nakoniec sme sa dohodli, že by bolo žiadúce, aby bolo všetky úlohy pre šprint zadané do konca prvého stretnutia šprintu. Spomenuté pravidlá ostali iba



na ústnej dohode, bez explicitnej úpravy metodík. Viac krát bola spomenutá potreba pravidelného informovania progresu úloh a to prostredníctvom nástroja Slack.

Záver stretnutia sme venovali zopakovaniu si procesu pri nájdení chyby („bugu“) a ujasnili si plán na posledné šprinty (týždne) tímového projektu. Tieto informácie sa nachádzajú v zápisnici zo stretnutia, ktorá sa nachádza na webovom sídle projektu.

4.8 Šprint 8. („Uranus“)

Prvé stretnutie tohto šprintu prebehlo dňa 16.3.2016. Jedinou rozoberanou témou bolo pridelovanie úloh na nasledujúci šprint. Stretnutie prebiehalo bez akýchkoľvek problémov. Nakoľko počas obdobia trvania tohto šprintu boli veľkonočné prázdniny, ďalšie stretnutie k tomu šprintu sa uskutočnilo až 30.3.2016. Týždeň trvajúce prázdniny sa odzrkadlili aj na dĺžke trvania tohto šprintu, avšak po spoločnej diskusii sme sa rozhodli, že táto skutočnosť nebude mať vplyv na rozsah úloh pridelených pre daný šprint. Úvod stretnutia bol venovaný spoločnému informovaniu o stave aktuálne pridelených úloh. Štandardne sa vyskytli nejaké problémy pri riešení úloh, avšak nejednalo sa o nijak závažné problémy. Taktiež sme riešili „bugy“, ktoré boli objavené počas prebiehajúceho šprintu. Počas tohto stretnutia sme tiež spoločne „upratali“ stav úloh v nástroji TFS. Išlo najmä o predchádzajúce šprinty, pri ktorých sa zabudol aktualizovať stav úloh. Na záver stretnutia sme sa porozprávali o možnosti testovania nášho nástroja a rozhodli sme sa, že kontaktujeme niektoré z iných tímov, ktoré využívajú vývojové prostredia, na ktoré je možné nasadiť náš vyvíjaný nástroj.

Záverečné stretnutie aktuálneho šprintu sa konalo dňa 6.4.2016, štandardne v priestoroch FIIT STU. Začiatok stretnutia bol venovaný retrospektíve, respektíve informovanie produktového vlastníka o dokončených úlohách. Export vykonaných úloh pre daný šprint sa nachádza v záverečnej časti tohto dokumentu.

Retrospektíva

Hneď na začiatku retrospektívy padol sťažnosť na to, že zápisnice zo stretnutí nie sú zverejnené ihneď po dokončení daného stretnutia. V reakcii sme sa zhodli, že člen tímu, ktorý píše zápisnicu, je taktiež zodpovedný za zverejnenie tejto zápisnice na webové sídlo tímu, ako aj na zdieľané úložisko.

Viacero členov tímu vyzdvihlo zlepšujúcu sa spoluprácu v tíme, čo sa preukázalo najmä pri vzniknutých problémoch, kedy tieto problémy boli riešene spoločne. Rýchla reakcia viacerých členov tímu dokázala vyriešiť tieto problémy naozaj v krátkom čase. Taktiež padla pochvala na komunikáciu v rámci tímu a informovanie o novovzniknutej funkcionalite, ktorú následne mohli využívať pri svojich úlohách ostatní členovia tímu.

Avšak niektorým členom tímu sa nepáčilo, že sa neustále mení funkcionalita, ktorá má priamy, či nepriamy dopad na aktuálne riešené úlohy. Z toho dôvodu nie je možné dokončiť takéto úlohy. Dôsledkom čoho sú úlohy presúvané do ďalších šprintov. Navyše o takýchto zmenách bol účastník dotknutej úlohy častokrát informovaný až po objavení toho, že jeho vykonané zmeny nie sú kompatibilné s najnovšou verziou nástroja. Z toho dôvodu sme sa dohodli na tom, že zmeny, ktoré by mohli mať dopad na ostatných členov sa budú explicitne informovať prostredníctvom mailu. Adresámi takéhoto mailu budú členovia tímu, na ktorých úlohy môže mať vykonanie zmeny dopad.



Ďalším z bodov, ktoré boli pripomenuté bola skutočnosť, že sa niekedy stáva, že sa dlho čaká na vykonanie code review. Počas tejto doby sa vykonávajú zmeny vo vyvíjanom nástroji a vznikajú kolízie v spájaní vetiev. Po spoločnej diskusii sme usúdili, že daný stav nevieme nijakým spôsobom vyriešiť a musíme sa s tým zmieriť. Dohodli sme sa však, že code review budeme vykonávať čo možno najskôr.

Poslednou negatívnou pripomienkou bolo poukázanie na fakt, že po tom, ako vyšiel nový inštalačný súbor pre náš vyvíjaný nástroj, neboli schopní všetci členovia tímu si ho nainštalovať. Aj napriek tomu, že člen tímu, ktorý tento inštalačný súbor vytvoril, žiadal o jeho otestovanie, niektorí členovia tímu túto žiadosť, tak povediac, odignorovali. Títo členovia tímu sa ospravedlnili a dali prísľub, že už sa to nebude opakovať.

Celkovo hodnotíme tento šprint pozitívne, retrospektíva z tohto šprintu sa nachádza v zápisnici zo stretnutia dňa 6.4.2016. Táto zápisnica sa nachádza na webovom sídle projektu.

4.9 Šprint 9. („Neptune“)

Prvé stretnutie k tomuto šprintu prebehlo 6.4.2016 v priestoroch FIIT STU. Na tomto stretnutí vznikla požiadavka na vytvorenie repozitára pre WIX projekt. Taktiež sme na tomto stretnutí vykonávali skúšku inštalačného balíčka ako aj odosielanie udalosti, z čoho vznikli ďalšie úlohy, ktoré je potreba vyriešiť. Štandardne sme na tomto stretnutí zadávali nové úlohy. Jednotlivé úlohy sa pridelovali medzi členov tímu. Pri zadávaní ani pri pridelovaní úloh nevznikol žiadny problém. Koniec stretnutia sme venovali diskusiám na témy farebnej schémy klientskej aplikácie a problémom s obrazovkou logov.

Ďalšie stretnutie sa konalo dňa 13.4.2016 ako obvykle v priestoroch FIIT STU. Stretnutie bolo primárne venované informovaniu členov tímu o prograse aktuálne riešených úloh. Avšak stretnutie sme začali krátkou retrospektívou, ktorej výsledok je zahrnutý do záverečnej retrospektívy šprintu. Medzi hlavné témy tohto stretnutia patrilo riešenie vizuálnej úpravy logovacieho rozhrania. Ako sa zistilo počas šprintu, niektorí členovia tímu urobili menej úloh za semester ako by bolo žiadané. Po krátkej diskusii na túto tému, sme prišli k záveru, že je to čiastočne chyba manažmentu, keďže sa to malo zistiť už oveľa skôr. Následne sme si zrekapitulovali ako prebieha scrum a zistili sme, že nie všetci dodržia všetky princípy scrumu. Nemalá časť stretnutia bola venovaná vzťahom v rámci tímu. Výsledkom bolo presvedčenie, že po tímovej stránke máme stále rezervy. Avšak nevykonali sme žiadne opatrenia pre zlepšenie týchto vzťahov, ani sme sa nedohodli na žiadnom závere.

Záverečné stretnutie tohto šprintu bolo 20.4.2016 v priestoroch FIIT STU. Úvod stretnutia bol venovaný retrospektíve predchádzajúceho šprintu. Podrobný popis retrospektívy sa nachádza nižšie. Následne sme prešli k uzatváraniu úloh pre práve skončený šprint. Pri prechádzaní úlohami sa vyskytlo hneď niekoľko problémov. Medzi tieto problémy patrilo nedokončenie úloh na čas – to znamená do konca šprintu. Nedokončené úlohy bolo nutné presunúť do nadchádzajúceho šprintu. Pri popisovaní stavu úloh, ako aj vysvetlovaní, prečo niektoré úlohy nie sú dokončené sa objavil takzvaný *syndróm 90%*, kedy člen tímu tvrdil, že úloha je dokončená na 90%. Jednou z vnútorných vlastností softvéru je *neviditeľnosť*. A keďže softvér je vysoko abstraktný, pri jeho vývoji nie je možné povedať, na koľko percent je hotový. Častokrát sa stáva, že posledných 10% vývoja softvérového produktu trvá najdlhšie časové obdobie. Ďalší člen tímu uvádzal, že nebol schopný dokončiť pridelené úlohy, nakoľko vyvíjal viacero úloh v jednej vetve. Takýto prístup porušuje interné pravidlá v tíme. Na základe metodík sme sa dohodli, že pre každú jednu úlohu sa vytvorí samostatná vetva. Export vykonaných úloh pre daný šprint sa nachádza v záverečnej časti tohto dokumentu.

Retrospektíva

Retrospektíva daného šprintu prebiehala relatívne pokojne a členovia tímu neavizovali žiadne problémy, ktoré by zaznamenali počas šprintu. Väčšina tímu hodnotila tento šprint pozitívne, ostatní bez akýchkoľvek pripomienok. Najčastejšie sa skloňovala spokojnosť s tým, ako veľa úloh sa stihlo spraviť (rozsah práce, ktorá bola vykonaná za tento šprint). Viacerí členovia tímu



vyjadrili, že sa im páči inštalačný balíček k vyvíjanému nástroju. Taktiež bolo spomenuté, že sa stíhalo všetko dokumentovať v stanovenom termíne šprintu a že code review prebiehali bez problémov s pomerne malými odozvami. Keďže sa počas retrospektívy neobjavili nijaké negatívne skúsenosti, diskusiu na zlepšenie práce v tíme sme tentokrát vynechali.

Celkovo hodnotíme tento šprint veľmi pozitívne, retrospektíva z tohto šprintu sa nachádza v zápisnici zo stretnutia dňa 20.4.2016. Táto zápisnica sa nachádza na webovom sídle projektu.

4.10 Šprint 10. („Pluto“)

Ako obvykle začíname opisom prvého stretnutia k danému šprintu, ktoré prebehlo 20.4.2016 o 9:00 v priestoroch FIIT STU. Zápis o tomto stretnutí sa nachádza na webovom sídle tímového projektu. Na tomto stretnutí sme si rozobrali úlohy na nadchádzajúci šprint. Keďže sa jedná o predposledný šprint, prevažná väčšina úloh sa týkala zistených nedostatkov, respektíve „bugov“, ktoré je nutné opraviť pred odovzdaním produktu. Novej funkcionalite bola venovaná znížená pozornosť. Pokračovalo sa v refaktoringu ďalších častí vyvíjaného nástroja.

Druhé stretnutie k tomuto šprintu sa konalo dňa 27.4.2016. Toto stretnutie bolo zamerané na informovanie o stave aktuálne riešených úloh. Prvý týždeň šprintu bol zameraný na analýzu riešenia úloh. Počas tejto analýzy boli identifikované niektoré nedostatky vyvíjaného nástroja, z čoho vznikli nové úlohy, respektíve nové „bugy“. Stretnutie sme tiež venovali sťahovaniu a nasadzovaniu klientskej časti nástroja a diskutovali sme vzniknutých problémoch. V závere sme preberali nasadenie testovania nášho vyvíjaného nástroja inému tímu.

Záverečné stretnutie (4.5.2016) k tomuto šprintu sme začali retrospektívou a následným informovaním vyriešených úlohách. Retrospektíva bola pomerne krátka, nakoľko väčšina z tímu nemala žiadne pripomienky. S prístupov členov tímu bolo vidieť, že sa blíži koniec semestra a nadšenie z predchádzajúcich šprintov začalo upadať. Viacerí členovia tímu sa počas šprintu venovali iným školským predmetom a z toho dôvodu „zanedbávali“ plnenie si povinnosti spojených s tímovým projektom. Záverečný export úloh z tohto šprintu sa nachádza na konci tohto dokumentu.

Retrospektíva

Retrospektíva k danému šprintu bola pomerne krátka. Viacerí členovia tímu nemali žiadne pripomienky. Medzi pripomienky, ktoré sa objavili patrilo, že nefungoval server na škole a tým pádom nebol dostupný ani náš nasadený produkt. Avšak tento problém nevieme ovplyvniť, nakoľko správa týchto serverov je mimo kompetencií nášho tímu. Taktiež sa počas šprintu vyskytli problémy s GIT repozitárom, konkrétne sa jednalo o „pokazenie“ vývojovej vetvy. V spolupráci viacerých členov tímu sa podarilo tento problém pomerne rýchlo opraviť. Tento zásah bol považovaný za dobrú spoluprácu v rámci tímu. Retrospektíva sa nachádza v zápisnici z 22. stretnutia, ktorá sa nachádza na webovom sídle projektu.

4.11 Šprint 11. („Final“)

Závěrečný šprint v rámci predmetu Tímový projekt II bol iba jednotýždňový a trval v dňoch od 4.5. do 11.5.2016. Šprint bol zameraný najmä na záverečné úpravy produktu, respektíve záverečné úpravy všetkého, čo sme počas predmetu Tímový projekt II vytvorili. Na poslednom stretnutí k tomu šprintu (11.5.2016) sme sa dohodli na tom, kedy dokončíme záverečné úpravy dokumentácií a kedy a kde budú tieto dokumentácie odovzdané, respektíve kto ich pôjde odovzdať. Taktiež sme si rozobrali, čo všetko bude obsahovať prenositeľné médium, ktoré sa má odovzdať. Z exportu úloh pre daný šprint, ktorý sa nachádza na konci tohto dokumentu, je vidieť, že niektoré úlohy sa nestihli dokončiť.

Retrospektíva

Nakoľko sa jednalo o jednotýždňový šprint, počas ktorého sa veľa úloh nespravilo, rozhodli sme sa, že retrospektívu nebudeme robiť. Veľa úloh nebolo dokončených najmä z dôvodu, že sa končí semester a je nutná intenzívna práca aj na ostatné predmety v škole.

5. Používané metodiky - referencie na dokumenty s metodikami

V tejto kapitole sa nachádza zoznam metodík, ktorými sa študenti v rámci vypracovania tímového projektu riadili. Spolu s príslušnou metodikou sa nižšie nachádza aj jej krátky opis, spolu s odkazom na jej kompletnú verziu. Krátky opis je formulovaný tak, aby čitateľa dostatočne oboznámil s obsahom metodiky ako aj s motiváciou k jej založeniu.

Metodika komunikácie – komunikácia v tíme je jedným z najdôležitejších faktorov úspechu v tímovej práci. Nakoľko na predmete Tímový projekt sa náš tím stretáva iba raz týždenne je komunikácia zložitejšia ako v iných prípadoch pri tímovom vývoji. Preto je v našom prípade potrebný podrobný opis zásad, ktoré je potrebné pri komunikácii dodržiavať, aby sme predišli zbytočným problémom a dezorganizácii v tíme. Vo veľkej miere je komunikácia v našom tíme riešená prostredníctvom internetu. Rozhodli sme sa preto využívať niekoľko komunikačných kanálov, ktorých opis je uvedený v dokumente o metodike pre komunikáciu, ktorá je uložená na zdieľanom úložisku³. V metodike je zobrazené rozhodovanie, v ktorom je vysvetlené, v ktorých prípadoch využiť ktorý komunikačný kanál. V metodike sú tiež popísané zásady komunikácie pomocou jednotlivých komunikačných nástrojov, ako aj práca s dokumentami, ktoré sa ukladajú na zdieľané úložisko.

Metodika pre manažment úloh – zaoberá sa rozdeľovaním, evidovaním úloh a celým životným cyklom úloh. Prevažne sa venuje akciám, ktoré sa musia spraviť pri zadaní úlohy, kedy sa zadávajú a ako sa tieto akcie kontrolujú a čo všetko odnášajú. Na evidovanie úloh používame Team Foundation Server a na neho sa aj táto metodika viaže. Metodika sa nachádza na tímovom zdieľanom úložisku⁴.

Metodika pre kódové konvencie – pri vytváraní kódu viacerými členmi vývojového tímu je dôležité, aby boli dohodnuté isté pravidlá, ktoré sa budú pri vytváraní zdrojových kódov dodržiavať. Preto metodika pre kódové konvencie zachytáva: pravidlá formátovania zdrojových kódov, pravidlá pomenovávania premenných, tried, štandardnú štruktúru tried, pravidlá vytvárania regiónov, štruktúru projektu spolu s opisom určenia jednotlivých adresárov. Hlavným cieľom tejto

³<https://onedrive.live.com/redir?resid=957CC12FD13AF109!5351&authkey=!AE-DuVrYRDPr7-g&ithint=file%2cdocx>

⁴<https://onedrive.live.com/redir?resid=957CC12FD13AF109!5359&authkey=!ADOV6FvGPV0gFUE&ithint=file%2cdocx>

metodiky je zvýšiť čitateľnosť a zrozumiteľnosť kódu, ktorý bude vytvorený v rámci predmetu Tímový projekt. Metodika zverejnená na tímovom zdieľanom úložisku⁵.

Metodika manažmentu testovania – metodika sa zaoberá testovaním úloh v rámci šprintov.

Metodika vykonávania „code review“ – metodika sa zaoberá vykonávaním „code review“ pre úlohy v rámci šprintu

Metodika verziovania zdrojového kódu – táto metodika slúži na zjednodušenie práce viacerých vývojárov na jednom projekte. Poskytuje opis základných procesov pri vytváraní a spájaní viacerých verzií zdrojového kódu. Definuje pravidlá a podmienky na vytváranie a spájanie vetiev a písanie commitov. Metodika zverejnená na tímovom zdieľanom úložisku⁶.

Metodika dokumentovania - proces správneho dokončenia úloh, či už sa jedna o úlohy v rámci šprintu alebo úlohy súvisiace s dlhodobými cieľmi, je ukončený až po tom, keď je dostatočne zdokumentovaný. Obsahom tejto metodiky je popis toho, ktoré úlohy je nutné dokumentovať a kde sa má táto dokumentácia k úlohám nachádzať. Taktiež je v nej popísaný proces, dokumentovania úloh v rámci šprintu, ktorý si z pravidla členovia tímu vykonávajú sami. Okrem spomínaného sa v metodike nachádzajú aj opisy dokumentácie celkového pohľadu na projekt (inžinierske dielo) a dokumentácie k riadeniu projektu. Tieto dokumenty sú plne v réžii manažéra dokumentácie, pokiaľ nevyzve niekoho z tímu na úpravu. Metodika ďalej popisuje prácu so zdieľaným modelom (repozitárom), ktorý obsahuje AS-IS stav modelu. Repozitár je prístupný v nástroji Enterprise Architect. Na modelovanie sa využíva modelovací jazyk UML. Metodika je zverejnená na tímovom zdieľanom úložisku⁷.

⁵ <https://onedrive.live.com/redirect?resid=957CC12FD13AF109!5335&authkey=!AL0chaA86p4p-xs&ithint=file%2cdocx>

⁶ <https://onedrive.live.com/view.aspx?resid=957CC12FD13AF109!5370&ithint=file%2cdocx&app=Word&authkey=!ACUb9owOB6YSC4s>

⁷ <https://onedrive.live.com/redirect?resid=957CC12FD13AF109!5382&authkey=!AILhbUp0r37eFhY&ithint=file%2cdocx>

6. Zoznam kompetencií tímu

Nasledujú popisy kompetencií trojíc, ktoré boli odovzdané pred začatím semestra v rámci vytvárania tímov a pridelovania tém.

Popis kompetencií členov prvej časti tímu:

Náš tím sa skladá z nasledujúcich členov: Peter Vrana , Lukáš Hamacek a Maroš Grošaft. Silnou stránkou nášho tímu je rôznorodosť. Každý z nás sa po profesijnej, ale aj životnej, stránke ubera iným smerom, avšak spolu tvoríme dokonalú synergiu. Pevne veríme, že pri práci na projekte si každý člen našej trojice nájde tú správnu pozíciu, ktorá ho bude nie len baviť, ale na ktorej bude môcť dostatočne rozvíjať svoj potenciál.

Peter, prvý člen nášho tímu, je zodpovedná osoba, ktorá vždy splní stanovené úlohy na 100% a to v dostatočnom časovom predstihu. V škole dosahoval vynikajúce študijne výsledky. Popri štúdiu na škole mal Peter dostatok voľného času a keďže už mal pozreté všetky časti obľúbených seriálov, rozhodol sa, nájsť si prácu. Napokon si našiel prácu ako programátor a aktuálne pracuje na rozsiahlom projekte zameranom na dolovanie biznis procesov (angl. process mining) z logov rôznych systémov (napr. SAP). V práci od neho vyžadujú znalosť .Net (C#) primárne front-end WPF, ale čiastočne aj WCF. Okrem sledovania seriálov sa Peter vo voľnom čase venoval štúdiu programovania v ASP.NET MVC 5, tvorbe mobilnej aplikácie pre platformu Android. Jeho vášňou je turistika a počas letných mesiacov veľmi rád trávi čas na bicykli.

Ďalším členom nášho tímu je Lukáš, ktorý ovláda programovacie jazyky Java, JavaScript a C. Počas školy tiež nadobudol skúsenosti s databázovými technológiami PostgreSQL, či SPARQL. Na školskej úrovni ovláda aj modelovanie v UML. V bakalárskej práci sa venoval problému navigácie v sémantickom webe. Aktuálne Lukáš popri škole pomáha tímu Enterprise Architektúry v oblasti bankovníctva. V práci používa najmä modelovací jazyk Archimate. Vo voľnom čase sa venuje športu (basketbal, fitness, beh a iné), knihám (odborné, motivačné), učeniu sa cudzích jazykov, písaniu blogov, či životospráve.

Posledným členom nášho tímu je Maroš. V rámci mimoškolských aktivít bol Maroš spoluzakladateľom vývojového tímu, ktorý sa venoval vývoju mobilnej aplikácie. Mimo informatickej oblasti je Maroš majiteľom pokrovej herne. V letnom období sa už tretí rok úspešne venuje prenájmu apartmánov v Chorvátsku a sprostredkovateľskou činnosťou. Všetky tieto aktivity dokazujú jeho kreativitu a vodcovské schopnosti, ktoré môže zužitkovať pri vedení tímu. Vďaka jeho pracovitosti a húževnatosti dosahoval vynikajúce výsledky aj v športe, o čom svedčí jeho profesionálna kariéra v ľadovom hokeji, ktorú nanešťastie musel kvôli vážnemu zraneniu ukončiť. Bol dlhoročným členom reprezentácie Slovenskej Republiky v ľadovom hokeji a hokejbane a bol účastníkom majstrovstiev sveta. V rámci kariéry odohral jednu sezónu v New Yorku, počas ktorej sa zdokonalil v anglickom jazyku. Maroš má skúsenosti s programovacími

jazykmi Java, C, C#, v ktorom vypracoval svoju bakalársku prácu. Má tiež skúsenosti so spracovávaním logov a získavaním užitočných informácií. Jeho bakalárska práca bola úspešná, nakoľko bola nasadená do online vzdelávacieho prostredia Peoplia. V rámci bakalárskej práce sa venoval vývojom pomocných nástrojov, pre študentov, ale aj pre pedagógov.

Z daného popisu je jasné, že oplývame dostatočne rozmanitými schopnosťami pre úspešné vypracovanie tímového projektu. Náš tím má značne rozvinuté schopnosti ako zodpovednosť, organizačné schopnosti, ochota si pomôcť, cit pre plánovanie, prezentačné schopnosti, kreativitu, húževnatosť, vodcovské schopnosti jednotlivcov, nasadenie učiť sa a zlepšovať. Značnú dávku týchto schopnosti preukazujeme pri každodenných aktivitách, ale aj pri absolvovaných projektoch – napríklad pri vypracovávaní našich bakalárskych prác, za ktoré sme všetci získali veľmi dobré hodnotenie, Peter dokonca získal pochvalu od dekana za skvele vypracovanú prácu.

Popis kompetencií členov druhej časti tímu:

Absolvovali sme bakalárske štúdium na FIIT STU. Máme skúsenosti s jazykmi (Java, C, C++, ASP .NET C#, Bash, PL SQL) a rôznymi webovými technológiami (HTML, CSS, JavaScript). Taktiež máme skúsenosti s SQL databázami (MySQL, Oracle) aj NO-SQL (Mongo DB). Vo voľnom čase sme sa venovali aj grafickým 3D enginom (Unity3D, OGRE) a grafickým editorom Blender. Jeden z členov má základné skúsenosti s Android technológiou a ostatní majú o skúsenosti z tejto oblasti veľký záujem.

Popri škole sme pracovali/pracujeme v rôznych IT firmách ako Gratex, Interway, Globesy, Centum Holdings, alebo Accenture. Počas celej dĺžky štúdia sme spolupracovali spoločne na riešení problémov pri projektoch ako aj pri celkovom štúdiu. Dvaja z nás spolu už dlhší čas bývame, teda komunikácia je veľmi jednoduchá a bezproblémová.

Ivan Beňovic pracuje s Tomášom Donkom na pozícii Java backend developer vo firme Gratex International (Java, Spring, PL SQL, Oracle DB, Bash, ...) na veľkom projekte. Pavol Beťák nastúpil nedávno na pozíciu softvérového inžiniera v spoločnosti Accenture.

7. Export evidencie úloh

Export evidencie úloh z 1. šprintu („Sun“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy.

ID	Title 1	Title 2	Work Item Type	State	Assigned To	Story Points
2674	Inicializácia webovej stránky tímu		User Story	Closed	Pavol Betak	2
2675	Vytvorenie webovej stránky tímu		Task	Closed	Pavol Betak	
2676	Pridanie základných informácií na		Task	Closed	Pavol Betak	
2693	Nasadenie webovej stránky		Task	Closed	Pavol Betak	
2661	Inicializácia metodík		User Story	Closed	Bc. Lukas Hamacek	1
2669	Vytvorenie šablóny pre dokument		Task	Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2670	Vytvoríť sharepoint - Onedrive		Task	Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2609	Inicializácia projektu		User Story	Closed	Bc. Peter Vrana	2
2610	Vytvorenie projektu vo framework		Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2665	Implementácia migrácie MongoDB		Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2613	Logovanie		User Story	Closed	Bc. Tomas Donko	3
2614	Vytvorenie používateľského rozhr		Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2671	Windows server		User Story	Closed	Bc. Peter Halas	2
2672	Vytvorenie účtov pre všetkých člen		Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2686	Nainštalovanie windows servera		Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2616	Nastavenie práv používateľov		User Story	Closed	Pavol Betak	5
2617	Implementácia user managera.		Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2699	Vytvorenie mongo štruktúry pre p		Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2700	Implementácia vizuálnej stránky.		Task	Closed	Pavol Betak	
2799	Migrácia databazy.		Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2611	Vytvorenie prihlásenia cez AIS účet		User Story	Closed	Bc. Peter Halas	2
2694	Základné kódovacie konvencie		User Story	Closed	Bc. Peter Vrana	1
2662	Vytvorenie kódovej konvencie pre		Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2695	Vytvorenie metodiky pre prácu v tíme		User Story	Closed	Bc. Peter Halas	1
2684	Založenie dokumentu s metodikov		Task	Closed	Bc. Peter Halas	
					Total	19

Obrázok 6. Export evidencie úloh z 1. šprintu

Export evidencie úloh z 2. šprintu („Mercury“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy.

ID	Title 2	Work Item	State	Assigned To	Story Points
2711	Vyuzitie centralnej spravy pouzivatelov	User Story	Active	Pavol Betak	5
2815	Odstrániť registráciu používateľa.	Task	Closed	Pavol Betak	
2819	Využitie REST API namiesto starého	Task	Closed	Pavol Betak	
2820	Analýza aktuálneho použitia v Code	Task	Closed	Pavol Betak	
2840	Nainštalovanie MSSQL servera	Task	Closed	Pavol Betak	
2854	Prepojenie lokálnej MSSQL databázy	Task	Closed	Pavol Betak	
2619	Úprava profilu používateľa	User Story	Closed	Bc. Peter Vrana	2
2754	Grafické rozhranie pre úpravu profilu	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2755	Update používateľa v DBS	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2803	Vytvorenie testu pre úpravu profilu	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2828	Code review	Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2618	Zobrazenie konfigurácií systému	User Story	Closed	Bc. Lukas Hamacek	3
2650	Analyzovanie .config suborov	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2666	Pridanie endpointov do DB	Task	Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2667	Vytvorenie GUI pre zobrazovanie n	Task	Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2798	Vytvorenie testov	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2795	Code Review	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2696	REST rozhranie pre prístup ku konfigur	User Story	Closed	Bc. Lukas Hamacek	1
2663	Vytvorenie REST-ového rozhrania p	Task	Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2796	Vytvorenie testov	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2797	Code review	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2703	Systém neukladá AIS heslo	User Story	Closed	Bc. Peter Vrana	3
2757	Zmena Implementácie prihlasovan	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2805	Vytvorenie testov	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2827	Code review	Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2704	Reset hesla	User Story	Closed	Bc. Peter Halas	2
2776	Vytvorenie gui	Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2777	Implementácia logiky	Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2807	Vytvorenie testov	Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2832	Code review	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	

Obrázok 7. Export evidencie úloh z 2. šprintu

2707	Filtrovane udalosti	User Story	Closed	Bc. Tomas Donko	3
2800	Vytvorenie rozsiareneho rozhrania	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2802	vytvorenie dopytov pre databazu r	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2826	CodeReview	Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2835	Basic REST Service creation	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2837	Vytvorenie Datepickera	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2838	Vytvorenie pagingu v REST sluzbe r	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2839	Vytvorenie REST sluzby na vytvore	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2867	kompletny refactoring modulu	Task	Closed	Bc. Tomas Donko	
2708	Zmena hesla	User Story	Closed	Bc. Peter Halas	2
2808	Vytvorenie testov	Task	Closed	Bc. Peter Halas	
2833	Code review	Task	Closed	Bc. Peter Vrana	
2709	REST API Autentifikacia	User Story	Resolved	Bc. Ivan Benovic	1
2810	Vytvorenie REST metody	Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2868	Test	Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2710	REST API Autorizacia	User Story	Resolved	Bc. Ivan Benovic	1
2814	Vytvorenie REST metody pre autor	Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2869	Test	Task	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2818	Spätne vytvorenie testov pre vyriešer	User Story	Closed	Bc. Maros Grosaft	2
2821	Vytvorenie testu pre zobrazovanie	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2822	Vytvorenie testov pre nastavenie p	Task	Closed	Bc. Maros Grosaft	
				Total	25

Obrázok 8. Export evidencie úloh z 2. šprintu (1)

Export evidencie úloh z 3. šprintu („Venus“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená.

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	Sto
3033	Úprava komunikačných nástrojov			Closed	Bc. Maros Grosaft	1
3034		Vytvorenie šablóny retrospektívnej zápisnice		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3035		Organizácia OneDrive		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3036		Organizácia Slack-u		Closed	Bc. Maros Grosaft	
2881	Dokumentovanie riadenia projektu (1. odovzdanie)		V rámci predmetu tímový projekt je nutné dokumentovať riadenie projektu. Tento US sa zaoberá vytvorením dokumentu, ktorý by opisoval riadne v rámci tímu. A obsahuje nasledujúce časti: 1. Úvod 2. Role členov a podiel práce 2.1 Role členov tímu 3. Aplikácia manažmentov 4. Sumarizácia šprintov 5. Používané metodiky	Closed	Bc. Lukas Hamacek	3
2952		Vytvorenie metodiky pre verziovanie zdrojového kódu		Closed	Bc. Peter Halas	
2953		Vytvorenie metodiky pre Testy		Closed	Bc. Ivan Benovic	
2954		Vytvorenie metodiky pre Code review		Closed	Pavol Betak	
2955		Vytvorenie metodiky pre Manažment úloh		Closed	Bc. Tomas Donko	
2956		Vytvorenie metodiky pre Dokumentovanie		Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2957		Vytvorenie metodiky pre Kódovú konvenciu		Closed	Bc. Peter Vrana	
2960		Vytvorenie metodiky pre komunikáciu		Closed	Bc. Maros Grosaft	
2961		Vytvorenie dokumentu pre riadenie projektu		Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2876	Dokumentovanie Inžinierskeho diela			Closed	Bc. Lukas Hamacek	3
2963		Vytvorenie dokumentácie pre časť	Analýza Navrh Implementácia Testy	Closed	Bc. Tomas Donko	
2964		Dokumentovanie "Big Picture"	Popis big picture projektu + vytvorit diagram	Closed	Bc. Lukas Hamacek	
2965		Vytvorenie dokumentácie pre Úpr	- System neuklada heslo z AIS - Reset hesla - zmena hesla	Closed	Bc. Peter Vrana	
2970		Vytvorenie dokumentácie pre Nastavenie práv používateľa		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3032		Dokumentácia k modulu User Activity (Web)		Closed	Bc. Peter Vrana	
3056		Vytvorenie dokumentácie pre úpravu systému CodeReview		Closed	Pavol Betak	
3060		Dokumentovanie "Big Picture" - systém codereview		Closed	Pavol Betak	
2711	Vyuzitie centralnej spravy pouzivatelov v systeme		- v CR vyhoit registracia pouzivately - prec heslo z atabazy - systemove roly vyuzivat REST api namiesto tohto.	Closed	Pavol Betak	5
2816		Odstránenie hesla z databázy (migrácia)		Closed	Pavol Betak	
2817		Systemove roly		Closed	Pavol Betak	
3037		Volanie rest sluzieb		Closed	Pavol Betak	
3038		Odstránenie hesla (logika programu)		Closed	Pavol Betak	

Obrázok 9. Export evidencie úloh z 3. šprintu

2709	REST API Autentifikacia		Closed	Bc. Ivan Benovic	1
2870		CodeReview	Closed	Pavol Betak	
2710	REST API Autorizacia	vstup komponenta a meno pouzivatela vystup rolaBc	Closed	Bc. Ivan Benovic	1
2871		CodeReview	Closed	Pavol Betak	
2872	Refaktorovanie Logov, tak aby pokrývali rozhranie	pre REST službu potrebujem doplniť aby ten Enum zahrňoval Info, Warning a Error, neviem či message budem dávať do ErrorStackTrace podľa mňa to tam môže ísť potom potrebujem pridať string pre názov modulu a nakoniec pole objektov plus ešte Peťo vravel aby sme pridávali čas logu podľa Datetime.UtcNow	Closed	Bc. Tomas Donko	1
2874		Pridanie parametrov	Closed	Bc. Tomas Donko	
2712	Vyuzitie api pre logovanie v kniznici core.nlog	ostava aj do suboru + posielanie do api posielat cas, typ, erroru, message(objekty posielat ako objekty), nazov modulu Datetime.UtcNow	Closed	Bc. Peter Halas	2
2811		Doplnenie volania služby do corenlog	Closed	Bc. Peter Halas	
2813		Code review	Closed	Bc. Peter Vrana	
2860	Klientská aplikácia UserActivity má konfiguráciu sy	Klientská aplikácia UserActivity nemá konfigurovaný endpoint na službu UserActivity, ale na systém DevACTs, odkiaľ si túto konfiguráciu zisťuje pri odosielaní dát. Nastavenie endpointu na devact v konfigurácií	Closed	Bc. Maros Grosaft	1
2972		Pridanie DevActs endpointov do k	Je potrebné pridať do konfigurácie klienske	Closed	Bc. Maros Grosaft
2856	Používateľ klientskej aplikácie je autentifikovaný s	Klientská aplikácia UserActivity bude využívať autentifikáciu používateľa v systéme DevACTs, pričom autentifikačné údaje bezpečne uloží. Momentálny stav v konfigurácií povie používateľ svoje meno, nikde sa to neoveruje Treba dorobiť read only username, vedľa toho tlačítko login po stlačení login - zobrazíť dialóg meno heslo používateľ zadá meno heslo - overenie s devactom, treba uložiť heslo, bezpečne, musí to ísť pod linuxom aj pod windowsom.... napríklad rozumný hashing, odporúčanie niečo ako credential manager ak nie vypýtať heslo znovu	Closed	Bc. Ivan Benovic	3
2877		Zmenenie user name fieldu na read only + pridanie login tlačidla.	Closed	Bc. Ivan Benovic	
2879		Vytvorenie login okna na zadanie udajov + zobrazíť korektné všetky chybove st	Closed	Bc. Ivan Benovic	
3061	Autentifikacia voci Admin Portalu	Potrebne taktiez vypnut validáciu na certifik	Closed	Bc. Ivan Benovic	

Obrázok 10. Export evidencie úloh z 3. sprintu (1)

2857	Webové sídlo UserActivity vyžaduje administrátor	Webové sídlo systému UserActivity vyžaduje administrátorské práva k zobrazeniu monitorovania, pričom autentifikuje a autorizuje používateľa prostredníctvom služieb systému DevACTs. Dorobiť Login a autorizáciu pre prístup k monitorovacím službám nastavenie konfigurácií endpoint na devAtcs Zmeniť view, v kontrolery dať anotačné volania Možnosť inšpirovať sa CodeReview	Closed	Bc. Peter Vrana	5
2934		Analýza aktuálneho stavu user aktivity portálu	Closed	Bc. Peter Vrana	
3002		Analýza autentifikácie v code review	Closed	Bc. Peter Vrana	
2932		Pridanie devact endpointu - volanie autentifikačnej služby	Closed	Bc. Peter Vrana	
2933		Implementácia autorizácie v user aktivity portáli	Closed	Bc. Peter Vrana	
2935		Zmeny rozhrania pre autentifikáciu	Closed	Bc. Peter Vrana	
2937		Testy - Implementácia Unit testov	Closed	Bc. Peter Vrana	
2936		Code review	Closed	Bc. Peter Halas	
2858	Webové sídlo UserActivity zabezpečí prístup k API	Webové sídlo systému UserActivity využíva zabezpečený prístup k API, pričom na čítanie údajov majú právo len administrátori služby a na zápis údajov má právo každý povolený používateľ, pričom môže zapisovať len vlastné udalosti (kontroluje sa používateľ v objekte Event). Dorobiť: Autentifikáciu a autorizáciu pri rest api ci je používateľ v AdminPortla a ci ma právo pridávať alebo ci ma právo čítať služby vrátia not authorized ak nema používateľ právo k prístupu	Closed	Bc. Peter Halas	2
2859	Klient služby UserActivity sa autentifikuje pri odos	Klient služby UserActivity sa autentifikuje pri odosielaní dát na server, pričom využíva meno a heslo z konfigurácie. Ak sa nepodarí používateľa autentifikovať, opätovne si vyžiadá potvrdenie mena a hesla od používateľa. Dorobiť: request content dopísať meno a heslo	Closed	Bc. Peter Halas	1
3050	Refactoring testov		Closed	Bc. Ivan Benovic	2
3054		Analyzovanie funkcionality Moq frameworku.	Closed	Bc. Ivan Benovic	
				Total	31

Obrázok 11. Export evidencie úloh z 3. šprintu (2)

Export evidencie úloh zo 4. šprintu („Earth“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	Story Points
3145	Pri aplikovaní všetkých migrácií nanovo je vyhodena exception.			Closed	Bc. Ivan Benovic	1
3109	Služba autentifikácie vráti 500 ak má používateľ nastavené lokálne heslo			Closed	Bc. Ivan Benovic	1
2711	Využitie centralnej spravy používateľov v systéme CR		- v CR vyhoit registrácia používateľa - prec heslo z atabazy - systemove roly vyuzivat REST api namiesto tohto.	Closed	Pavol Betak	5
3039		Testovanie		Closed	Pavol Betak	
2823		CodeReview		Closed	Bc. Peter Halas	
2706	Zobrazenie štatistik vo forme histogramu		Administrátor má možnosť zmeniť tabuľkové zobrazenie na zobrazenie vo forme histogramu.	Closed	Bc. Tomas Donko	1
2836		Integrácia Histogramu a tabuľky		Closed	Bc. Tomas Donko	
2872	Refaktorovanie Logov, tak aby pokrývali rozhranie Nlogu		pre REST službu potrebujem doplniť aby ten Enum zahrňoval Info, Warning a Error, neviem či message budem dávať do ErrorStackTrace podľa mňa to tam môže ísť potom potrebujem pridať string pre názov modulu a nakoniec pole objektov plus ešte Peťo vravel aby sme pridávali čas logu podľa Datetime.UtcNow	Closed	Bc. Tomas Donko	1
3040		Presunutie javascriptu do externého filu		Closed	Bc. Tomas Donko	
3048		ShowLogs v Context - zmena Payloadu na LogFilter		Closed	Bc. Tomas Donko	
3049		Pridanie pagingu na frontende a nove parametre		Closed	Bc. Tomas Donko	
3144		pridanie dropdown listov		Closed	Bc. Tomas Donko	
2860	Klientská aplikácia UserActivity má konfiguráciu systému DevACTs		Klientská aplikácia UserActivity nemá konfigurovaný endpoint na službu UserActivity, ale na systém DevACTs, odkiaľ si túto konfiguráciu zisťuje pri odosielaní dát. Nastavenie endpointu na devact v konfigurácii	Closed	Bc. Maros Grosaft	1
2974		Implementácia volania služby DevActs poskytujucej endpoint na modul UserActivity	Odstránenie načítavania endpointu UserActivity z konfigurácie klientskej aplikácie (UACA) - namiesto toho pridanie volania služby DevActs poskytujucej endpoint na modul UserActivity.	Closed	Bc. Maros Grosaft	
3088		Testy		Closed	Bc. Maros Grosaft	
2856	Používateľ klientskej aplikácie je autentifikovaný systémom DevACTs		Klientská aplikácia UserActivity bude využívať autentifikáciu používateľa v systéme DevACTs, pričom autentifikačné údaje bezpečne uloží. Momentálny stav v konfigurácii povie používateľ svoje meno, nikde sa to neoveruje Treba dorobiť read only username, vedľa toho tlačítko login po stlačení login - zobrazí dialóg meno heslo používateľ zadá meno heslo - overenie s devactom, treba uložiť heslo, bezpečne, musí to ísť pod linuxom aj pod windowsom.... napríklad rozumný hashing, odporúčanie niečo ako credential manager ak nie vypýtať heslo znovu	Closed	Bc. Ivan Benovic	3
2880		Bezpečne uloženie hesla po úspešnom prihlásení.	Java Preferences API	Closed	Bc. Ivan Benovic	
3097		Vytvorenie testu + zvolenie testovacieho frameworku.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3141		Zmena layoutu pre okno nastavení, potrebna pre pridanie login tlačidla.		Closed	Bc. Ivan Benovic	

Obrázok 12. Export evidencie úloh zo 4. šprintu

2863	Konfigurácia účtu pre služby		Systém DevACTs bude umožňovať nastavenie účtu pre služby, ktorým sa budú jednotlivé služby/moduly autentifikovať. Tento účet nie je ukladaný v LDAPe. Dorobiť Vytvorí sa user v administračnom portáli v konfigurácii pre admina sa zobrazí možnosť nastavenia meno a hesla pre service usera	Closed	Pavol Betak	2
2873		Migrácia používateľa do databázy		Closed	Pavol Betak	
2875		Vytvorenie/upravenie používateľského rozhrania		Closed	Pavol Betak	
3103		Test		Closed	Pavol Betak	
3170		Implementácia nastavenia mena a hesla pre service account		Closed	Pavol Betak	
2858	Webové sídlo UserActivity zabezpečí prístup k API		Webové sídlo systému UserActivity využíva zabezpečený prístup k API, pričom na čítanie údajov majú právo len administrátori služby a na zápis údajov má právo každý povolený používateľ, pričom môže zapisovať len vlastné udalosti (kontroluje sa používateľ v objekte Event). Dorobiť: Autentifikáciu a autorizáciu pri rest api ci je pouzivateľ v AdminPortla a ci ma pravo pridavat alebo ci ma pravo citat sluzby vratia not authorized ak nema pouzivateľ pravo k pristupu	Closed	Bc. Peter Halas	2
2886		Pridat volanie autorizacie		Closed	Bc. Peter Halas	
2887		Pridat volanie autentifikacie		Closed	Bc. Peter Halas	
3076		Testy		Closed	Bc. Peter Halas	
2888		Code review		Closed	Bc. Peter Vrana	
2859	Klient služby UserActivity sa autentifikuje pri odosielaní dát na server		Klient služby UserActivity sa autentifikuje pri odosielaní dát na server, pričom využíva meno a heslo z konfigurácie. Ak sa nepodarí používateľa autentifikovať, opätovne si vyžiadá potvrdenie mena a hesla od používateľa. Dorobiť: request content dopísať meno a heslo	Closed	Bc. Peter Halas	1
2889		Doplňit request content		Closed	Bc. Peter Halas	
2890		Code review		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3077		Testy		Closed	Bc. Peter Halas	
3176	Vytvorenie zdieľaného modelu v nástroji Enterprise Architect			Closed	Bc. Lukas Hamacek	2
3177		Vytvorenie zdieľaného modelu v nástroji Enterprise Architect		Closed	Bc. Lukas Hamacek	
3066	Knižnica Core.CentralServices obsahuje konfiguráciu nevyhnutnú pre pripojenie k službám centrálného portálu		* Založiť projekt * config * Endpoint DevActs * účet služieb * heslo k účtu služieb	Closed	Bc. Peter Vrana	1
3070		Vytvorenie projektu Core.CentralServices		Closed	Bc. Peter Vrana	
3072		Pridanie potrebných prvkov do konfiguračného súboru		Closed	Bc. Peter Vrana	
3081		CodeReview		Closed	Bc. Peter Halas	

Obrázok 13 Export evidencie úloh zo 4. šprintu (1)

3050	Refactoring testov			Closed	Bc. Ivan Benovic	2
3051		Odstranenie databazovych dependency z aktualnych testov		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3052		Odstranenie zbytocnych pomocnych suborov pre stare testy + organizacia struktury podla metodiky.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3053		Prepisanie testov s vyuzitim potencialu Moq frameworku.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3148		CodeReview		Closed	Bc. Peter Vrana	
3062	Autentifikacia a autorizacia v ASP.Net aplikaciach je vyčlenená do samostatnej knižnice v Core		Autentifikacia a autorizacia spolu s potrebnými triedami bude v CodeReview a UserActivity zjednotená a vyčlenená do knižnice Core.CentralServices.	Closed	Bc. Peter Vrana	1
3073		Vyčlenenie tried pre autorizáciu do Core.CentralServices		Closed	Bc. Peter Vrana	
3098		Prispôsobenie UserActivity.Web, aby využívala Core.CentralServices na autentifikáciu		Closed	Bc. Peter Vrana	
3078		Vytvorenie testov		Closed	Bc. Peter Vrana	
3079		CodeReview		Closed	Bc. Peter Halas	
3065	Dátové metódy pre logovanie do centrálneho systému sú presunuté do knižnice Core.CentralServices		Core.Log využíva knižnicu Core.CentralServices	Closed	Bc. Peter Vrana	1
3074		Presunutie triedy pre logovanie do centrálneho portálu		Closed	Bc. Peter Vrana	
3080		CodeReview		Closed	Bc. Peter Halas	
3084	CodeReview bude vyuzivat konfiguracie cez servisy.		Odstranit application configuration z CR. Vytvorit v Core.Cen.Svc servisi. Urobiť volania v CodeReview pomocou Core.Cen.Svc. nahradit vsety referencie vyhodit ldap	Closed	Bc. Peter Halas	5
3093		Odstrániť aplikačné konfigurácie z CR.		Closed	Bc. Peter Halas	
3094		Vytvorit v Core.Cen.Svc servisy pre konfigurácie.		Closed	Bc. Peter Halas	
3095		Urobiť volania v CodeReview pomocou Core.Cen.Svc		Closed	Bc. Peter Halas	
3146		Testy		Closed	Bc. Peter Halas	
3147		Code review		Closed	Bc. Peter Vrana	
3068	Tag admin využíva na autentifikáciu knižnicu Core.CentralServices			Closed	Bc. Peter Vrana	5
3075		Analýza autentifikácie v TagAdmin		Closed	Bc. Peter Vrana	
3082		Úprava autentifikacie v Tag admin		Closed	Bc. Peter Vrana	
3083		Vytvorenie testov		Closed	Bc. Peter Vrana	
3069	Vytvorenie dotatočných rest služieb pre CodeReview		Pre zachovanie funkcionalitu systému CodeReview, je potrebné vytvorit dodatočné rest služby. Služba, ktorá vráti všetkých používateľov z dtabázy. Služba, ktorá vráti všetkých používateľov z databázy podľa vybranej roly.	Closed	Pavol Betak	2
3174		Vytvorenie rest služby		Closed	Pavol Betak	
					Total:	37

Obrázok 14 Export evidencie úloh zo 4. šprintu (2)

Export evidencie úloh z 5. šprintu („Mars“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	St
3219	Statistiky sa nefiltrujú podľa vybraného názvu			Closed	Bc. Tomas Donko	
3218	Nezobrazuje sa histogram v nasadenom admin portal			Closed	Bc. Peter Halas	
2705	Zobrazenie štatistik udalostí za posledný týždeň vo forme tabuľky		Administrátor má možnosť si zobrazíť štatistiky udalostí za posledný týždeň vo forme tabuľky [typ udalosti počet] pre jednotlivé moduly systému	Closed	Bc. Tomas Donko	2
2806		zobrazenie tabuľky		Closed	Bc. Tomas Donko	
2809		vytvorenie dopytov na štatistiky		Closed	Bc. Tomas Donko	
2824		CodeReview		Closed	Bc. Peter Halas	
3220		doimplementovanie vyberu počtu dní dozadu		Closed	Bc. Tomas Donko	
2706	Zobrazenie štatistik vo forme histogramu		Administrátor má možnosť zmeniť tabuľkové zobrazenie na zobrazenie vo forme histogramu.	Closed	Bc. Tomas Donko	1
2804		Vykreslenie histogramu		Closed	Bc. Tomas Donko	
2825		CodeReview		Closed	Bc. Peter Halas	
3209		Distinct s Mongo Driverom		Closed	Bc. Tomas Donko	
3211		Agregácie s Mongo Driverom		Closed	Bc. Tomas Donko	
2860	Klientská aplikácia UserActivity má konfiguráciu systému DevACTs		Klientská aplikácia UserActivity nemá konfigurovaný endpoint na službu UserActivity, ale na systém DevACTs, odkiaľ si túto konfiguráciu zisťuje pri odosielaní dát. Nastavenie endpointu na devact v konfigurácii	Closed	Bc. Maros Grosaft	1
3087		Code review		New	Pavol Betak	
2863	Konfigurácia účtu pre služby		Systém DevACTs bude umožňovať nastavenie účtu pre služby, ktorým sa budú jednotlivé služby/moduly autentifikovať. Tento účet nie je ukladaný v LDAPe. Dorobiť Vytvorí sa user v administračnom portáli v konfigurácii pre admina sa zobrazí možnosť nastavenia meno a hesla pre service usera	Closed	Pavol Betak	2
3171		Code review		New	Bc. Maros Grosaft	
2862	Klientská aplikácia UserActivity vyžiada aktualizáciu od používateľa		Klientská aplikácia UserActivity pri sputení alebo kých 12h skontroluje dostupnosť novej verzie. Ak je dostupná nová verzia, vyzve používateľa aby si aktualizoval aplikáciu. Ak používateľ potvrdí aktualizáciu, aplikácia automaticky stiahne novú verziu a spustí inštaláciu. UA Portal - vystavíť službu bez autorizácie, ktorá vráti aktuálnu verziu klientskej aplikácie a URL na download. Tieto informácie sú v Web.config. Progress bar na download!!!!	New	Bc. Maros Grosaft	5
2977		Implementácia volania služby poskytujúcej aktuálnu verziu klientskej app	Klientská aplikácia (UACA) po štarte (alebo po 12 hodinách chodu programu) zavolá službu modulu UserActivity, ktorý vráti aktuálnu najnovšiu verziu klientskej aplikácie spolu s linkom na to, kde sa dá táto verzia stiahnuť. V prípade ak existuje novšia verzia ako je verzia aplikácie, automaticky sa stiahne nová verzia a spustí sa inštalovanie. O aktuálnom stave inštalácie (sťahovania) je používateľ informovaný cez progres bar. * treba doriešiť, kde má klientská aplikácia uloženú aktuálnu verziu (svoju).	New	Bc. Maros Grosaft	
2978		Implementácia služby modulu UserActivity poskytujúcej aktuálnu verziu klientskej app	Služba vracia aktuálnu verziu (najnovšiu) klientskej aplikácie spolu s linkom na stiahnutie inštaláčky. Tieto údaje sú uložené v konfigurácii User Activity modulu (Web.config).	New	Bc. Maros Grosaft	
3086		Code review		New	Bc. Lukas Hamacek	
3089		Testy		New	Bc. Maros Grosaft	

Obrázok 15. Export evidencie úloh z 5. šprintu

2864	REST rozhranie pre prístup ku konfiguráciám a logom autentifikuje služby		REST rozhranie pre prístup ku konfiguráciám autentifikuje služby, pričom je využívaný účet služieb. Anonymne prístupná konfigurácia je len konfigurácia endpointov. Ide aj logy, aplikácia predchádzajúcej úlohy (Konfigurácia účtu pre služby)	Active	Bc. Ivan Benovic	2
2882		Pridanie autentifikácie ku API službam.		Active	Bc. Ivan Benovic	
3096		Vytvorenie testu		New	Bc. Ivan Benovic	
3063	CORD využíva centálnu správu používateľov		Využije knižnicu Core.CentralServices	Active	Bc. Lukas Hamacek	8
3105		Test		New	Bc. Lukas Hamacek	
3106		CodeReview		New		
3107		Analýza aktuálneho stavu.		New	Bc. Lukas Hamacek	
3108		CORD využíva centálnu správu používateľov		New	Bc. Lukas Hamacek	
3071	Rooting pre servisy v administráčnom portály podľa zásad RESTu			New	Bc. Ivan Benovic	2
3091		Vytvorenie servise routingu pre všetky používané služby		New	Bc. Ivan Benovic	
3092		Analýza možností rôznych routing metód (map alebo attribute routing)		New	Bc. Ivan Benovic	
3104		Test		New	Bc. Ivan Benovic	
3068	Tag admin využíva na autentifikáciu knižnicu Core.CentralServices			Closed	Bc. Peter Vrana	5
3085		CodeReview		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3069	Vytvorenie dodatočných rest služieb pre CodeReview		Pre zachovanie funkcionality systému CodeReview, je potrebné vytvoriť dodatočné rest služby. Služba, ktorá vráti všetkých používateľov z databázy. Služba, ktorá vráti všetkých používateľov z databázy podľa vybranej roly.	Closed	Pavol Betak	2
3172		Test		Closed	Pavol Betak	
3173		Code review		New	Bc. Peter Vrana	
3090	Využitie dodatočných rest služieb v systéme CodeReview			New	Pavol Betak	1
3189		Implementácia dodatočných rest služieb		New	Pavol Betak	
3178	Administrátori majú právo pristupovať ku všetkým repozitárom			New		
3181	CodeReview využíva na prístup k repozitárom servisný účet			New		
3187	Oprava visual studia		Visual Studio nevie nájsť niektoré dll súbory, je potrebné pohľadať kde je problém a vyriešiť ho	Closed	Bc. Peter Halas	2
3188		Oprava VS	Cord.Web chyba WebMatrix.Data a WebMatrix.WebData Solution: Updatoval som VS a vybral všetky možnosti okrem vyvoja mobilných aplikácií Pridal som do systemovej premennej PATH priečinok C:\Program Files (x86)\Microsoft ASP.NET https://msdn.microsoft.com/en-us/library/7d83bc18.aspx - tu je popísane ako VS hľadá dll súbory	Closed	Bc. Peter Halas	
					Total:	33

Obrázok 16. Export evidencie úloh zo 5. sprintu (1)

Export evidencie úloh z 6. šprintu („Jupiter“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	Std
2862	Klientská aplikácia UserActivity vyžaduje aktualizáciu od používateľa		Klientská aplikácia UserActivity pri spnutí alebo kých 12h skontroluje dostupnosť novej verzie. Ak je dostupná nová verzia, vyzve používateľa aby si aktualizoval aplikáciu. Ak používateľ potvrdí aktualizáciu, aplikácia automaticky stiahne novú verziu a spustí inštaláciu. UA Portal - vystaviť službu bez autorizácie, ktorá vráti aktuálnu verziu klientskej aplikácie a URL na download. Tieto informácie sú v Web.config. Progress bar na download!!!!	Active	Bc. Maros Grosaft	5
2977		Implementácia volania služby poskytujúcej aktuálnu verziu klientskej app	Klientská aplikácia (UACA) po štarte (alebo po 12 hodinách chodu programu) zavolá službu modulu UserActivity, ktorý vráti aktuálnu najnovšiu verziu klientskej aplikácie spolu s linkom na to, kde sa dá táto verzia stiahnuť. Opytam sa používateľa, či chce aktualizovať. V prípade ak existuje novšia verzia ako je verzia aplikácie a používateľ chce aktualizovať, automaticky sa stiahne nová verzia a spustí sa inštalovanie. O aktuálnom stave inštalácie (stahovania) je používateľ informovaný cez progres bar. * treba doriešiť, kde má klientská aplikácia uloženú aktuálnu verziu (svoju).	Closed	Bc. Maros Grosaft	
2978		Implementácia služby modulu UserActivity poskytujúcej aktuálnu verziu klientskej app	Služba vracia aktuálnu verziu (najnovšiu) klientskej aplikácie spolu s linkom na stiahnutie inštalácie. Tieto údaje sú uložené v konfigurácii User Activity modulu (Web.config). Dorobiť do web.config - verziu - upraviť cestu na absolútnu na instalacku	Closed	Bc. Maros Grosaft	
3089		Testy		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3063	CORD využíva centálnu správu používateľov		Využije knižnicu Core.CentralServices	Closed	Bc. Peter Vrana	8
3105		Test		Closed	Bc. Peter Vrana	
3106		CodeReview		Closed	Karol Rástočný	
3107		Analýza aktuálneho stavu.		Closed	Bc. Peter Vrana	
3108		CORD využíva centálnu správu používateľov		Closed	Bc. Peter Vrana	
3413		Dokumentácia		Closed	Bc. Peter Vrana	
3090	Využitie dodatočných rest služieb v systéme CodeReview			Closed	Pavol Betak	1
3189		Implementácia dodatočných rest služieb		Closed	Pavol Betak	
3260	UserActivity.Web.Test nie je kompilovateľný			Closed	Karol Rástočný	
3287	Inštalácia klientskej aplikácie		- Windows inštalateľný balík - UserActivity Client (Java) - VS plugin (UserActivity.VSpakage) - Eclipse plugin (UserActivityEclipse) - Firefox Plugin (http://perconik.fit.stuba.sk/UserActivity/Default/InstallationGuide) - Opera Plugin (chrome plugin) - Chrome Plugin Overiť správanie staršej inštalácie Java UserActivity	Active	Peter Halas	8
3320		Naštudovanie vybraných kapitol z knihy o vytváraní inštaláčiek od Peťa	Nastudovanie základných princípov práce s WIX	Closed	Peter Halas	
3321		Build a spustenie aplikácie UACA	Bolo treba vyexportovať projekt ako runnable jar file	Closed	Peter Halas	

Obrázok 17. Export evidencie úloh z 6. šprintu

Tagadmin využíva konfigurácie centrálnych služieb			Closed	Lukas Hamacek	3
	Analýza potrebných konfiguračných nastavení	- úloha zahŕňa oboznámenie sa s kódom modulu Tagging, a to nielen po implementačnej, ale aj funkčnej stránke. V úlohe je taktiež nutné analyzovanie (to znamená vyhľadanie) potrebných konfiguračných nastavení a identifikovanie ich semantiky a použitia v kóde.	Closed	Lukas Hamacek	
	Implementácia využívania konfigurácii centrálnej služby		Closed	Lukas Hamacek	
	CodeReview implementovanej časti		Closed	Bc. Maros Grosaft	
	Zdokumentovanie modulu Tagging	- dokumentácia + úprava modelu.	Closed	Lukas Hamacek	
CORD využíva konfigurácie centrálnych služieb			Active	Bc. Ivan Benovic	8
	Analýza konfigurácii CORDu.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
Editovanie konfigurácií		- taby alebo rozbalenie konfigurácií - pridanie typu konfiguračného záznamu (default string) - default hodnota pre konfiguráciu - všeobecný editor, ktorý kontroluje či je zadaná hodnota nastaveného typu - editability na povolenie - kontrolovanie typu po zadani používateľom	Closed	Bc. Tomas Donko	5
	vytvorenie tabov		Closed	Bc. Tomas Donko	
	vytvorenie partial view-ov		Closed	Bc. Tomas Donko	
	upratenie dependencies jquery a vytvorenie skriptu pre configy		Closed	Bc. Tomas Donko	
	vytvorenie rozhrania na úpravu configov		Closed	Bc. Tomas Donko	
	vytvorenie reset buttonu a jeho obsluhu		New	Bc. Tomas Donko	
	vytvorenie služby na získanie všetkých configov pre daný modul		Closed	Bc. Tomas Donko	
CORD používa nepovolenú autentifikáciu			Closed	Karol Rástočný	
				Total	38

Obrázok 18. Export evidencie úloh z 6. šprintu (1)

Export evidencie úloh z 7. šprintu („Saturn“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	Sto
3063	CORD využíva centálnu správu používateľov		Využije knižnicu Core.CentralServices	Closed	Bc. Peter Vrana	8
3357		We should have enumeration of user roles or bitecoded privileges	From discussion on Commit 2cd667. /Cord.Web/Controllers/RepoController.cs: line 215 Readability: One condition per one line. We should have enumeration of user roles or bitecoded privileges. [Karol Rástočný] 25-Feb-16 8:41:06 AM	Closed	Bc. Peter Vrana	
3442		Test		Closed	Bc. Peter Vrana	
3444		Dokumentácia		Closed	Bc. Peter Vrana	
3511	Refactoring CodeReview modulu			Active	Pavol Betak	3
3512		Úprava služby getUsersByRole v administračnom portáli		Closed	Pavol Betak	
3513		Vytvorenie rest služby pre volanie getUsersByRole v Cord module		Closed	Pavol Betak	
3514		Implementácia rest služiebv CodeReview module		Closed	Pavol Betak	
3178	REST API pre CORD je autorizovane			Closed	Bc. Peter Vrana	2
3414		Autorizovanie requestov pre Cord API		Closed	Bc. Peter Vrana	
3415		Testy		Closed	Bc. Peter Vrana	
3416		Dokumentácia		Closed	Bc. Peter Vrana	
3293	CORD využíva konfigurácie centrálnych služieb			Active	Bc. Ivan Benovic	8
3519		Analýza		Closed	Pavol Betak	
3429		Cord.Analysis.WinSvc modul		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3430		Cord.RepoUpdating		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3431		Cord.RepoUpdating.WinSvc		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3432		Cord.Search		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3433		Cord.TempApp		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3434		Cord.Web		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3296	Editovanie konfigurácií		- taby alebo rozbalenie konfiguracii - pridanie typu konfiguracneho zaznamu (default string) - default hodnota pre konfiguraciu - vseobecny editor, ktory kontroluje ci je zadana hodnota nastaveného typu - editable na povolenie - kontrolovanie typu po zadani pouzivatelom	Closed	Bc. Tomas Donko	5
3342		samotna uprava konfiguracii, zozbieranie dat a odoslanie do db		Closed	Bc. Tomas Donko	
3343		vytvorenie sluzieb na upravu konfiguracii		Closed	Bc. Tomas Donko	
3507		uprava asynchronnych volani do db kvoli jquery volaniam		Closed	Bc. Tomas Donko	
3523		Code Review		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3397	Administračný portál bude kontrolovať práva používateľov		- dev acts admin moze vidieť a meniť všetky konfiguracie - dev acts admin moze vidieť logy - reader sa moze len prihlasiť a meniť svoje udaje - v migracii bude vytvoreny ucet "Administrator" s heslom "admin"	Closed	Bc. Peter Vrana	3
3404		Vytvorenie autorizačného atribútu a dekorovanie controller metód v prípade, že je aktivovaný release mód		Closed	Bc. Peter Vrana	
3405		Vytvorenie testov autorizačného atribútu		Closed	Bc. Peter Vrana	
3406		Vytvorenie dátovej migrácie pre pridanie admin usera do databázy		Closed	Bc. Peter Vrana	
3407		Refaktoring migrácie pre pridanie serviceUsera		Closed	Bc. Peter Vrana	
3408		Vytvorenie dokumentácie		Closed	Bc. Peter Vrana	

Obrázok 19. Export evidencie úloh z 7. šprintu

3398	Refaktoring nastavovania prav pre pristup k DevActs		-redizajn obrazovky - filter nad pouzivatelmi (meno, prava) - vyriesenie problemu comboboxu (zdvojovanie)	Closed	Lukas Hamacek	3
3399		Redizajn obrazovky		Closed	Lukas Hamacek	
3400		filter nad pouzivatelmi	filter nad pouzivatelmi (meno, prava)	Closed	Lukas Hamacek	
3483		Namodelovanie zmien		Closed	Lukas Hamacek	
3401		vyriesenie problemu comboboxu	vyriesenie problemu comboboxu (zdvojovanie)	Closed	Lukas Hamacek	
3471	REST rozhranie pre pristup ku konfiguraciám sprístupňuje default hodnoty			Closed	Bc. Ivan Benovic	1
3474		Prepisanie sluzby vracajucej hodnoty v JSON formate + uprava testu.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3475		Prepisanie systemu na genericke sprístupnovanie konfiguracnych hodnot + test.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3522		Code Review		Closed	Pavol Betak	
3476	Logy z modulov nie sú autorizované			Closed	Bc. Peter Vrana	5
3482		Pridať servisný účet do autorizačnej hlavičky	Pridal som do hlavičky pri posielani logov servisny ucet. Ked si spustim nasadeny Adminportal, tak ten prijme autorizovany log. Avsak zo serveru mi nepride ani len odpoved, program skonci chybou na Timeoute, vyzera to tak, ze je to blokovane samotnym serverom...	Closed	Peter Halas	
3503		Analiza problemu - odpoved zo servera vracia prihlasovaci obrazovku	Treba spravit routing zvlast pre api zvlast pre metody pouzivane aplikaciou.	Closed	Peter Halas	
3480	Moduly nemajú korektné kľúče v DB			Closed	Karol Rástočný	
					Total	38

Obrázok 20. Export evidencie úloh z 7. šprintu (1)

Export evidencie úloh z 8. šprintu („Uranus“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	Stc
3589	Pridanie systemu na validáciu vkladanych hodnot do databazy pri migraciach.			Closed	Bc. Ivan Benovic	1
3591		Pridanie abstraktnej validacnej metody do migracnej triedy + dopisanie validacii.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3511	Refactoring CodeReview modulu			Closed	Pavol Betak	3
3515		Odstránenie používateľských rolí z CodeReview modulu		Closed	Pavol Betak	
3517		Prispôsobenie zmien názvov modulov		Closed	Pavol Betak	
3518		Code Review		Closed	Peter Halas	
3650		Konfigurácia wcf služieb		Closed	Pavol Betak	
3705		Odstránenie tabuliek rolí		Closed	Pavol Betak	
3706		Úprava rest služby v Core module		Closed	Pavol Betak	
3181	CodeReview využíva na prístup k repozitárom servisný účet		- prístup CR ku CORD ma byť autentifikovaný pomocou servisného accountu - web.configu prípad položky ServiceAccountUser, ServiceAccountPassword (ostava to v XML nejde to do celtralnych konfiguracii)	Closed	Bc. Peter Vrana	1
3598		Zabezpečenie služieb v CodeReview		Closed	Bc. Peter Vrana	
3599		Fix chyby v nastavovaní service accountu		Closed	Bc. Peter Vrana	
3600		CodeReview		Closed	Pavol Betak	
3645		Test		Closed	Bc. Peter Vrana	
3653		Dokumentácia		Closed	Bc. Peter Vrana	
3287	Inštalácia klientskej aplikácie		- Windows Inštalčný balík - UserActivity Client (Java) - VS plugin (UserActivity.VSpakage) - Eclipse plugin (UserActivityEclipse) - Firefox Plugin (http://perconik.fiiit.stuba.sk/UserActivity/Default/InstallationGuide) - Opera Plugin (chrome plugin) - Chrome Plugin Overiť správanie staršej inštalčky Java UserActivity	Closed	Peter Halas	8
3352		Zadať UACA-e potrebné údaje pri inštalácii	Pri inštalácii si vypýtať: - meno a heslo - endpointy (https) Nasledne to zadať aplikácii / zapísať do registrov -----	Closed	Peter Halas	

Obrázok 21. Export evidencie úloh z 8. šprintu

3291	UserActivity využíva konfigurácie centrálnych služieb			Closed	Bc. Tomas Donko	3
3344		analiza konfiguracii		Closed	Bc. Tomas Donko	
3345		vyuzivanie centralnych konfiguracii		Closed	Bc. Tomas Donko	
3536		Vytvorenie obsluznej triedy na spravu konfiguracii v module UserActivity a nalinkovanie referencii		Closed	Bc. Tomas Donko	
3537		zistovanie admskeho pouzivately a debugovanie autorizacie v UserActivity		Closed	Bc. Tomas Donko	
3561		vytvorenie migracie na konfiguracie		Closed	Bc. Tomas Donko	
3562		codereview		Closed	Peter Halas	
3293	CORD využíva konfigurácie centrálnych služieb			Active	Bc. Ivan Benovic	8
3428		Extrahovat konfiguracie z modulov (Db, Analysis/svc, RepoUpdating/svc, Search, Web, TempApp		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3476	Logy z modulov nie sú autorizované			Closed	Bc. Peter Vrana	5
3504		Vytvorenie routingu pre Admin Portal		Closed	Peter Halas	
3556		Refaktoring Routingu pre admin portal - spojene s upravou testou a vsetkych rest sluzieb do web api 2		Closed	Bc. Peter Vrana	
3557		Úprava vybraných modulov ktoré používajú služby devact a ich testov		Closed	Bc. Peter Vrana	
3601		CodeReview		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3652		Zmena REST ciest pre autorizáciu v UserActivity clientovi		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3654		Úprava Testov		Closed	Bc. Peter Vrana	
3655		Úprava dokumentácie		Closed	Bc. Peter Vrana	
3477	Logy sa nedajú filtrovať podľa modulu			Closed	Bc. Tomas Donko	1
3478	Štatistiky nevyužívajú histogram ale koláčový graf...			Closed	Bc. Tomas Donko	1
3479	Štatistiky sa nedajú vypísať pre všetky moduly a nemajú filter času			Closed	Bc. Tomas Donko	1

Obrázok 22. Export evidencie úloh z 8. šprintu (1)

3498	UACA Client neodosiela udalosti			Closed	Peter Halas	
3664		Vyriesit problem pri loadovani OData assembly	{ "Message": "An error has occurred.", "ExceptionMessage": "Could not load file or assembly 'Microsoft.Data.OData, Version=5.2.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=31bf3856ad364e35' or one of its dependencies. The system cannot find the file specified.", "ExceptionType": "System.IO.FileNotFoundException", "StackTrace": " at System.Web.Http.OData.ODataFormattingAttribute.Initialize(HttpControllerSettings controllerSettings, HttpControllerDescriptor controllerDescriptor)\r\n at System.Web.Http.Controllers.HttpControllerDescriptor.InvokeAttributesOnControllerType(HttpControllerDescriptor controllerDescriptor, Type type)\r\n at System.Web.Http.Controllers.HttpControllerDescriptor.InvokeAttributesOnControllerType(HttpControllerDescriptor controllerDescriptor, Type type)\r\n at System.Web.Http.Controllers.HttpControllerDescriptor..ctor(HttpConfiguration configuration, String controllerName, Type controllerType)\r\n at System.Web.Http.Dispatcher.DefaultHttpControllerSelector.InitializeControllerInfoCache()\r\n at System.Lazy`1.CreateValue()\r\n--- End of stack trace from previous location where exception was thrown ---\r\n at System.Runtime.ExceptionServices.ExceptionDispatchInfo.Throw()\r\n at System.Lazy`1.get_Value()\r\n at System.Web.Http.Dispatcher.DefaultHttpControllerSelector.SelectController(HttpRequestMessage request)\r\n at	Closed	Peter Halas	
3665		Debugovat UACA app a UACA server	Problem je z SSL certifikatom	Closed	Peter Halas	
3681		Vyriesenie problemu s SSL certifikatom	- analiza - oddelit verifikaciu do sepratneho ballika a class aby bolo mozne jednoducho nastavit verifikaciu SSL certifikatu pre viacere HTTP connection API.	Closed	Bc. Ivan Benovic	
3528	DevAct konfiguracie menia vstupne polia podla typu		ak XML tak sa da aj zvatcit a riesime zvytraznovanie syntaxe	Active	Lukas Hamacek	2
3708		Analiza moznosti zobrazenia vstupny poly podla typov		Closed	Lukas Hamacek	
3530	CodeReview nebude obsahovat tabulku zoznamu pouzivatelov			New	Pavol Betak	
3534		Analýza		Closed	Pavol Betak	

Obrázok 23. Export evidencie úloh z 8. šprintu (2)

3526	DevActs kontroluje typy zadaných konfigurácií		Známe typy - string - bool - integer - timespan - xml Enum moznych podporovanych typov Kontrola zadania typu hodnoty s informovanim pouzivatelya ze nema spravny typ a aký typ je ocakavany Pre ucely XML validacie je atribut konfiguracie s lokalnou URL schemy	Active	Bc. Ivan Benovic	8
3559		CodeReview		Closed	Bc. Peter Vrana	
3586		Validacia zakladnych datovych typov (bool, int, string).		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3587		Validacia xml typu podla xml schemy.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3588		Vytvorenie enumu pre nazvy modulov v Core projekte.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3627		Validacia TimeSpan + URI.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3532	Používateľske rozhranie UACA klienta bude mať zmenený grafický štýl		- navrhnúť rozhranie a zistiť či treba vymeniť framework - a implementovať	Closed	Bc. Maros Grosaft	5
3560		Analýza dostupných možností na vytvorenie krajšieho GUI	- analyzovanie dostupných možností na prerobenie GUI Uaca klientskej aplikácie	Closed	Bc. Maros Grosaft	
3631		Navrh GUI		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3630		Implementacia GUI		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3527	Editovanie konfigurácií zreteľne vizuálne zvýrazní, že prebieha konfigurácia		Needitovateľne textboxy majú byť odlišené Kým needitujem nie je tlačidlo Save Po zapnutí editovania, zmizne tlačidlo Edit a zobrazí sa tlačidlo Save Po zmene hodnoty je zvýraznené pole so zmenenou hodnotou	Closed	Lukas Hamacek	2
3571		Odlíšenie needitovateľnych fieldov		Closed	Lukas Hamacek	
3572		Skrýtie tlačidla SAVE pred editovaním	Po zapnutí editovania, zmizne tlačidlo Edit a zobrazí sa tlačidlo Save	Closed	Lukas Hamacek	
3573		Zvýraznenie pola, ktoré sa editovalo		Closed	Lukas Hamacek	
3574		Dokumentacia		Closed	Lukas Hamacek	
3633		CodeReview		Closed	Bc. Tomas Donko	
3582	Po zlyhání migrácie sa verzia databázy zvyšuje aj keď by nemala.			Closed	Bc. Ivan Benovic	1
					Total	50

Obrázok 24. Export evidencie úloh z 8. šprintu (3)

Export evidencie úloh z 9. šprintu („Neptune“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	St
3853	Aplikácia UACA sa niekedy spustí a niekedy nie			Closed	Peter Halas	
3538	Problém s autorizáciou vo WebAPI UserActivity			Resolved	Peter Halas	3
3802		Analýza	Je potrebné pridať handler na autentifikovanie používateľa. A k tomu autorizacný atribút pre api, ktorý bude kontrolovať aj hlavicku aj currentPrincipala	Closed	Peter Halas	
3803		Pridanie handlera a autorizacného atribútu		Closed	Peter Halas	
3804		CodeReview		Closed	Bc. Peter Vrana	
3511	Refactoring CodeReview modulu			Closed	Pavol Betak	3
3827		Code review		Closed	Peter Halas	
3287	Inštalácia klientskej aplikácie		<ul style="list-style-type: none"> - Windows inštalačný balík - UserActivity Client (Java) - VS plugin (UserActivity.VSpakage) - Eclipse plugin (UserActivityEclipse) - Firefox Plugin (http://perconik.fiit.stuba.sk/UserActivity/Default/InstallationGuide) - Opera Plugin (chrome plugin) - Chrome Plugin <p>Overiť správanie staršej inštalácie Java</p> <p>UserActivity</p>	Closed	Peter Halas	8
3322		Vytvorenie inštalácie s aplikáciou a ostatnými pluginmi	<p>Nainštalovať UACA app spolu s ostatnými pluginmi a rozšíreniami</p> <p>-----</p> <p>chrome a firefox idu rovnako ako opera</p> <p>opera ide</p> <p>VS plugin ide</p> <p>eclipse plugin je dokončený</p> <p>rozsírenia do prehliadačov buď spustia stránku alebo subor s rozšírením a to si následne používateľ nainštaluje sam</p> <p>technická dokumentácia je hotová na onedrive</p>	Closed	Peter Halas	
3351		Vyhľadať či má počítač .NET, Javu, vývojové prostredia a browsre	<p>Pomocou appsearch vyhľadať všetky potrebné programy, ak daný program neexistuje</p> <p>nesprístupniť daný plugin</p> <p>-----</p> <p>všetko sa najde cez registre</p> <p>eclipse zada používateľ cez browsovanie adresarov</p> <p>javu niekomu nenajde, niekomu najde aj pri rovnakej hodnote v rovnakom registri - problém je že niekto môže mať 32 alebo 64 bitovú verziu - kontroluje sa taký aj taký register</p>	Closed	Peter Halas	
3738		Vyriešiť instaláciu 32 a 64 bitovej verzie	Momentálne sa generuje 32-bitová instalácia.	Closed	Peter Halas	
3805		Odstrániť Cancel button	Bolo potrebné stiahnuť zdrojové súbory pre všetky obrazovky WIX, skopirovať používané, zmeniť ich názvy a skryť Cancel button, lebo je na to naviazané zrušenie instalácie + bolo treba zadať vlastnú premennú pre preprocessing	Closed	Peter Halas	
3807		Zaregistrovanie rozšírenia do Firefoxu	Bolo potrebné nastudovať požiadavky na podpísanie rozšírenia Firefoxom, následne vykonať menšie úpravy v rozšírení a obratom som stiahol podpísané rozšírenie, ktoré je súčasťou instalácie.	Closed	Peter Halas	
3293	CORD využíva konfigurácie centrálnych služieb			Active	Bc. Ivan Benovic	8
3427		Cord.Analysis modul	Vytvorenie nových singleton konfiguracných tried. Odstránenie starých configov. Napisanie testov.	Active	Bc. Ivan Benovic	
3509		Code review		New	Bc. Tomas Donko	
3510		Použitie konfigurácií endpointov z Administracného portálu vo všetkých Cord projektoch.		Active	Bc. Ivan Benovic	
3516		Migrácia všetkých nových konfigurácií do monga v administracnom portáli.		Active	Bc. Ivan Benovic	
3528	DevAct konfigurácie menia vstupné polia podľa typu		ak XML tak sa da aj zvatci a riesime zvytraznovanie syntaxe	Closed	Lukas Hamacek	2
3575		Implementácia		Closed	Lukas Hamacek	
3709		Dokumentácia		Closed	Lukas Hamacek	
3710		Code review implementácie		Closed	Pavol Betak	

Obrázok 25. Export evidencie úloh z 9. šprintu

3711	Filter obsahuje do akého dátumu sa majú hľadať záznamy		Dátum bude nastavený na aktuálny čas.	Closed	Bc. Tomas Donko	1
3715		pridanie datetime pickera		Closed	Bc. Tomas Donko	
3716		odosielanie a uprava infrastruktury		Closed	Bc. Tomas Donko	
3764		CR		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3634	Zobraznie zoznamu logov bude zobrazovať informácie počte záznamov a bude povoľovať iba možné akcie		Budé zobrazený: - počet všetkých nájdených záznamov - počet stránok - aktuálne číslo stránky Tlačidlá ďalšia a predchádzajúca stránka budú zobrazené len ak je možné prejsť na danú stránku. BUG: Po zmene filtra má byť automaticky nastavená prvá stránka	Closed	Bc. Tomas Donko	3
3719		uprava rozhrania		Closed	Bc. Tomas Donko	
3720		vytvorenie služby na získanie počtu		Closed	Bc. Tomas Donko	
3722		vytvorenie zobrazovania počtu zaznamov		Closed	Bc. Tomas Donko	
3723		disabled button na začiatku a konci		Closed	Bc. Tomas Donko	
3765		CR		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3809		presunutie buttonov a vstupných poli do dvoch stĺpcov		Closed	Bc. Tomas Donko	
3635	Filter záznamov bude prednastavený na posledný deň a bude automaticky aplikovaný		Časový filter záznamov bude nastavený na čas spreď dňa a celý filter bude aplikovaný už pri prvom načítaní stránky.	Closed	Bc. Tomas Donko	1
3718		mensej opravy v javascriptoch		Closed	Bc. Tomas Donko	
3766		CR		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3636	Prepínanie medzi zobrazením záznamov bude realizované formou tabou			Closed	Bc. Tomas Donko	1
3717		pridanie bootstrap classes na taby		Closed	Bc. Tomas Donko	
3767		CR		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3656	Zoznam udalostí bude zobrazený riadkovou formou s rozbaľovaním riadkov		O každej udalosti bude v jednom riadku zobrazené sumárne info: ----- TimeStamp (skrátenej formát v časovom pásme klienta) Modul Typ (Zvýraznené napr.) Detail (prvý riadok a "..." ak je viac riadkov) ----- Detail (prázdné riadky celé vynechať): StatusCode HttpMethod Uri Stack Trace (toto asi nie je správny názov, treba premenovať na Message - aj kód aj DB) string.Join(attributes, "\\n") Po kliku na záznam sa rozbaľí jeho detail a rozbaľený záznam sa zbaľí.	Active	Bc. Tomas Donko	2
3735		prerobenie rozhrania na podporu collapse zoznamu		Closed	Bc. Tomas Donko	
3736		vytvorenie rozhrania pre detail		Closed	Bc. Tomas Donko	
3737		uprava infrastruktury		Closed	Bc. Tomas Donko	
3768		CR		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3771		kozmetické opravy		Closed	Bc. Tomas Donko	
3772		header logu zobrazuje aj prvý riadok detailu		Closed	Bc. Tomas Donko	
3657	Nefunguje Remember me			Closed	Karol Rástočný	1
3730		Analýza a oprava remember me vo všetkých moduloch		Closed	Bc. Peter Vrana	

Obrázok 26. Export evidencie úloh z 9. šprintu (1)

3660	Na hlavnej obrzovke je odkaz na CORD a CodeReview		Na hlavnej obrazovke budú zobrazené odkazy s opistom pre - CORD - CodeReview - User Activity (je) - Tag Administration (je) - treba premenovať Všetky odkazy by sa mali brať z konfigurácií. Chýba odkaz na tím	Closed	Lukas Hamacek	1
3850		Implementacia		Closed	Lukas Hamacek	
3851		Code Review		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3661	Údaje používateľa sú predvyplnené podľa záznamu v LDAP		Email, meno, priezvisko - pri migrácii potrebné doplniť chýbajúce údaje Zakázať ponenchanie prázdnych údajov pri úprave profilu (každý záznam musí byť neprázdny)	Closed	Bc. Peter Vrana	1
3731		Analýza ako získať údaje cez ldap dopyt		Closed	Bc. Peter Vrana	
3732		Implementácia získavania údajov z LDAP a predvyplnenia		Closed	Bc. Peter Vrana	
3733		Úprava testu		Closed	Bc. Peter Vrana	
3734		Code Review		Closed	Bc. Tomas Donko	
3662	Reset hesla		Pri zadaného hesla je používateľ zreteľne informovaný o tom, že zadal zlé meno alebo heslo a ponúkne mu možnosť reset hesla	Closed	Lukas Hamacek	0,25
3852		Implementacia		Closed	Lukas Hamacek	
3713	IOC kontajner			Closed	Bc. Ivan Benovic	5
3724		Analýza práce s Microsoft Unity IoC.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3725		Použitie Unity Mvc pre controllery.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3729		CodeReview		Closed	Bc. Peter Vrana	
3773		Použitie Unity Web API pre Api controllery.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3774		Použitie unity pre autorizacne atributy + migracie.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3714	Migrácie budú používať nový			Closed	Bc. Ivan Benovic	2
3726		Prepísanie mongo migrations libky na novu verziu podľa github repa.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3727		Navratanie funkcionality, ktore boli pridane v starych migrations.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3728		CodeReview		Closed	Pavol Betak	
3760		Prepísanie a overenie funkcnosti vsetkych migracií nad nove API.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
					Total	42,3

Obrázok 27. Export evidencie úloh z 9. šprintu (2)

Export evidencie úloh z 10. šprintu („Pluto“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	Stor
3939	logy pretekajú cez okno			Closed	Bc. Tomas Donko	
3943	error pri vypisovaní veľa logov			Closed	Bc. Tomas Donko	
3944	pridanie loading screenu pri načítaní logov			Closed	Bc. Tomas Donko	
3928	Optimalizácia dopytov na logy.			Closed	Bc. Tomas Donko	
3938		pridanie cakaracieho kurzora pri filtrovaní		Closed	Bc. Tomas Donko	
3926	UACA client sa bez pripojenia na internet nenastartuje.			Closed	Bc. Maros Grosaft	
3917	Cord -> Presunutie repakov z XML do databázy		xml repaky treba dať do databázy pre xml treba spraviť rozhranie rovnaká dátová štruktúra, treba ju len obaliť do webového rozhrania.... ktorý bude ju môcť editovať a následne ukladať do databázy	New	Bc. Ivan Benovic	
3919		Odstránenie XML a XML mappingov.		New	Bc. Ivan Benovic	
3920		Vytvorenie webového rozhrania		New	Bc. Ivan Benovic	
3921		Vytvoriť kolekciu a štruktúru pre kolekciu pre repozitár podľa už aktuálnej.		New	Bc. Ivan Benovic	
3922		Vytvorenie DB API pre načítanie / uloženie zmenených hodnôt.		New	Bc. Ivan Benovic	
3923		Analýza		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3910	Chybová hláska v AP v konfiguráciách			Closed	Bc. Maros Grosaft	
3891	Filter používateľov v Users tabe filtruje len rovnaké mená			Closed	Pavol Betak	1
3892		Implementácia		Closed	Pavol Betak	
3893		Codereview		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3865	Cord - RepoUpdating bude bežať ako webová služba			Closed	Bc. Peter Vrana	
3866		Analýza		Closed	Bc. Peter Vrana	
3945		Vytvorenie novej aplikácie a presmerovanie endpointov		Closed	Bc. Peter Vrana	
3863	BaseUrl vs baseurl			Closed	Bc. Tomas Donko	1
3915		uprava userActivity configu		Closed	Bc. Tomas Donko	
3916		migrácia na zmazanie BaseUrl		Closed	Bc. Tomas Donko	
3860	Strakovanie na logoch nefunguje korektne			Closed	Bc. Tomas Donko	1
3858	Nefunguje datetime picker korektne			Closed	Bc. Tomas Donko	1
3857	Service account nekontroluje zmenené heslo			Closed	Pavol Betak	0,5
3913		Implementácia		Closed	Pavol Betak	

Obrázok 28. Export evidencie úloh z 10. šprintu.

3854	Nefunguje updatovanie verzie			Closed	Bc. Maros Grosaft	1
3879		update verzie - priecinok downloads	-pri aktualiovani verzie sa stiahne instalacny balicek .zip do downloads, tam sa rozbali a odtial sa nainstaluje	Closed	Bc. Maros Grosaft	
3880		update verzie - priecinok temp	-pri aktualiovani verzie sa stiahne instalacny balicek .zip do priecinka temp, tam sa rozbali a odtial sa nainstaluje	Closed	Bc. Maros Grosaft	
3912		CR		Closed	Peter Halas	
3538	Problem s autorizaciou vo WebAPI UserActivity			Closed	Peter Halas	3
3826		Dokumentacia		Closed	Peter Halas	
3293	CORD využíva konfigurácie centrálnych služieb			Active	Bc. Ivan Benovic	8
3524	UACA rozšírenie zamŕza Eclipse			Active	Bc. Ivan Benovic	
3526	DevActs kontroluje typy zadaných konfigurácií		Známe typy - string - bool - integer - timespan - xml Enum moznych podporovanych typov Kontrola zadania typu hodnoty s informovaním používateľa že nema spravny typ a aký typ je ocakavany Pre ucely XML validacie je atribut konfiguracie s lokalnou URL schemy	Closed	Bc. Ivan Benovic	8
3881		Front end validacia konfiguracnych hodnot.		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3663	Správa používateľov bude využívať jednotné grafické pravidlá pre systém DevActs		- zjednotiť grafický štýl	Closed	Lukas Hamacek	1
3895		Implementacia		Closed	Lukas Hamacek	
3894	Debug gossip CORD		Analyza gossip 3d javascript v module Cord	Active	Lukas Hamacek	
3897		Analyza		Active	Lukas Hamacek	
3810	Čitateľ DevActs si môže zobrazíť zoznam používateľov		Hocikto s read pristupom do devactsu si môže pozrieť všetkých používateľ v systéme. + view + tab tabuľka používateľov: meno, priezvisko, userName - nech to aj vyzerá + search podľa vybraných vecí	Closed	Pavol Betak	2
3884		Analyza		Closed	Pavol Betak	
3885		Vyhľadavanie používateľov		Closed	Pavol Betak	
3886		Používateľske rozhranie		Closed	Pavol Betak	
3887		Codereview		Closed	Bc. Ivan Benovic	

Obrázok 29. Export evidencie úloh z 10. šprintu (1).

3811	Čitateľ DevActs si môže pozrieť detaily o používateľovi		+zobrazenie v samostatnom okne +view všetky informácie	Closed	Pavol Betak	1
3888		Analýza		Closed	Pavol Betak	
3889		Zobrazenie informácií o používateľovi		Closed	Pavol Betak	
3890		Codereview		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3861	BaseUrl vs baseurl			Closed	Pavol Betak	0
3864	Vymazavanie instalačného suboru		Pri update sa uloží názov suboru do registrov pri štarte aplikácie sa zistí či je v registroch názov suoru - ak je tak overí či je v priecinku a vymaže ho po vymazaní suboru, vymaže názov suboru z registrov	Closed	Bc. Maros Grosaft	2
3909		vymazanie suborov a prepísanie hodnoty v registroch		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3911		CR		Closed	Peter Halas	
3812	Používateľ si môže definovať aliasy		Dvojica: Server (Domena), alias +view Alias pre jednu Domenu a všetky odvodené Domeny musí byť unikátny V kolekcií Users sa pridá položka dvojíc (meno, alias) unikátnosť riešená prostredníctvom jedna domena nemože mať viacero rovnakých mien... unikátnosť dvojice -atomicke operacia mongo -zostavovanie indexov ----- Vytvorí novú kolekciu Iba add a delete Zmeniť index	Closed	Peter Halas	5
3873		Vytvorenie GUI	Používateľ si môže pridať dvojicu aliasov, odstráni alebo upraviť zobrazenie.	Closed	Peter Halas	
3874		Analýza atomic operácií v MongoDB	co sa tyka indexov mozu sa pouzit bud: compound index - podporuje covered query, toto odhali duplicity aj v ramci jedneho pola, staci potom pouzivat iba push multikey index - nepodporuje covered query, neodhali duplicity v ramci jedneho pola, potrebne pouzit inu metodu na vkladanie, ktora kontroluje duplicity v ramci neho, vytvoreny prave pre indexovanie poli zamykanie: pesimisticke - dvojfazovy comit, zistim ci nie je duplicita, vlozim, oznacim za pending, znovu skontrolujem duplicity, ak to je odstranim posledne vlozeny - mozo potencialny live lock atomicke operacie findOrUpdate - toto pracuje len s jednym dokumentom	Closed	Peter Halas	
3875		Pridanie pola (url,alias) do kolekcie používateľov	Pridal som prazdne pole pre aliasy a pridal som index na hodnoty pola	Closed	Peter Halas	
3876		Implementácia metód controlera	Pridal som validáciu emailu a domeny, pridal som insert do db (bez kontroly duplicit) a delete z db Uz je pridany aj insert ktory atomiccky vyriesi duplicitu, pridany je aj update	Closed	Peter Halas	

Obrázok 30. Export evidencie úloh z 10. šprintu(2).

3813	Identifikácia používateľa aliasom bude dostupná cez API		Vstup: URL a Alias Výstup: UserName ULR môže byť aj podcesta pride url -> vytiahnutie domeny - > dopyt na databazu	Closed	Peter Halas	1
3870		Implementácia		Closed	Peter Halas	
3814	Zoznam aliasov používateľa bude dostupný cez API		Vstup: URL, UserName (URL aj podcesta) Výstup: zoznam aliasov	Closed	Peter Halas	1
3867		Implementácia		Closed	Peter Halas	
3855	Priame zadanie čísla stránky s výsledkami nefunguje			Closed	Pavol Betak	1
3856	Inštalácia klientskej aplikácie zachováva predchádzajúcu konfiguráciu		Pri zadavaní login údajov vybrať meno z registra ak je heslo zadat default "nieco" ak sa to zedituje zahashovať a uložiť uložiť aj url k eclipse	Closed	Peter Halas	2
3882		Implementácia	Premenna ECLIPSEDIRECTORY si zisťuje hodnotu z registra ak tam nieje nič sa nedeje ak tam je, je táto hodnota doplnená do prehliadania adriesarov. Heslo sa na začiatku instalácie zisťuje z registrov, ak je tam, tak používateľovi sa zobrazia 3 bodky - "aaa" Ak používateľ nezmení "aaa", tak sa uloží naspäť pôvodné heslo Ak používateľ zmení heslo, tak sa zakoduje a uloží nové heslo	Closed	Peter Halas	
3883		Testovanie	Instalačný balíček bol testovaný lokálne: - hodnoty boli v registroch prítomné - hodnoty neboli prítomné v registroch - ponechal som pôvodné heslo - napísal som vlastné heslo - nainštaloval som to po poslednej verzii	Closed	Peter Halas	
3859	Aktualizácia UserActivity URL z DevActs		Settings obsahujú DevActs endpoint URL na UACA sa zisťuje - zmena DevActs endpointu - pred odoslaním dávky	Closed	Bc. Maros Grosaft	1
3907		zobrazenie url na devacts v setting okne miesto url na uaca		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3908		aktualizácia url na uaca pred odoslaním dávky / po zmene url na devacts v setting okne		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3930		Implementácia		Closed	Bc. Maros Grosaft	
3931		code review		Closed	Peter Halas	
					Total	41,5

Obrázok 31. Export evidencie úloh z 10. šprintu (3).

Export evidencie úloh z 11. šprintu („Final“)

Modrou farbou sú zvýraznené US. Nezvýraznené riadky predstavujú jednotlivé úlohy, za správne vyplnenie popisu úlohy zodpovedá člen tímu, na ktorého je daná úloha priradená. Oranžovou farbou sú zvýraznené vzniknuté chyby („bugy“).

ID	Title 1	Title 2	Description	State	Assigned To	St
3951	Zjednotenie css		Config - vytvorenie buttonu ... padding	New	Pavol Betak	
3944	pridanie loading screenu pri nacitani logov			Closed	Bc. Tomas Donko	
3948		Úprava loading screenu	Vycentrovať a pri iniciálnom aby to tam bolo tiež	Closed	Bc. Tomas Donko	
3929	Prerobenie updatu konfiguracii na bulk/batch update.			Closed	Bc. Ivan Benovic	
3957		uprava JS		Closed	Bc. Tomas Donko	
3958		uprava backendu		Closed	Bc. Tomas Donko	
3959		CR		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3928	Optimalizacia dopytov na logy.			Closed	Bc. Tomas Donko	
3927	Odstranenie filtrov pre user management. Využitie mongo api na filtrovanie.			Active	Lukas Hamacek	
3961		Analýza		Closed	Lukas Hamacek	
3962		Implementacia		Active	Lukas Hamacek	
3925	Odstranit prebytocnu konfiguracnu hodnotu na dowload link z UACA			New	Bc. Maros Grosaft	
3960		ostranenie z db	-odstranit z databazy polozku UacaWinPackageUrl	Active	Bc. Maros Grosaft	
3918	filtrovanie logov je mozne zavolat cez url		zmenit s post na get a parametre cez url	New	Bc. Tomas Donko	
3917	Cord -> Presunutie repakov z XML do databazy		xml repaky treba dat do databazy pre xml treba spravit rozhranie rovnaka datova strutura, treba ju len obalit do webového rozhrania.... ktory bude ju moct editovat a nasledne ukladat do databazy	New	Bc. Ivan Benovic	
3865	Cord - RepoUpdating bude bežať ako webová služba			Closed	Bc. Peter Vrana	
3949		Dorobiť logovanie		New	Bc. Peter Vrana	
3293	CORD využíva konfigurácie centrálnych služieb			Active	Bc. Ivan Benovic	8
3950		Odstestovanie		New	Bc. Ivan Benovic	

Obrázok 32. Export evidencie úloh z 11. šprintu.

3952	Pridanie možnosti zadania telefónneho čísla			Closed	Pavol Betak	
3955		Implementácia		Closed	Pavol Betak	
3956		CodeReview		New	Bc. Peter Vrana	
3812	Používateľ si môže definovať aliasy		<p>Dvojica: Server (Domena), alias +view Alias pre jednu Domenu a všetky odvodené Domeny musí byť unikátny</p> <p>V kolekcií Users sa pridá položka dvojíc (meno, alias)</p> <p>unikátnosť riešená prostredníctvom jedna domena nemože mať viacero rovnakých mien... unikátnosť dvojice</p> <p>-atomicke operacia mongo -zostavovanie indexov</p> <p>-----</p> <p>Vytvoríť novú kolekciu Iba add a delete Zmeniť index</p>	Closed	Peter Halas	5
3877		Testy a dokumentácia		Closed	Peter Halas	
3878		Code review		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3954		Presunutie aliasov do samostatnej kolekcie		Closed	Peter Halas	
3813	Identifikácia používateľa aliasom bude dostupná cez API		<p>Vstup: URL a Alias Výstup: UserName</p> <p>ULR môže byť aj podcesta pride url -> vyťahnutie domeny - > dopyt na databazu</p>	Closed	Peter Halas	1
3871		Testy a dokumentácia		Closed	Peter Halas	
3872		Code review		Closed	Bc. Ivan Benovic	
3814	Zoznam aliasov používateľa bude dostupný cez API		<p>Vstup: URL, UserName (URL aj podcesta) Výstup: zoznam aliasov</p>	Closed	Peter Halas	1
3868		Testy a dokumentácia		Closed	Peter Halas	
3869		Code review		Closed	Bc. Ivan Benovic	
					Total	15

Obrázok 33. Export evidencie úloh z 11. šprintu (1).