



Projektová dokumentácia - Riadenie projektu

Akademický rok: 2016/2017

Predmet: Tímový projekt

Členovia tímu: Jozef Balún, Martin Prekala, Miroslav Rác, Matej Schwartz, Štefan Schwartz, Igor Šimko

Vedúci tímu: Ing. Michal Kompan, PhD.

Obsah

1. Riadenie - ZS	5
1.1. Úvod	5
1.2. Roly členov tímu	5
1.3. Podiel práce	8
1.3.1. Podiel práce na úlohách	8
1.3.2. Podiel práce na vypracovaní dokumentu	9
1.4. Aplikácie manažmentov	9
1.4.1. Manažment dokumentácie	9
1.4.2. Manažment prehliadky kódu	10
1.4.3. Manažment plánovania úloh	10
1.4.4. Manažment vývoja	11
1.4.5. Manažment testovania	11
1.5. Sumarizácie šprintov	12
1.5.1. MFC Sprint 1	12
1.5.2. MFC Sprint 2	12
1.5.3. MFC Sprint 3	12
1.5.4. MFC Sprint 4	12
1.5.5. MFC Sprint 5	13
1.5.6. MFC Sprint 6	13
1.5.7. MFC Sprint 7	13
1.5.8. MFC Sprint 8	13
1.5.9. MFC Sprint 9	13
1.5.10. MFC Sprint 10	14
1.6. Používané metodiky	14
1.6.1. Metodika pre verziovanie kódu	14

1.6.2. Metodika pre písanie kódu v PHP	15
1.6.3. Metodika pre prácu s databázou	15
1.6.4. Metodika pre komunikáciu a integráciu	15
1.6.5. Metodika pre testovanie	17
1.7. Globálna retrospektíva	20
2. Riadenie - LS	22
2.1 Úvod	22
2.2 Úlohy členov tímu	22
2.2.1 Podiel práce na úlohách	22
2.2.2 Podiel práce na vypracovaní dokumentu	23
2.3 Manažment	23
2.3.1 Manažment prehliadky zdrojového kódu	24
2.4 Sumarizácia šprintov	24
2.4.1 MFC Šprint 11	24
2.4.2 MFC Šprint 12	25
2.4.3 MFC Šprint 13	25
2.4.4 MFC Šprint 14	25
2.4.5 MFC Šprint 15	25
2.4.6 MFC Šprint 16	26
2.4.7 MFC Šprint 17	26
2.4.8 MFC Šprint 18	26
2.4.9 MFC Šprint 19	27
2.4.10 MFC Šprint 20	27
2.4.11 MFC Šprint 21	27
2.4.12 MFC Šprint 22	27
2.5 Používané metodiky	27
2.5.1 Metodika pre verziovanie kódu	28

2.5.2 Metodika testovania	29
2.6 Globálna retrospektíva	29
Príloha A - JIRA exporty ZS	31
Príloha A-2 - JIRA exporty LS	48
Príloha B - Zápisnice zo stretnutí ZS	84
Príloha B-2 - Zápisnice zo stretnutí LS	100

1. Riadenie - ZS

1.1. Úvod

Pri práci v tíme na jednom projekte je potrebné mať konkrétne zadefinované, aké procesy v tíme prebiehajú a ako tieto procesy vykonávať a, samozrejme, ako vyhodnotiť správnosť vykonaného procesu.

V tejto časti dokumentácie rozoberáme podrobnejšie fungovanie a riadenie tímovej spolupráce medzi členmi tímu v našom projekte. Budeme sa venovať konkrétnym členom, aké roly v tíme zastávajú, a prečo sú pre tím dôležití. Priblížime jednotlivé manažérske úlohy, ktoré bolo počas vývoja potrebné vyriešiť, objasníme stratégiu a metodiky, ktorými sa v rámci tímu riadime, a na základe ktorých sme dokázali spoločne a efektívne spolupracovať. Keďže pracujeme agilnou technikou SCRUM, v dokumentácii sa nachádzajú sumarizácie šprintov, vytvárané po ukončení každého šprintu. Nakoniec v časti Globálna retrospektíva budeme distutovať a zároveň aj vyhodnotíme to, ako sa nám podarilo doržiavať nastavené pravidlá.

1.2. Roly členov tímu

V našom tíme nemáme striktne zadefinované, ktorý člen tímu je zodpovedný za konkrétnu časť projektu. Táto zodpovednosť prichádza na členov tímu v rámci konkrétného používateľského príbehu, za ktorý je zodpovedný práve jeden člen tímu.

Úlohy členov tímu sú rôznorodé podľa toho, akú konkrétnu úlohu si člen tímu priradí. Nemáme teda zadefinovanú oblasť pre jednotlivých členov tímu, na ktorej pracujú výlučne oni. Jednotlivé úlohy, ktoré si členovia priradzujú, odrážajú však do istej miery ich všeobecný záujem a nadobudnuté skúsenosti.

Matej Schwartz

Matej sa niekoľko rokov venuje webovým technológiám a vývoju webových aplikácií. Po rokoch práce ako freelancer pracuje v Adbee digital s.r.o. ako web developer. Už dlhšie pracuje na projekte Call centra v Cloude, ktorého počet používateľov sa stále rozrastá.

Prečo je pre tím dôležitý?

V extrakcii dát z webov má veľké skúsenosti nadobudnuté v QualityUnit s.r.o. ako data miner. Svojou dôkladnosťou prispeje pri navrhovaní a implementácii aplikácie.

Štefan Schwartz

Popri štúdiu sa s tímom podieľal na vývoji webových stránok v neziskovej organizácii a počas dvoch rokov tento tím aj viedol. V rovnakom čase vyše roka pracoval v internetovej banke ZUNO Bank, AG ako dátový analytik na oddelení komunikácie so zákazníkmi. Štefan je súčasťou tímu na analýzu získavaných dát, ktorá je vzhľadom na charakter banky veľmi dôležitá. Počas svojho pôsobenia v banke i na fakulte FIIT sa priblížil aj k téme UX a webovej analytike.

Prečo je pre tím dôležitý?

Je najstarší z tímu a svojimi skúsenosťami s vedením dokáže udržať tím na ceste k úspešnému koncu. Už viac ako rok sa venuje analýze dát a práci v databázach, čím pokrýva časť projektu venovanú správe získaných dát. Tiež je prínosom v oblasti UX a vývoja aplikácie z pohľadu používateľa.

Miroslav Rác

Množstvo skúseností nadobudol počas 6 rokov trvajúceho obdobia freelancingu. V súčasnosti pôsobí v spoločnosti Adbee digital s.r.o., kde okrem vývoja webových aplikácií mentoruje junior programátorov.

V budúcnosti chce byť lídrom vývojarského tímu, s ktorým bude realizovať rôzne nápady s biznis potenciálom.

Prečo je pre tím dôležitý?

Svoje projekty programuje s veľkou dávkou kreativity, má zmysel pre detail a teší sa “peknému” a znovupoužiteľnému kódu.

Je pripravený zaviesť postupy, ktoré pomôžu tímu vybudovať si príjemnú atmosféru založenú na kvalitnej komunikácii. Zaujíma sa o psychológiu, fascinuje ho vesmír a evolúcia.

Martin Prekala

V máji 2015 začal pracovať vo firme Centaur a.s., ktorá je členskou firmou Softec Group. Ihneď sa stal súčasťou jedného z najväčších projektov celého združenia, na ktorom momentálne pracuje vyše 40 ľudí. Projekt je vyvíjaný metodikou Scrum, Martin denne rieši vzniknuté problémy s testermi, analytikmi a architektami.

Na backende pracuje s Javou v kombinácii s rule enginom Drools a frameworkami ako Spring či Hibernate, venuje sa aj vývoju používateľského rozhrania s využitím technológie AngularJS a RESTových služieb. Denne sa stretáva s buildovacími a platformovými technológiami Gradle, Jenkins, Grunt.

Prečo je pre tím dôležitý?

Má výborne skúsenosti v oblasti vývoja frontendu v AngularJS. Baví ho navrhovať systémy, a potom to preniesť do praxe. Rád rieši chýlostivé a netradičné situácie, ako v živote, tak aj v kóde. Jeho kľúčové slová: abstrakcia, znovupoužitelnosť a prehľadnosť.

Igor Šimko

Počas svojho pôsobenia sa venoval viacerým projektom, počas ktorých nadobudol rozličné znalosti najmä vo vývoji viacvrstvových Java aplikácií.

Momentálne pôsobí ako vývojár v spoločnosti Unicorn systems. Počas jeho doterajších pracovných skúseností pracoval v tímoch využívajúcich agilnú metodiku vývoja softvéru - SCRUM. K vývoju pristupuje systematicky a úlohy rieši s analytikmi alebo testermi.

Má skúsenosti s viacerými rámcami ako Spring či Hibernate, navrhovaním databázových modelov, či spravovaním aplikačného servera.

Prečo je pre tím dôležitý?

Igorove skúsenosti s metodikou SCRUM vedia tímu pomôcť pri vedení ako aj vývoji projektu a jeho manažovaní. Nie je mu cudzia téma neurónových sietí, ktoré sú pre tento projekt jednou z nevyhnutných častí. Je spoľahlivý a zvyknutý pracovať pod tlakom a v časovej tiesni.

Jozef Balún

Po niekoľkých rokoch práce ako freelancer sa v roku 2014 pridá ku skupine Pixwell, s ktorou momentálne spolupracuje. Skupina prerástla do softvérovej firmy a venujú sa vývojom webových a mobilných aplikácií založených na REST komunikácii.

Tiež bol zamestaný v spoločnosti Goldman systems, a.s., kde pracoval v tíme na vývoji backoffice aplikácie pre bankové subjekty.

Počas pracovnej praxe sa stretával s technológiami ako PHP framework Laravel, frontend framework AngularJS alebo buildovací nástroj Jenkins. Zaujíma ho oblasť spracovania a analýzy dát, kde cíti potenciál pre svoj ďalší rast.

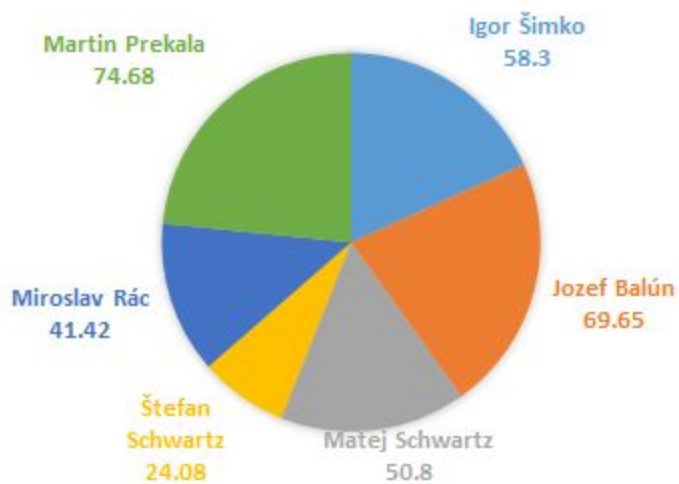
Prečo je pre tím dôležitý?

Má veľký záujem o analýzu a spracovanie dát. Svojou odhodlanosťou postaviť sa každému problému a prepracovať detaily pomôže vytvoriť skutočne kvalitný produkt s potenciálom uspieť.

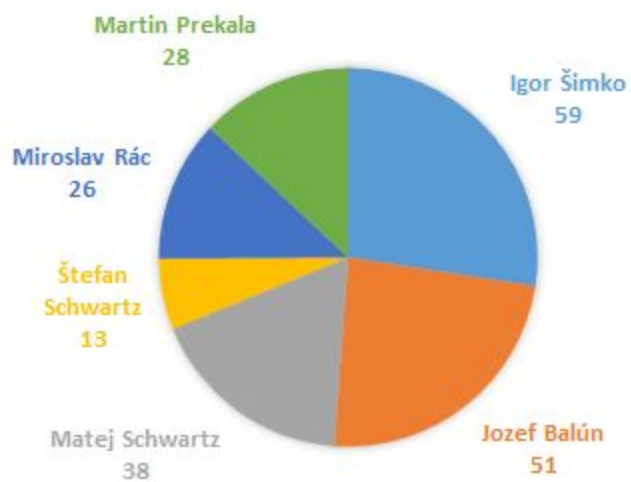
1.3. Podiel práce

1.3.1. Podiel práce na úlohách

STRÁVENÝ ČAS V HODINÁCH



POČET ÚLOH



1.3.2. Podiel práce na vypracovaní dokumentu

Jozef Balún	Úvod do časti riadenia, Roly členov tímu, Metodika - komunikácia a integrácia, PHP, Databáza, Globálna retrospektíva
Martin Prekala	Architektúra, Manažment, korektúra
Miroslav Rác	Sťahovač dát, API, Architektúra, korektúra
Matej Schwartz	Architektúra, Manažment dokumentácie, Metodika pre verziovanie zdrojového kódu
Štefan Schwartz	Inžinierske dielo - úvod, ciele projektu, Riadenie - úvod, roly členov, sumarizácia šprintov (40%), Metodiky (20%), korektúra, Príloha B
Igor Šimko	Manažment plánovania úloh, Sumarizácia šprintov, Metodika pre testovanie, Dátový model, Príloha A, diagramy

1.4. Aplikácie manažmentov

1.4.1. Manažment dokumentácie

Na manažment dokumentácií používame open-source systém Bookstack, ktorý prevádzkujeme na vlastnom serveri. Dokumentácia je delená na knihy a následne na témy z danej oblasti. V každej z týchto častí je možné vytvárať tzv. strany, ktoré obsahujú dokumentáciu k danej téme. Vďaka písaniu dokumentácie a zaznamenávania podstatných informácií do jedného systému sme schopní zvýšiť flexibilitu a výkonnosť. Nie je nutné čakať na odpoveď niektorého z členov tímu, ale stačí si pozrieť WIKI (Bookstack).

Okrem samotnej dokumentácie, zápisom zo stretnutí a jira exportov sa vo WIKI nachádzajú aj metodiky, ktoré používame (viď. časť [2.6. Používané metodiky](#)), užitočné odkazy a detaily k používaniu API, zbieraču dát, aplikácie a pod. Pri práci so serverom či aplikáciami a s

nastavovaním nových funkcionalít sa zapisujú tieto informácie do WIKI. Pre ostatných členov je potom jednoduché v prípade potreby nahliadnuť do dokumentácie a vykonať potrebné zmeny.

Prístupy k rôznym službám a aplikáciám zaznamenávame v šifrovanom súbore, ktorý otvárame pomocou programu KeePass. To nám zaručuje bezpečnosť našich aplikácií a zároveň dostatočnú mieru manipulácie pri pridávaní nových prístupov.

1.4.2. Manažment prehliadky kódu

Prehliadky kódu robíme za pomoci nástroja Github alebo v rámci spoločných stretnutí. Jednotlivé pripomienky k častiam zdrojového kódu píšeme ako komentáre v Githube alebo ako priamu správu danej osobe.

Kedže nie každý člen je rovnako zdatný v určitom využívanom programovacom jazyku, robíme tzv. prezentáciu zdrojového kódu, kde člen tímu, ktorý danú časť vyvíjal, priblíži ostatným čo a akým spôsobom konkrétne vyriešil a ako sa podobné situácie riešia. Takto sa snažíme vzájomne posúvať a odovzdávať si svoje vedomosti a znalosti. Zabezpečujeme takto aj situácie aby v prípade vzniku problému vedel na problém zareagovať aj iný člen tímu ako ten ktorý danú vec vyvíjal.

Tento spôsob prehliadky kódu nám síce zabral pomerne veľa času ale všetci členovia tímu s tým súhlasili pretože efektívna práca v tíme je práve aj v tom že všetci spoločne pracujú.

S odstupom času a na základe rád od vedúcich sme sa rozhodli že prejdeme na systém pull requestov. Výhodou je ušetrenie spoločného času na riešenie závažných problémov. A fakt že neotestovaný kód sa nikdy nedostane do develop vetvy.

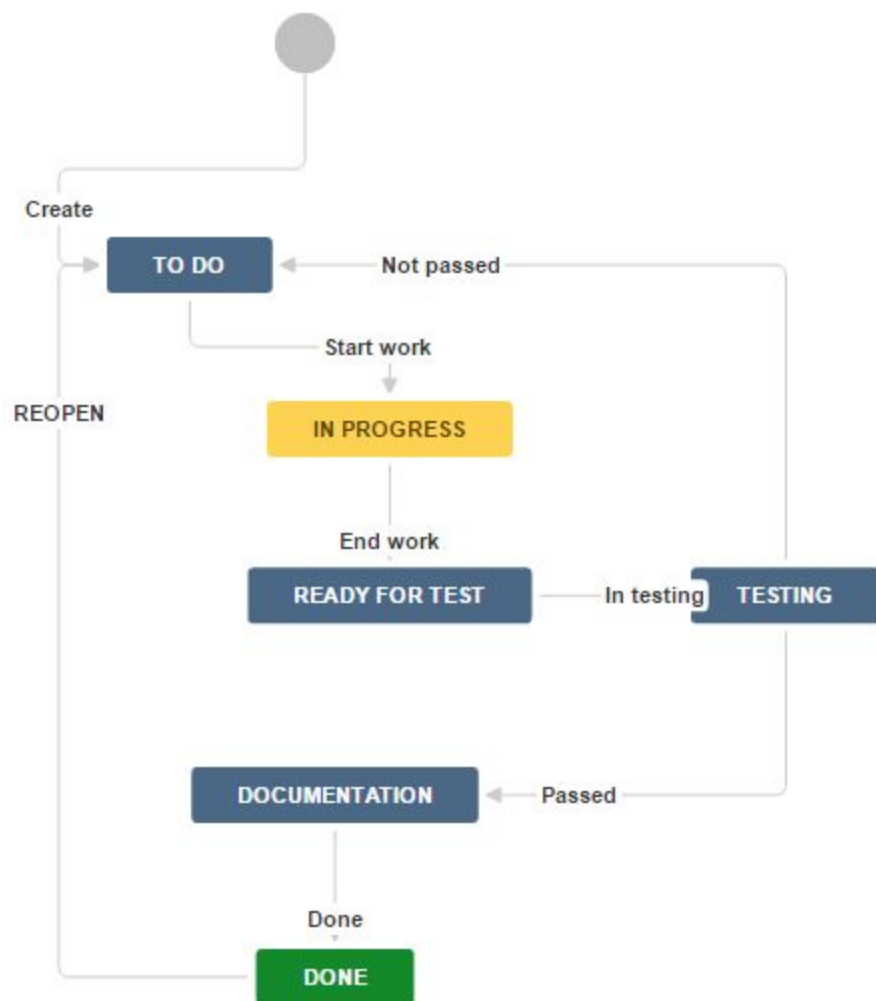
1.4.3. Manažment plánovania úloh

Úlohy manažujeme cez nástroj JIRA, ktorá podporuje agilnú metodiku vývoja softvéru - Scrum. Každý používateľ má vytvorený účet, ktorý sa následne priradí k jednotlivým úlohám.

Všetky úlohy prechádzajú nasledujúcimi stavmi. Po vytvorení úlohy je úloha zaradená do stavu *TODO*. Ak na nej člen tímu začína pracovať, mení jej stav na *IN PROGRESS*. V prípade, že je úloha z jeho pohľadu ukončená, presunie ju do stavu *READY FOR TEST* kde čaká kým ju niekto druhý nevezme a neotestuje, teda presunie do stavu *TESTING*.

Ak tester nenarazil na problém zmení stav úlohy na *DOCUMENTATION*, kde je nutné zdokumentovať úlohu či už testerom alebo programátorom. Ak úloha neprešla testom je jej stav zmenený opäť na *TODO* a je nutné proces zopakovať.

Ak je úloha zdokumentovaná je jej stav zmenený na *DONE* a úloha je ukončená. Úloha môže byť znova otvorená z výnimočných dôvodov, preto je tu možnosť úlohu znova otvoriť a zmeniť jej stav na *TODO*.



1.4.4. Manažment vývoja

Používame verziovací nástroj GIT a úložisko Github. Vid'. časť [2.6.1. Metodika pre verziovanie kódu](#).

1.4.5. Manažment testovania

Vid'. časť [2.6.5. Metodika pre testovanie](#)

1.5. Sumarizácie šprintov

Ku dňu 14.12.2016 sme ukončili 9 šprintov. Momentálne evidujeme **214 úloh** zahrňujúcich samotné úlohy, používateľské príbehy (user story) spolu s ich podúlohami (sub-task) a chyby (bug). Počas týchto šprintov sme úspešne **ukončili 146** z nich. V **backlogu** sa nachádza **42 úloh** (user story + sub-task + bugs). Evidujeme **4 väčšie celky** (epic) a to konkrétne Manažment dokumentov (*Dokumenty*), Manažment tímu k projektu (*Manažment*), MFC dotazník spokojnosti ľudí (*Dotazník*) a Nastavovanie prostredia (*Technické*).

Po ukončení každého šprintu sme vyhodnotili jeho úspešnosť, o ktorej je viac napísaného v časti Globálna retrospektíva. Pre hodnotenie produktivity tímu ako aj určovania výšky story pointov na nasledujúci šprint sme využívali jednotlivé ukazovatele z nástroja JIRA a to konkrétne Velocity chart a Burndown chart.

1.5.1. MFC Sprint 1

Prvý šprint bol zameraný na určenie našich cieľov a vytýčenie dĺžky jednotlivých šprintov. Dohodli sme sa na spôsobe získania spätnej väzby od potenciálnych používateľov cez online dotazník a tiež aj na softvère pre správu úloh (JIRA). Vytvorili sme prvý nástrel stránky tímu a tiež sprevádzkovali prvú verziu aplikácie, ktorá zobrazovala niekoľko údajov o denných menu jedlách.

1.5.2. MFC Sprint 2

Dokončili sme stránku a vytvorili diagram infraštruktúry, ktorou sa riadime. Pri získavaní dát sme narazili na problém s nekonzistenciou dostupných dát, a teda, že jednotlivé reštaurácie poskytujú dáta o denných menu v rôznom formáte.

1.5.3. MFC Sprint 3

Nastali problémy pri nasadzovaní aplikácie, ktoré celý šprint zdržali. Tiež sme narazili na problém pri získavaní dát, pretože náš zdroj obmedzoval množstvo dotazov do ich databázy. Nedokončené úlohy boli potom presunuté do ďalšieho šprintu.

1.5.4. MFC Sprint 4

Počas šprintu sme dospeli k záveru, že bude potrebných viacej stretnutí počas týždňa. Najdôležitejším bude však Code review, teda revízia kódu. Potreba vznikla najmä z dôvodu rôzneho programovania jednotlivých súčastí kódu ako sú názvy premenných a celková logická štruktúra kódu.

1.5.5. MFC Sprint 5

Odoslali sme prihlášku do súťaže TP CUP. Nestihli sa niektoré veci zväčša z časového obmedzenia. Počas tohto šprintu sme vyvolali veľkú diskusiu na tému dátové typy a tabuľky v databáze ako také. Zistili sme, že je problém získať zoznam URL reštaurácií a museli sme teda nájsť iné riešenia. Taktiež sme sa dohodli na implementácii softvéru elastic search. Z UX hľadiska sme dospeli k záveru, že vzhľadom na požadovanú jednoduchosť musíme zredukovať počet prvkov v aplikácii.

1.5.6. MFC Sprint 6

Z pohľadu aplikácie sme narazili na isté problémy s nastavovaním okruhu hľadania jedál a výsledné používateľské rozhranie nezodpovedalo jedna k jednej navrhnutým mockupom. Pri plánovaní v minulom šprinte sme zle odhadli prácu k získavaniu dát o jedlách a trvalo to asi trikrát dlhšie, ako sa naplánovalo. V tomto bode sme ale mali stále problém s dátami, nakoľko ich bolo málo. Dohodli sme sa na zapracovaní autentifikácie prostredníctvom sociálnych sietí a pokračovaní v získavaní dát z nášho zdroja.

1.5.7. MFC Sprint 7

Počas tohto týždňa sme urobili väčší progres ako v predchádzajúcich. Zapracovali sme takmer všetky dohodnuté úlohy. Nastal viditeľný progres aj v používateľskom rozhraní. Zabezpečili sme aplikáciu autentifikáciou jednak na strane frontend-u, ale aj na strane backend-u. Taktiež sme sa dohodli na testovaní frontend-ových služieb a komponentov.

1.5.8. MFC Sprint 8

Šprint číslo osem bol zameraný na zlepšenie dát, ktoré máme. Potrebovali sme rozhodovať o jedlách (ich názvoch), či sú to skutočne jedlá alebo nie. Zapojili sme do rozhodovania elasticsearch, ktorý nám vráti zoznam N najpodobnejších jedál a na základe definovanej vzorky, ktorú sme vytvorili, vieme povedať či dané jedlo je skutočne jedlo. Na konci šprintu sme zistili, že testovanie frontendovej časti aplikácie nebola naša priorita, a tak sme túto user story presunuli napsať do produkt backlogu.

1.5.9. MFC Sprint 9

Nakoľko sa blížil koniec semestra, a teda prvej časti tímového projektu, rozhodli sme sa v rámci retrospektívy a ďalšieho neformálneho stretnutia zhodnotiť, čo teda chceme na konci tohoto obdobia. Opäť sme si prešli výsledky dotazníka a prehodnotili funkcionality, ktorú požadovali ľudia v dotazníku. Dopísali sme ich do backlogu a definovali sme si ich prioritu.

V rámci šprintu sme doplnili funkcionality hodnotenia jedla lajkom alebo dislajkom a tiež sme doplnili čas podávania jedla v reštauráciách. Pridali sme k jedlám informáciu o alergénoch a upravili sme obrazovku detailu jedla.

1.5.10. MFC Sprint 10

Tento šprint bol trochu špecifický a líšil sa od ostatných. Bol totiž značne ovplyvnený mentoringom, ktorého sme sa zúčastnili. Mentori nám viackrát opakovali, aby sme čo najskôr validovali svoj produkt s ľuďmi. Preto tento šprint, ktorý ešte prebieha, je príprava na produkčný release našej aplikácie.

Vytvorili sme jednoduché android a IOS aplikácie zobrazujúce webview našej aplikácie. Nastavovali sme certifikáty na domény. Opravovali sme bugy a podľa odporúčania mentora sme sa zamerali na jeden problém, ktorý chceme riešiť. Zvyšok aplikácie sme zatiaľ “odložili” - vyplí.

1.6. Používané metodiky

V našom projekte používame niekoľko metodík, podľa ktorých sa riadime pri vývoji nášho softvérového produktu. V tejto časti dokumentácie sú jednotlivé metodiky stručne opísané.

1.6.1. Metodika pre verziovanie kódu

Pri vývoji používame verziovací systém Git a táto metodika opisuje základné pravidlá, ktoré zahŕňajú popis, v akom tvare písať commit správy a taktiež ako pomenúvať nové vetvy, resp. kedy a ako ich správne vytvárať, a potom aj následne spájať. Časť o práci s vetvami vychádza zo všeobecne rozšírenej metodiky známej ako Git-flow. V nej sa opisuje ako je potrebné postupovať v prípade, že člen tímu ide vyvíjať novú funkcionálnu, alebo ak sa vyskytol nejaký problém, chyba, ktorú chce narychlo opraviť.

Pri vyvíjaní aplikácií postupujeme podľa dostupného Git-flow. Kvôli súbežnej práci na častiach aplikácie pracujeme každý vo svojej vetve, ktorú vytvárame na základe toho čo je našim cieľom. Ak vyvíjame novú funkcionálnu vytvárame takzvanú feature vetvu, ak opravujeme chybu vytvárame hotfix vetvu. Vytváranie releasov nám zatiaľ nevychádzalo z dôsledku rôzneho času ukončenia práce vo vlastných vetvách. Hlavné rozdelenie zdrojového kódu na master a develop vetvu využívame tak, že každý týždeň dávame otestovanú verziu z develop do mastra, čo nám vie zaistiť, že pri vyvíjaní nových funkcionálností sa vieme spoľahnúť na jednu funkčnú verziu jednotlivých častí aplikácie napr. API.

Vetvenie zdrojového kódu je hlavnou súčasťou Gitu, ktorú je nevyhnutné používať pri práci vo viac členom tíme. Nové vetvy nazývame podľa názvu úlohy v Jire a následne dopíšeme veľmi krátke opisné pomenovanie toho, čo sa v danej vetve vyvíja. To nám zaručuje rýchlu navigáciu vo verziovacom systéme GitHub čo podporuje rýchlejšie prehliadanie kódu.

Samozrejmosťou je využívanie release vetiev na vytváranie nových funkcionálností samostatne. Je to z dôvodu jednoduchého pridávania funkcionality a teda vytvárania jednotlivých releasov. Ak sa product owner rozhodne vydať iba niektorú z vyvíjaných funkcií počas šprintu, je jednoduché spojiť vybrané funkcionality (feature vetvy) a vytvoriť tak nový release.

1.6.2. Metodika pre písanie kódu v PHP

V tejto metodike sú spísané best practice, ako správne písať kód v PHP a ako správne komentovať napísaný kód. Využili sme pritom aj existujúce všeobecne zaužívané štandardy PSR.

V rámci PHP aplikácií (API) využívame viacero návrhových vzorov a dizajnových vzorov. Aby sme oddelili biznis logiku od mapovania doménových objektov využívame *Repositories pattern*. Komunikácia medzi dátovou vrstvou a vrstvou biznis logiky je zabezpečená cez rozhrania (angl. interfaces).

Ďalším využívaným vzorom je doménovo riadený dizajn (angl. Driven Domain Design - DDD), v ktorom sa snžíme udržať aplikáciu v tkz. komponentoch. Zabezpečuje nám to väčší prehľad a rýchlejšiu orientáciu v zdrojovom kóde.

Samotný rámec nás núti používať návrhový vzor MVC. Modely komunikujú s databázovými tabuľkami a dátami. Kontrolery zabezpečujú komunikáciu medzi modelom a pohľadom, ktoré sú v prípade API vo forme dát typu JSON.

Aby sme dokázali do frontendovej aplikácie dostať dáta v požadovanej štruktúre a tvare používame pred výstupom Transformery, kde si jednotlivé objekty dokážeme prispôbiť presne podľa potrieb. Transformery nám taktiež umožňujú jednoducho asociovať relačné objekty vzťahujúce sa na práve transformovaný objekt.

1.6.3. Metodika pre prácu s databázou

Táto metodika jednoducho pomenúva spôsob, akým využiť existujúce riešenie v nami použitom framework-u Laravel, konkrétne sa jedná o migrácie databázy.

Napísané migrácie musia vždy obsahovať dve časti časť *UP* v prípade spustenia migrácie a časť *DOWN* v prípade potreby vrátenia (angl. revert) migrácie. Migrácie v rámci frameworku sú nad úrovňou priameho SQL, čo nám uľahčuje prácu v tom že nemusíme sledovať konkrétne rozdiely v databázových nástrojoch resp. nemusíme poznať priamo dátové typy konkrétneho databázového nástroja.

Snažíme sa striktne dodržiavať nastavené konvencie frameworku, čím sa nám framework odvdáčuje jednoduchším písaním metód a väčšou mierou v rámci automatického dopĺňania častí kódu.

1.6.4. Metodika pre komunikáciu a integráciu

Komunikácia v tíme prebieha v rámci aplikácie Slack. Pre jednotlivé skupiny tém sú vytvorené kanály a tie zabezpečujú celkový poriadok v komunikácii. Aplikácia Slack parí medzi veľmi obľúbené v rámci tímovej komunikácii, pretože podporuje integráciu s veľkým množstvom

ďalších aplikácií a nástrojov. My v rámci tímu využívame integráciu s nástrojmi Jira, Bamboo a Sentry.

Integrácia s nástrojom Jira nám pomáha pohotovejšie reagovať na problémy, na ktoré člen tímu narazil a napísal ich do komentáru k úlohe. Všetci členovia dostanú okamžité upozornenie, že bol pridaný nový komentár a vidíme jeho obsah a, samozrejme, aj kto ho vytvoril a k akej úlohe patrí. Rovnako Jira notifikuje pomocou Slacku o zmene stavu tej ktorej úlohy, aby členovia mali prehľad o stave úloh, či už svojich alebo ostatných, aj v čase, keď nie sú pripojení v Jira aplikácii.

Integrácia s nástrojom Bamboo nám pomáha jednoduchšie sledovať jednotlivé budovania (angl. build) po vykonaní komitu (angl. commit) do repozitára. Do Slacku do kanálu *deployment* prichádza upozornenie akonáhle sa dokončí budovanie niektorej z verzií našej aplikácie.

Ak na niektorej z verzií nášho API nastane chyba, všetci členovia sú upozornení v rámci kanálu *Bugs* v aplikácii Slack o vyskytnutej chybe a zobrazí sa aj popis tejto chyby. Priamo zo Slacku je možné sa jednoducho prekliknúť do webovej aplikácie Sentry, kde sa už nachádzajú presné podrobnosti o vyskytnutej chybe. V prípade potreby Sentry umožňuje vytvoriť problém priamo v pripojenom nástroji na verziovanie kódu. Následne sa chyba priradí na konkrétneho člena tímu, ktorý má za úlohu chybu vyriešiť.

1.6.5. Metodika pre testovanie

Ide o zbierku prístupov a stratégií overovania naprogramovaných riešení. V našom projekte primárne testujeme back-end, tj. časť MFC API, a z malej časti aj front-end avšak toto testovanie ešte nie je zautomatizované.

Prečo je potrebné testovanie?

Potreba testovania produktu je veľmi dôležitá, no nemusí byť hneď jasná. Ak by sme nerobili žiadne chyby, tak by testovanie stratilo na význame. No v našej situácii to nie je jednoduché. Najmä z časových obmedzení robíme chyby. Niektoré sú viditeľné okamžite, na niektoré sa nemusí prísť hneď a neskôr môžu mať fatálne následky na fungovanie aplikácie.

Techniky testovania

Počas vývoja nášho softvérového riešenia testujeme produkt viacerými metódami. Momentálne sa zameriavame najmä na funkcionálne testovanie a to konkrétne na integračné a jednotkové testovanie. Z malej časti testujeme aj bezpečnosť a zaťažovanie aplikácie. V budúcich iteráciach chceme zapracovať aj na systémovom a akceptačnom testovaní, a taktiež na testovaní použiteľnosti a kompatibility.



Testovanie na úrovni zdrojového kódu

Testovať je nutné vždy všetky verejné metódy. Počas týchto testov testujeme vždy negatívny ako aj pozitívny tok. To znamená, že musíme overovať ako sa správa komponent alebo metóda pri úspešnom ale aj neúspešnom scenári. Počas testovania pozeráme aj na konštrukciu samotných metód, a vždy musíme zabezpečiť aby sa otestovali všetky vetvy kódu.

Jednotkové testovanie

V tejto časti testujeme či jednotlivé moduly a komponenty softvéru spĺňajú špecifikovanú funkcionálnosť. Toto testovanie prebieha na úrovni zdrojového kódu a testujú sa konkrétne metódy a funkcie.

Príklad 2: Ak metóda porovnáva či sa nejaká hodnota rovná druhej, musí jeden test pracovať s hodnotou ktorá sa rovná a druhý test s hodnotou ktorá sa nerovná danej hodnote.

API (back-end)

Vid'. časť [API \(back-end\)](#) s výnimkou zdrojového kódu.

Ukážka zdrojového kódu

Príklad jednotkového testu

V tejto funkcii testujeme len uzavretú časť kódu a to konkrétne metódu *array_push*. Pozeráme či vkladá do poľa správne hodnoty a za pomoci funkcií *assertEquals* pozeráme či sa hodnoty rovnajú.

```
public function testPushAndPop()
{
    $stack = [];
    $this->assertEquals(0, count($stack));

    array_push($stack, 'foo');
    $this->assertEquals('foo', $stack[count($stack)-1]);
    $this->assertEquals(1, count($stack));

    $this->assertEquals('foo', array_pop($stack));
    $this->assertEquals(0, count($stack));
}
```

Angular (front-end)

Jednotkové testy aplikácie (front-end) vykonávame pre Angular komponenty, direktívy. V rámci týchto testov pozeráme taktiež na pozitívny aj negatívny tok (vid'. nižšie Ukážka zdrojového kódu).

Ukážka zdrojového kódu

Príklad jednotkového testu

V tomto teste kontrolujeme správnosť funkcie *toBeAllowedToDrive*. Funkcia vracia výsledky na základe vstupného veku (musí byť väčší ako 16).

```
let John = 17, Mary = 16;

it("should allow John to drive", () => {
  expect(John).toBeAllowedToDrive();
  // replaces
  expect(John).toBeGreaterThan(16);
});

it("should not allow Mary to drive", () => {
  expect(Mary).not.toBeAllowedToDrive();
  // replaces
  expect(Mary).not.toBeGreaterThan(16);
});
```

Integračné testovanie

V tejto úrovni testovania overujeme nie len jednotlivé funkcie a komponenty systému ale najmä ich interakciu medzi sebou. Pri integračných testoch zisťujeme ako sa správajú rozhrania aplikácie pri ich vzájomnej komunikácii a aké chybové či iné hlásenia produkujú. V tomto prípade môže chyba jednej časti ovplyvniť aj ďalšie časti.

Pred každým testom musíme vytvoriť sadu testovacích dát. Je to z dôvodu aby všetci vývojári pracovali s rovnakými dátami a mohli si tak spustiť všetky testy. Pri tvorbe integračných testov, ako už sme spomenuli vyššie, je pravdepodobné že vytvorením novej funkcionality ovplyvníme aj inú, to znamená že musíme vždy spúšťať všetky testy.

Príklad 1: V prípade že metóda má vracať chybové hlásenie o neúspešnom nájdení objektu, musíme testovať či tak naozaj urobí ak hľadáme objekt ktorý neexistuje.

API (back-end)

Každá testovacia trieda musí dediť od abstraktnej triedy *TestCase*.

```
class MenuItemTest extends TestCase
```

Ukážka zdrojového kódu

Príklad integračného testu

Pri tomto teste testujeme či hlavička požiadavky obsahuje status kód 200. Z JSON objektu odpovede vyberieme kód statusu a porovnávame ho s číslom 200.

```
public function testFetchAllData()
{
    $this->get('api/menu-items', $this->authHeader())
        ->seeJson()
        ->seeStatusCode(200);
}
```

Automatizácia testovania

Všetky vyššie spomenuté techniky testovania sú plne zautomatizované za pomoci nástroja Bamboo. Pred každým nasadením aplikácie sa vykonajú všetky testy v sekvencii. V prípade, že aspoň jeden test neprešiel, nová verzia aplikácie sa nenasadí, a skutočnosť o tomto probléme je nahlásená automaticky v našom komunikačnom nástroji (viac v časti [Metodika pre komunikáciu a integráciu](#)).

Pokrytie testami

V tejto časti je zobrazený prehľad o pokrytí softvérových častí produktu testami.

Počas testovania sa snažíme pokryť čo najväčšiu časť našich komponentov a modul, či už na strane front-endu alebo back-endu. Výstup je automaticky generovaný nástrojom Bamboo po každom budovaní (angl. build) aplikácie.

Pokrytie kódu - MFC API						
	Riadky		Funkcie a metódy		Triedy a rysy	
Celko vo	66.00% pokrytie	297 / 450	66.67% pokrytie	86 / 129	77.84% pokrytie	53 / 68

1.7. Globálna retrospektíva

Po ukončení jednotlivých šprintov na spoločnom stretnutí vždy prebehla najprv retrospektíva, počas ktorej sme si prešli jednotlivé riešené úlohy, povedali si, kde sa vyskytli ťažkosti, prípadne prečo nebolo možné niektoré úlohy dokončiť.

Následne sme spoločne zhodnotili naše úsilie na úlohách a ohodnotili použité procesy. Tie sme zhodnotili a vyvodili závery, či ich chceme aj naďalej využívať v rovnakej forme, alebo ich zlepšiť, prípadne, či sa chceme prestať nimi v budúcnosti riadiť.

Pomerne často krát sa nám stalo, že v priebehu retrospektívy, keď sme rozoberali nejaký problém, sme dokázali nájsť spoločným úsilím vhodné riešenie problému a naplánovali sme aplikovanie tohto riešenia do nasledujúceho šprintu. Nevýhodou však bolo, že oficiálne týždenné stretnutia začali trvať veľmi dlho a neostávalo veľa času na plánovanie nasledujúceho šprintu.

Tento problém sme sa rozhodli riešiť tak, že sme si naplánovali neoficiálne spoločné tímové stretnutia, na ktorých riešime vzniknuté väčšie problémy. Tento model sa zdá zatiaľ ako veľmi prospešný pre účinnosť celého tímu, aj keď si naviac vyžaduje niekoho hodín voľného času.

Ako cieľ sme si stanovili v zimnom semestri vytvoriť agregátor jedál. Podarilo sa nám pripraviť aplikáciu do stavu, v ktorom ju považujeme za kandidáta na produkčný release. Z tohto pohľadu môžeme povedať že sa nám podarilo naplniť našu úvodnú víziu. Prvý release aplikácie je naplánovaný na 09. 01. 2017.

2. Riadenie - LS

2.1 Úvod

Kapitola riadenia v letnom semestri je obsahovo rozdelená na dve časti. V prvej časti primárne rozoberá plnenie úloh členov tímu. V nej je popísaný podiel práce na úlohách počas celého semestra a taktiež hlavné roly v tíme a oblasti najväčšieho prispievania.

V druhej časti sú popísané zmeny a doplnenia v manažmente a v metodikách. Oproti zimnému semestru sme aktualizovali manažment prehliadok kódu, ktorý sme mali spočiatku zle nastavený. Dokázali sme ho vylepšiť a následne dodržiavať, čo nám vylepšilo implementovanie a testovanie novej funkcionality. Taktiež sme zmenili metodiku verziovania kódu, v ktorom sme začali používať nástroj GitHub a Travis. Spolu s aktualizovanou metodikou testovania sa nám zdokonalil a zrýchlil celkový vyvíjania aplikácie.

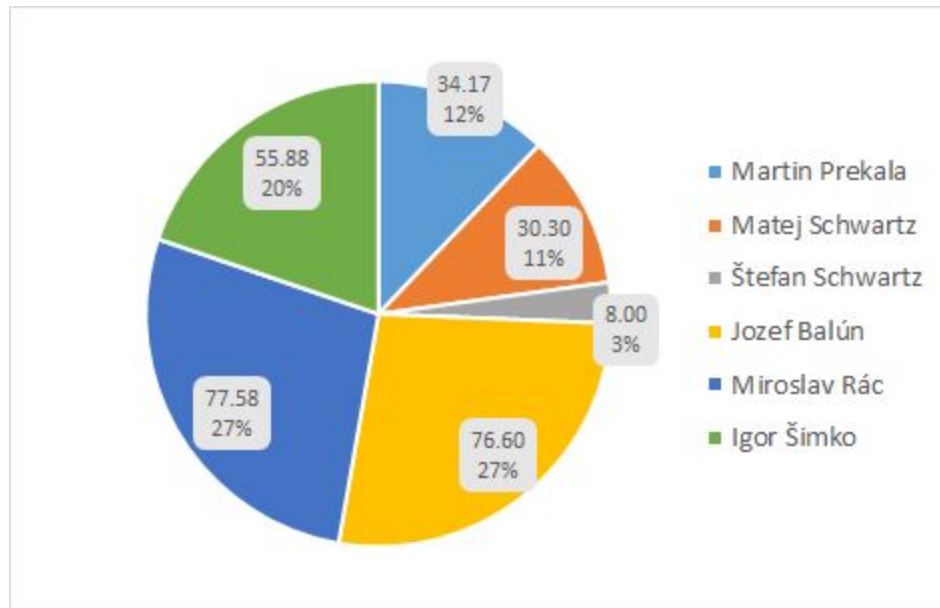
2.2 Úlohy členov tímu

Špecifické úlohy členov tímu sme ani tento semester nezaviedli. Každý člen bol zodpovedný za používateľský príbeh podľa rozdelenia na riadení tímového projektu. To znamená, že člen tímu zodpovedal za úlohu tak, aby bola počas šprintu splnená a komunikoval problémy, ktoré mohli nastať. Keďže úlohy boli aj manažérske, každý člen si mohol vyskúšať komunikáciu s riaditeľmi reštaurácií.

Tento semester sme ale zaviedli SCRUM mastra, ktorý sa obmieňal z pravidla každý týždeň (jeden šprint). Prínosom tejto role bola lepšia spolupráca a vyšší výkon pri plnení úloh. Úlohou SCRUM mastra bolo riadiť šprint počas celého týždňa. Navrhoval a komunikoval stretnutia tímu mimo školy a informoval členov tímu o akciách. Tiež povzbudzoval do práce na úlohách. Na stretnutí riadenia tímového projektu sa zvolil iný člen tímu, a vyhodnotila sa práca súčasného SCRUM master. Tak dostal spätnú väzbu a my sme mohli prísť na to, čo pomáha pri lepšej výkonnosti tímu.

2.2.1 Podiel práce na úlohách

Nasledujúce údaje zobrazujú zapísaný čas práce na úlohách tímového projektu. Tieto hodiny však neodzrkadľujú celkové úsilie, ktoré bolo vynaložené na tímovom projekte. Údaje sú skreslené v závislosti od zápisu času v úlohovacom nástroji. Snahou bolo zaznamenávať strávený čas čo najčastejšie a nezabudnúť na to, ale viackrát sa to nepodarilo dodržať.



Čas v hodinách zaznačený v nástroji JIRA

2.2.2 Podiel práce na vypracovaní dokumentu

Vypracovanie dokumentu prebiehalo s ohľadom na členov tímu, ktorí mali ešte iné školské povinnosti a tak nerovnomernosť výkonu je na mieste.

Jozef Balún	
Martin Prekala	Sumarizácia šprintov, Retrospektíva
Miroslav Rác	
Matej Schwartz	Metodiky, Manažment, Sumarizácia šprintov, Exporty zápisníc a úloh
Štefan Schwartz	Externá komunikácia mimo školy s reštauráciami
Igor Šimko	

2.3 Manažment

Manažment riadenia úloh v tímovom projekte bol definovaný na dostatočnej úrovni už minulý semester a nebolo potrebné robiť rozsiahle úpravy. Hlavnou zmenou bol manažment prehliadky zdrojového kódu. Taktiež nastali niektoré zmeny v prípade testovania, ale tie sú dostupné v metodike testovania.

2.3.1 Manažment prehliadky zdrojového kódu

Manažment prehliadky zdrojového kódu bol upravený pre lepšiu spoluprácu na projekte a lepší prehľad o novo pridaných funkcionalitách v celej aplikácii. Je úzko spojený s verziovaním zdrojového kódu.

Prehliadka kódu prebieha vždy pri pridávaní novej funkcionality do aplikácie. Špecifickejšie je to v momente, keď člen tímu žiada o pripojenie novej funkcionality do developerskej vetvy aplikácie vo verziovacom systéme. Autor zmien najprv zo svojej vetvy pripája zmeny do testovacej verzie aplikácie, a práve vtedy je vytvorená žiadosť o prijatie zmien. Táto žiadosť je následne aj využitá na prehliadku zmien v zdrojovom kóde.

Všetci členovia tímu sú pri žiadosti o spojenie vetiev informovaný emailom. V ňom sa nachádzajú informácie o autorovi zmien, repozitári (časti aplikácie) a jednotlivých zmenách (názvy pridané autorom zmien). Každý člen tímu je priradený do oblastí projektu a podľa tohto priradenia má možnosť schvaľovať žiadosti. Rozdelenie je založené na technických zručnostiach člena tímu a to na backend a frontend. Členovia s lepším technickým zázemím v jednej oblasti sú preferovaní na prehliadku zdrojového kódu.

Samotná prehliadka pozostáva z viacerých častí. Jednou je otestovanie pridanej funkcionality a druhou je samotná prehliadka. Testovanie prebieha výlučne v lokálnom prostredí hodnotiteľa zmien. Pri narazení na problém je hodnotiteľ povinný pridať poznámku alebo kontaktovať tvorca zmien. Testovanie prebieha aj automatizovane za pomoci nástroja Travis (viac v časti [2.6.2 Metodika testovania](#)). Po úspešnom otestovaní sú prezreté zmeny a analyzuje sa samotné riešenie funkcionality. V prípade možného vylepšenia, nedostatkov alebo slabej dokumentácie sú v službe pre správu repozitárov (GitHub) pridané poznámky a návrhy hodnotiteľom. Autor zmien je notifikovaný emailom o týchto udalostiach a je povinný odkomunikovať všetky návrhy a v prípade potreby ich implementovať.

Týmto prístupom prehliadky kódu sme získali väčší prehľad o implementácii funkcionalít a zároveň dosiahli najlepšiu možnú implementáciu daných funkcionalít.

2.4 Sumarizácia šprintov

2.4.1 MFC Šprint 11

Predchádzajúci Šprint 10 bol snahou o release aplikácie. V Šprinte 11 sme sa zamerali na sprístupnenie aplikácie online, čiže sa priraďovali domény a certifikáty. V aplikácii sa nastavovalo sledovanie správania používateľov pre získavanie potrebných dát. Dopracovávali sa detaily do aplikácie, aby bola pre používateľa čo najmenej mäťúca a bolo v nej obsiahnutých čo najviac informácií.

Po zhodnotení predchádzajúceho semestra sme zaviedli *pull requesty* ako lepšiu verziu prehliadky kódu a zvýšili tak funkčnosť aplikácie pri spájaní funkcionalít. Dohodli sme sa na lepšom opise *commitov*.

2.4.2 MFC Šprint 12

Šprint 12 bol špeciálny, pretože prebiehal od ukončenia semestra až po začiatok letného semestra. Naplánovaných bolo viac vecí tak, aby bolo možné v januári spraviť prvý release a sprístupniť aplikáciu pre verejnosť.

Po zhodnotení problémov s aplikáciou bolo potrebných viac úprav, a tak bola celá aplikácia refaktorovaná a nasadená do už pripravenej témy. Tým sme zvýšili záujem o používanie aplikácie používateľmi (krajšia vizuálna stránka). Nastali zmeny aj v navigácii aplikácie. Pripravili sa šablóny pre odosielanie emailov kontaktom získaným pri prieskumu trhu. Témou bola aj spolupráca s coworkingovým centrom *0100 Campus*, ktoré nám ponúklo miesto pre kolaboráciu v ich priestoroch.

2.4.3 MFC Šprint 13

Prvý týždeň semestra sa podarilo vytvoriť pravidlový systém, ktorý bol pripravený na lepšiu úpravu získaných dát z reštaurácií. Problémom, ktorý sme riešili, bol zlý formát dát, takže extrakcia dát bola nejednoznačná a získané informácie boli často problematické a neobsahovali obedové menu ako sme predpokladali. Vďaka pravidlovému systému sme jednoducho vytvorili pravidlá, na základe ktorých sme získavali skutočné jedlá z extrahovaných informácií.

2.4.4 MFC Šprint 14

Štrnásty šprint bol zameraný na vytvorenie architektúry v systéme na vytváranie tzv. odporúčačov (angl. recommenders). Vzhľadom na to, že existuje viacero typov odporúčaní vo webovom svete a dajú sa navzájom kombinovať, potrebovali sme navrhnuť takú architektúru, aby sa do systému dali jednoducho pridávať a implementovať ďalšie techniky na odporúčanie.

Druhá časť šprintu pozostávala z nasadenia aplikácie Travis na server. Je to aplikácia, ktorá pomáha vývojárom pri verziovaní a nasadzovaní softvéru. Bolo potrebné túto aplikáciu správne nastaviť a vytvoriť skripty, ktoré spúšťajú testy pri novej verzii a nasadzujú softvér na dostupný web.

2.4.5 MFC Šprint 15

V pätnástom šprinte sme sa hlavne upriamili na sprístupnenie aplikácie širokej verejnosti. Zaradili sme do šprintu hlavne také úlohy a používateľské príbehy, ktoré mali zabezpečiť dobrý používateľský zážitok. Dokončovali sa v ňom úlohy týkajúce sa zlepšovania stavby kódu vo vnútri aplikácie, vďaka čomu sa odstránilo množstvo chýb, ktoré sme v predchádzajúcich šprintov zaradili do backlogu. Dotiahli sa malé detaily v implementácii, na ktoré doposiaľ nebol čas, a dokázali sme tak vytvoriť dobre fungujúcu aplikáciu.

Do šprintu sme taktiež zaradili úlohy týkajúce sa vytvárania mienky o aplikácii. Vytvorili sme používateľský príbeh s úlohami, ktoré mali priniesť svetlo na individuálne problémy reštaurácií. Vybrali sme reštaurácie v okolí Mlynskej doliny a spravili s nimi rozhovor. Následne bol tento rozhovor spracovaný a vyhodnotený.

2.4.6 MFC Šprint 16

Keďže sa nepodarilo sprístupniť aplikáciu širokej verejnosti v predchádzajúcom šprinte, pokračovali sme v tejto úlohe. Hlavným dôvodom boli zle odhadnuté časy na vykonanie jednotlivých úloh. Spálilo sa približne dvojnásobne viac času ako sa plánovalo. Do šprintu boli zaradené nedokončené úlohy z minulých šprintov, novo vzniknuté chyby a taktiež vytvorenie nových spôsobov na zoradenia zoznamu jedál podľa popularity a vzdialenosti. Čo sa týka úlohy marketingu aplikácie, snažili sme sa ju dostať do firmy Anasoft, za cieľom dosiahnutia väčšieho používania aplikácie a následného získania spätnej väzby z jej používania. Do aplikácie je zakomponovaná služba Google analytics, čo nám umožňuje pozorovať používateľov a ich jednotlivé kliky v aplikácii.

2.4.7 MFC Šprint 17

V prechádzajúcom šprinte sa opäť nestihlo všetko spraviť, čo sa naplánovalo. Veľa vecí ostalo rozrobených, niekedy aj dorobených avšak neotestovaných a nenasadených do produkcie. Týkalo sa to úloh ako nastavenia nástroja Travis, rozhovorov s reštauráciami, sprístupnenie aplikácie na webe, či vytvorenie možnosti zoradenia jedál podľa vzdialenosti. Vzhľadom na túto skutočnosť, že veľa úloh bolo nedorobených, rozhodli sme sa tento šprint dedikovať dokončeniu všetkých takýchto úloh.

2.4.8 MFC Šprint 18

Osemnásty šprint sa venoval hlavne vytvoreniu profilu pre používateľa a zahrnutie alergénov medzi funkcionality. Čo sa týka profilu, pri ňom bolo potrebné navrhnuť celkovú navigáciu v

aplikácii a prechádzanie medzi obrazovkami. Čo sa týka alergénov, vytvorila sa obrazovka na ich zaznačenie v profile používateľa a taktiež upozornenie na jedlá v zozname, ktoré obsahujú alergén poznačený v profile používateľa.

Zistilo sa, že ak SCRUM master si dobre plní úlohy, tak šprint sa dá relatívne dobre stihnúť a je potrebné v tom pokračovať. Tiež sme vytvorili *feature list*, zoznam funkcionalít, ktoré môžeme postupne vyvíjať. Tento zoznam sa postupne rozširoval a následne sme ho dali potenciálnym používateľom na jeho ohodnotenie, kde sa každý mohol vyjadriť, čo by najviac uvítal v aplikácii.

2.4.9 MFC Šprint 19

V devätnástom šprinte sme sa z implementačného hľadiska zamerali na prvú klasifikáciu jedál podľa ich typu. Do riešenia sme zakomponovali už používaný nástroj ElasticSearch, vďaka ktorému vieme do určitej miery zatriedovať jedlá do skupín, ako napríklad mäsité a bezmäsité.

V druhej časti šprintu sme vytvorili úlohy týkajúce sa marketingu aplikácie. Komunikovali sme problémy v reštaurácii White Dragon v Bináriu, a potom tiež nové spôsoby nasadenia aplikácie do Anasoftu. Obidve úlohy sa nám podarilo naštartovať, čo nám v ďalších šprintoch umožnilo zamyslieť sa nad novými spôsobmi prezentovania aplikácie verejnosti.

2.4.10 MFC Šprint 20

V tomto šprinte sa blížili konečné termíny na prípravu textových ale aj iných materiálov na prezentáciu aplikácie a celého projektu na konferencii IIT.SRC a vytvorenie článku na portáli robime.it. Vďaka spolupráci s coworkingovým centrom 0100 Campus a nemalou prípravou sme sa dokázali stretnúť s UX dizajnérom, ktorý nám vecne poradil, čo ďalej s aplikáciou z hľadiska marketingu pre používateľov a taktiež čo ďalej s reštauráciami, od ktorých potrebujeme dostávať dáta na mieru. Na základe stretnutia sa odvíjali naše ďalšie plány a smerovania aplikácie.

2.4.11 MFC Šprint 21

V rámci blížiaceho sa termínu konferencie IIT.SRC sme šprint aj podľa toho naplánovali. To znamená, že sme do neho zakomponovali opravu chýb, ktoré nás už dlhšiu dobu trápili a zatiaľ nevznikol priestor na ich opravu. Dodali sme do aplikácie aj funkcionality, ktoré nie sú pre ňu prioritou, ale dokážu lepšie odzrkadliť, čomu sa chceme venovať. Konkrétne sa jednalo o zaradenie filtrovania jedál podľa ich typu. Potom sme doplnili a vylepšili schopnosť informovania aplikácie o dani, aby používateľ nebol zaskočený, ak sa mu nezobrazia jedlá buď kvôli nenájdeným GPS súradniciam alebo kvôli používaniu aplikácie mimo Bratislavy.

2.4.12 MFC Šprint 22

22. šprint sa nevydaril z hľadiska ukončenia naplánovaných úloh. Do šprintu boli zaradené úlohy ako pridanie mapy do aplikácie v prípade, že sa nepodarili nájsť GPS súradnice, ako aj

pridanie študentských jedální VENZA a Eat&Meet. Neúspešnosť dokončenia šprintu mohla byť spôsobená veľkým nedostatkom času, kvôli vrcholiacemu sa semestru a odovzdávaní prvej časti diplomovej práce.

2.5 Používané metodiky

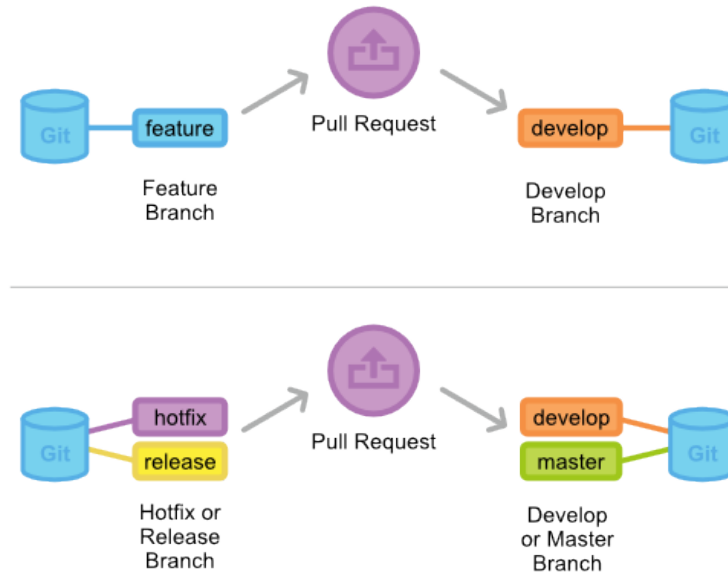
V letnom semestri boli niektoré metodiky aktualizované a jedna pridaná. Vďaka správne mu prístupu od začiatku sme nemuseli meniť princíp práce. Nezmenené metodiky sú podrobne opísané v predchádzajúcej časti dokumentu zo zimného semestra.

2.5.1 Metodika pre verziovanie kódu

Na verziovanie kódu používame verziovací systém Git. Opis základných funkcionalít, ktoré najčastejšie využívame je opísaný v [zimnom semestri](#). Verziovanie kódu sa riadi hlavne podľa overenej metodiky *git-flow*. Tú je možné nájsť podrobne popísanú na webovej stránke <http://danielkummer.github.io/git-flow-cheatsheet/>.

Metodika verziovania zdrojových kódov bola na začiatku letného semestra aktualizovaná, aby bolo možné dodržiavať lepšiu prehliadku kódu. Zaviedol sa model *pull requestov*, ktoré zabezpečujú, že vždy jeden člen tímu skontroluje prácu iného člena. *Git-flow* určuje, že nové funkcionality je potrebné vytvárať do nových vetiev. V tejto úrovni sa žiadna zmena nenachádza. Aktualizovanie metodiky je v spôsobe spájania jednotlivých vetiev dokopy. *Git flow* sa dodržiava, avšak pri spájaní je nutné otestovanie funkcionality a prehodnotenie kvality zdrojového kódu iným členom tímu. Po úspešnom zbehnutí testov je *pull request* označený na kontrolu a spojenie. Akciu spojenie danej funkcionality do developerskej verzie aplikácie môže vykonať iba iný člen tímu ako člen zodpovedajúci za pridanú funkcionality. Pri odobrení spojenia vetiev člen tímu skontroluje zmenený zdrojový kód a v prípade nejasností, zle zdokumentovaného kódu alebo ak je možnosť vylepšenia danej funkcionality je kód okomentovaný priamo v službe (GitHub).

Programátor zodpovedný za zmeny v kóde je v prípade pripomienok zodpovedný za opravu alebo doprogramovanie funkcionality. Ak takáto situácia nenastane, člen hodnotiaci zmeny schváli pridanú funkcionality a tá sa následne nahrá do developerskej verzie alebo produkčnej verzie aplikácie.



Zobrazenie pozície pull requestov v metodike verziovania systému

Aktualizácia metodiky verziovania systému je zobrazená na obrázku nižšie. Zhrnutie princípu je, že o spájaní vetiev je informovaný každý člen tímu a je nutné o spojenie požiadať. V prípade spájania je nutné zmeny skontrolovať a schváliť.

2.5.2 Metodika testovania

Metodika testovania bola aktualizovaná, čo nám prinieslo menšiu chybovosť a rýchlejšie nasadzovanie nových verzií aplikácie. V zimnom semestri boli spomenuté niektoré typy testov, z ktorých sme postupom času vytvárali najviac jeden typ a to jednotkové testy. Príčinou mnohých problémov boli integračné testy.

Vytváranie testov bolo zväčša obmedzené na jednotkové testy v dôsledku neumožňujúceho testovania v rôznych prostrediach. Ako príklad je lokálne prostredie, ktoré neobsahuje dáta z produkčnej verzie a pri testovaní nastával problém. Integračné testy sú teda samostatne označené a spúšťané na produkčnom a predprodukčnom prostredí.

Automatické testovanie bolo tiež aktualizované a to tak, aby predchádzalo chybám na verejne dostupných verziách aplikácie. V predchádzajúcom semestri sme využívali testovanie v prostredí buildovacieho nástroja Bamboo. Testovanie však prebiehalo už pri samotnom nasadzovaní, čo pri chybách spôsobilo nefunkčnosť aplikácie. Testovanie sme presunuli do prostredia Travis, ktorý jednoducho spolupracuje s verziovacím systémom. Po vytvorení žiadosti a pridanie zmien vo verziovacom systéme sú spustené testy. V prípade chyby označia žiadosť o pridanie zmien ako nemožnú. Vtedy je nutné chyby opraviť a až po úspešnom otestovaní aplikácie systémom Travis je povolené tieto zmeny pridať do aplikácie. Služba Travis nám teda uľahčila prácu pri prehliadke zdrojového kódu a testovaní.

2.6 Globálna retrospektíva

Počas letného semestra sme opravili alebo aktualizovali niektoré body v riadení, hlavne verziovanie kódu a prehliadky kódu. Podarilo sa nám tým zlepšiť celkový proces vyvíjania a zaviesť väčšiu systematickosť v tíme. Navzdory faktu, že nám to niekedy prinieslo menšiu rýchlosť dodávania funkcionalít, uvedomili sme si, že to bol nevyhnutný krok, bez ktorého by to mohlo byť horšie. Dôvodom je hlavne kvalita v kóde, ktorá bola dosiahnutá týmito procesmi.

Keďže náš projekt bude pokračovať aj po riadnom ukončení predmetu, rozhodli sme sa dbať na prehľadnosť a štruktúrovanosť v kóde. Vyhýbanie sa nadbytočným riadkom a snaha v používaní návrhových vzorov a odporúčaní bola esenciálna priorita dodávania softvéru. Je potrebné povedať, že spočiatku sme si na takýto prístup chvíľu zvykali, avšak po krátkom čase sme boli schopní dodať novú funkcionalitu v kvalite a v relatívne dobrom čase.

Súhrnne, v letnom semestri sa nám podarilo vylepšiť a dodržiavať metodiky súvisiace s vyvíjaním softvéru. Avšak stále existuje priestor na ich zlepšenie, hlavne čo sa týka ich aplikovania. Niekedy sme sa nimi dôkladne neriadili, napríklad kvôli časovej tiesni, čo neskôr spôsobovalo problémy na úrovni chýb v softvéri alebo na úrovni dopĺňania nového softvéru.

Čo sa týka cieľov stanovených na letný semester z pohľadu dodania softvéru, bolo to hlavne vytvorenie zatriedovacieho a odporúčacieho mechanizmu v systéme. Aj vďaka celkovým upraveným metódam riadenia sa nám to podarilo spraviť. Moduly na klasifikovanie a odporúčanie jedál je možné ľahko pridávať a odoberať, poprípade meniť. Takáto modifikovateľnosť a rozšíriteľnosť bola dosiahnutá hlavne správne robenými prehliadkami kódu, ale aj dodržiavaním metodík na testovanie celého softvéru.

Aj keď z pohľadu rýchlosti dodávanie nových funkcionalít v systéme na začiatku semestra nebolo úplne najlepšie, ku koncu sa to výrazne zlepšilo. Dôvodom môže byť aj prvočné zvykanie si na doplnené metodiky. Avšak po čase, keď sme si už na ne zvykli a dodávky kódu v systéme boli kvalitné, sa pridávanie zlepšilo, čo sa aj potom odzrkadlilo v počte dodaných funkcionalít za jeden šprint.

Príloha A - JIRA exporty ZS

Šprint 1 (28.9. - 5.10.)

MFC Jira

ST - sub task

US - user story

MFC Sprint 1

Sorted by:

Key descending

1–12 of 12 as at: 20/Oct/16 7:59 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-15	MFC-10 / Vytvorenie prvej inštalácie pre Angular	Martin Prekala	DONE		4 hours		2 days
ST	MFC-14	MFC-10 / Vytvorenie stránky v Angular	Martin Prekala	DONE		1 day		2 days, 1 hour
US	MFC-13	Infraštruktúra projektu	Igor Šimko	DONE	Technické	1 day	13	6 hours
ST	MFC-12	MFC-10 / Návrh UI pre zobrazenie jedál	Miroslav Rác	DONE		5 hours		3 hours
ST	MFC-11	MFC-10 Vytvorenie skriptu na sťahovanie dát	Jozef Balún	DONE		2 hours, 57 minutes		5 hours, 3 minutes
US	MFC-10	Zobrazenie listu jedál	Miroslav Rác	DONE		2 days	34	
US	MFC-9	Vytvorenie sady otázok	Miroslav Rác	DONE	Dotazník	4 hours	5	5 hours
US	MFC-8	Vytvorenie google form pre dotazník	Miroslav Rác	DONE	Dotazník	1 hour	1	1 hour
US	MFC-7	Vytvorenie repa na vylisovanie jedál	Matej Schwartz	DONE	Technické	1 hour	2	

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-6	Vytvorenie repa na sťahovanie dát	Matej Schwartz	DONE	Technické	1 hour	2	
US	MFC-5	Vytlačenie plagátu	Štefan Schwartz	DONE	Manažment	30 minutes	1	
US	MFC-4	Template na dokumenty	Igor Šimko	DONE	Manažment	4 hours	3	

Created Thu, Oct 20, 2016 6:48 PM by Igor Šimko
Last Updated Tue, Oct 25, 2016 5:41 PM by Igor Šimko

Šprint 2 (5.10. - 12.10.)

MFC Jira

ST - sub task
US - user story
T - task

MFC Sprint 2

Sorted by:

Key descending

1–18 of 18 as at: 20/Oct/16 8:23 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-54	MFC-23 Update crawlera	Jozef Balún	DONE		1 hour, 30 minutes		30 minutes
ST	MFC-38	MFC-23 Získanie množstva	Jozef Balún	DONE		1 hour, 30 minutes		1 hour, 30 minutes
ST	MFC-37	MFC-23 Získanie alergénov	Igor Šimko	DONE		3 hours		
ST	MFC-36	MFC-23 Parsovanie názvov jedál	Igor Šimko	DONE		2 days		
ST	MFC-35	MFC-24 Získanie jedál podľa získaného gps	Jozef Balún	DONE		10 minutes		1 hour, 50 minutes
ST	MFC-34	MFC-24 UI zadanie vzdialenosti	Miroslav Rác	TESTING		30 minutes		1 hour
ST	MFC-33	MFC-24 Získanie gps	Martin Prekala	TESTING		30 minutes		2 hours, 1 minute
T	MFC-32	Zvoliť vhodné logo a ikonky pre stránku tímu	Matej Schwartz	DONE	Manažment	2 hours		
T	MFC-31	Zvoliť kategórie stránky tímu	Matej Schwartz	DONE	Manažment	0 minutes		1 hour
T	MFC-30	Fotky členov tímu	Martin Prekala	DONE	Manažment	0 minutes		15 minutes
T	MFC-29	Vybrať obsah ku stránke tímu	Matej Schwartz	DONE	Manažment	1 hour		

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-24	Ako používateľ chcem vidieť zoznam jedál dostupných vo svojom okolí, aby som nemusel chodiť ďaleko	Martin Prekala	TO DO		0 minutes	8	
US	MFC-23	Ako používateľ chcem vidieť zoznam jedál, ktoré budú prehľadné a budú mať pekné názvy aby som mal o nich väčší prehľad	Jozef Balún	DONE			13	
T	MFC-22	Spojzdenie aplikácií a stránky tímu	Matej Schwartz	READY FOR T	Technické	3 hours		2 hours
T	MFC-21	Vytvorenie databázového servera	Jozef Balún	DONE	Technické	0 minutes		1 hour
T	MFC-20	Rozbehanie JIRY	Igor Šimko	DONE	Technické	5 hours		
T	MFC-19	Nahodenie web servera	Matej Schwartz	DONE	Technické	1 hour		
T	MFC-18	Spojzdenie servera (fiit cloud)	Igor Šimko	DONE	Technické			

Created Thu, Oct 20, 2016 6:49 PM by Igor Šimko
Last Updated Tue, Oct 25, 2016 10:49 PM by Igor Šimko

Šprint 3 (12.10. - 19.10.)

MFC Jira

ST - sub task

US - user story

T - task

MFC Sprint 3

Sorted by:

Key descending

1-21 of 21 as at: 20/Oct/16 8:37 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
T	MFC-60	Nainštalovať deployment aplikáciu	Matej Schwartz	IN PROGRESS	Technické	19 minutes		3 hours, 41 minutes
T	MFC-59	Nainštalovať Confluence	Jozef Balún	DONE	Technické	1 hour, 45 minutes		1 hour, 15 minutes
T	MFC-58	Vyvorit' konfiguračný súbor mfc-app	Martin Prekala	DONE	Technické	0 minutes		1 hour
ST	MFC-57	MFC-55 Vyhodiť kontrolu na dĺžku názvu	Jozef Balún	DONE		0 minutes		30 minutes
ST	MFC-56	MFC-55 Pridanie slov na vyhodenie	Jozef Balún	DONE		0 minutes		45 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-55	Ako používateľ chcem vidieť v zozname jedál len tie, ktoré ma naozaj zaujímajú aby som častejšie používal aplikáciu.	Igor Šimko	IN PROGRESS			1	
T	MFC-52	Osobné stretnutie s ľuďmi skupina 1.	Martin Prekala	IN PROGRESS	Dotazník	3 hours, 50 minutes		10 minutes
T	MFC-51	Rozoslať dotazník do viacerých firiem 1.	Martin Prekala	DONE	Dotazník	45 minutes		15 minutes
ST	MFC-47	MFC-26 Crawler v crone na zbieranie dát	Jozef Balún	IN PROGRESS		0 minutes		3 hours, 27 minutes
ST	MFC-46	MFC-26 Vytvorenie api CRUD	Jozef Balún	READY FOR TEST		40 minutes		7 hours, 20 minutes
ST	MFC-45	MFC-26 Vytvorenie databázy	Igor Šimko	DONE		30 minutes		30 minutes
ST	MFC-44	MFC-26 Návrh databázy	Igor Šimko	DONE		1 hour, 32 minutes		2 hours, 31 minutes
ST	MFC-35	MFC-24 Získanie jedál podľa získaného gps	Jozef Balún	DONE		10 minutes		1 hour, 50 minutes
ST	MFC-34	MFC-24 UI zadanie vzdialenosti	Miroslav Rác	TESTING		30 minutes		1 hour

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-33	MFC-24 Získanie gps	Martin Prekala	TESTING		30 minutes		2 hours, 1 minute
T	MFC-30	Fotky členov tímu	Martin Prekala	DONE	Manažment	0 minutes		15 minutes
US	MFC-26	Ako product owner chcem mať bohatú ponuku jedál aby som vedel používateľovi pri odporúčaní zohľadniť všetky dostupné jedlá	Matej Schwartz	TO DO		2 hours	21	1 minute
US	MFC-24	Ako používateľ chcem vidieť zoznam jedál dostupných vo svojom okolí, aby som nemusel chodiť ďaleko	Martin Prekala	TO DO		0 minutes	8	
T	MFC-22	Spojazdenie aplikácií a stránky tímu	Matej Schwartz	READY FOR TEST	Technické	3 hours		2 hours
ST	MFC-17	MFC-26 Vyhľadať weby na kuchárky	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-16	MFC-26 Vyhľadať weby na jedlá	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		2 hours, 30 minutes

Šprint 4 (26.10. - 2.11.)

MFC Jira

ST - sub task

US - user story

T - task

MFC Sprint 4

Sorted by:

Key descending

1–29 of 29 as at: 26/Oct/16 2:45 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
T	MFC-73	Manažment sprintu 4	Igor Šimko	DONE	Dokumenty	15 minutes		1 hour, 45 minutes
ST	MFC-72	MFC-66 Navrhnuť wireframe pre screeny	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes		4 hours
ST	MFC-71	MFC-66 Vytvorit screen flow	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes		4 hours
ST	MFC-70	MFC-67 Natiahnuť z api zomata url-ky reštaurácií do databázy	Jozef Balún	DONE		0 minutes		2 hours, 46 minutes
ST	MFC-69	MFC-67 vytvorit crawler 2.0 na stahovanie menu primo zo stránky	Miroslav Rác	IN PROGRESS		5 hours		4 hours

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-68	MFC-67 Pridať url adresu reštaurácie do databázy	Jozef Balún	DONE		0 minutes		30 minutes
US	MFC-67	Ako používateľ chcem mať všetky reštaurácie v Bratislave na celý týždeň aby som si vedel pozrieť ponuku aj dopredu	Martin Prekala	IN PROGRESS			5	
US	MFC-66	Ako používateľ chcem mať jednoduché a pekne spracované UI v aplikácii aby som hneď videl základné funkcie aplikácie	Miroslav Rác	DONE			3	
T	MFC-60	Nainštalovať deployment aplikáciu	Matej Schwartz	DONE	Technické	0 minutes		1 day, 1 hour, 11 minutes
ST	MFC-57	MFC-55 Vyhodiť kontrolu na dĺžku názvu	Jozef Balún	DONE		0 minutes		30 minutes
ST	MFC-56	MFC-55 Pridanie slov na vyhodenie	Jozef Balún	DONE		0 minutes		45 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-55	Ako používateľ chcem vidieť v zozname jedál len tie, ktoré ma naozaj zaujímajú aby som častejšie používal aplikáciu.	Igor Šimko	DONE			1	
ST	MFC-50	MFC-27 Návrh databázy	Igor Šimko	DONE		35 minutes		25 minutes
ST	MFC-49	MFC-27 Doplniť api o spracovanie údajov	Jozef Balún	DONE		0 minutes		5 hours
ST	MFC-48	MFC-27 Vytvoriť GUI	Martin Prekala	IN PROGRESS		1 hour		5 hours, 30 minutes
ST	MFC-47	MFC-26 Crawler v crone na zbieranie dát	Jozef Balún	DONE		0 minutes		3 hours, 27 minutes
ST	MFC-46	MFC-26 Vytvorenie api CRUD	Jozef Balún	DONE		40 minutes		7 hours, 20 minutes
ST	MFC-45	MFC-26 Vytvorenie databázy	Igor Šimko	DONE		30 minutes		30 minutes
ST	MFC-44	MFC-26 Návrh databázy	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 hours, 32 minutes
ST	MFC-35	MFC-24 Získanie jedál podľa získaného gps	Jozef Balún	DONE		0 minutes		1 hour, 51 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-34	MFC-24 UI zadanie vzdialenosti	Miroslav Rác	DONE		30 minutes		1 hour
ST	MFC-33	MFC-24 Ziskanie gps	Martin Prekala	DONE		30 minutes		2 hours, 1 minute
T	MFC-30	Fotky členov tímu	Martin Prekala	DONE	Manažment	0 minutes		15 minutes
US	MFC-27	Ako product owner chcem mať sociálne profily používateľ aby sa používateľ vedel prihlásiť	Štefan Schwartz	IN PROGRESS			5	
US	MFC-26	Ako product owner chcem mať bohatú ponuku jedál aby som vedel používateľovi pri odporúčaní zohľadniť všetky dostupné jedlá	Matej Schwartz	DONE		2 hours	21	1 minute
US	MFC-24	Ako používateľ chcem vidieť zoznam jedál dostupných vo svojom okolí, aby som nemusel chodiť ďaleko	Martin Prekala	DONE		0 minutes	8	
T	MFC-22	Spojazdnenie aplikácií a stránky tímu	Matej Schwartz	DONE	Technické	0 minutes		1 day

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-17	MFC-26 Vyhľadat' weby na kuchárky	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-16	MFC-26 Vyhľadat' weby na jedlá	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		2 hours, 30 minutes

Created Thu, Oct 20, 2016 6:50 PM by Igor Šimko

Last Updated Wed, Oct 26, 2016 12:47 PM by Igor Šimko

Šprint 5 (2.11. - 9.11.)

MFC Jira

T - task
ST - sub task
US - user story

MFC Sprint 5
Sorted by:
Key descending
1–18 of 18 as at: 07/Nov/16 1:11 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-86	MFC-84 Previesť mokapy do aplikácie	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 days
ST	MFC-85	MFC-84 Dokončiť screen flow v mokapoch	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes		4 hours
US	MFC-84	Vytvoriť screen flow v aplikáciu s mokovacími dátami (prototyp)	Jozef Balún	DONE			3	
T	MFC-83	Prihláška na TP CUP - vytvoriť a poslať a možno zaniest'	Miroslav Rác	DONE	Manažment	0 minutes		3 hours, 1 minute
ST	MFC-82	MFC-78 Vyhľadať jedlá podľa rádiusu	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-81	MFC-78 Doplniť API o zapisovanie dát do elastiku	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-80	MFC-78 Spraviť mapping v elastiku	Igor Šimko	DONE		0 minutes		1 hour, 31 minutes
ST	MFC-79	MFC-78 Spojazdniť elasticsearch	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		1 hour
US	MFC-78	Používateľ chce vidieť dáta v okolí a hlavne rýchlo	Igor Šimko	DONE			13	
T	MFC-75	Manažment sprintu 5	Igor Šimko	DONE	Dokumenty	0 minutes		10 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-70	MFC-67 Natiahnúť z api zomata url-ky reštaurácií do databázy	Jozef Balún	DONE		0 minutes		2 hours, 46 minutes
ST	MFC-69	MFC-67 vytvorit crawler 2.0 na stahovanie menu primo zo stránky	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		1 day, 3 hours, 30 minutes
ST	MFC-68	MFC-67 Pridať url adresu reštaurácie do databázy	Jozef Balún	DONE		0 minutes		30 minutes
US	MFC-67	Ako používateľ chcem mať všetky reštaurácie v Bratislave na celý týždeň aby som si vedel pozrieť ponuku aj dopredu	Martin Prekala	DONE			5	
ST	MFC-50	MFC-27 Návrh databázy	Igor Šimko	DONE		0 minutes		26 minutes
ST	MFC-49	MFC-27 Doplniť api o spracovanie údajov	Jozef Balún	DONE		0 minutes		5 hours
ST	MFC-48	MFC-27 Vytvorit' GUI	Martin Prekala	DONE		0 minutes		1 day, 30 minutes
US	MFC-27	Ako product owner chcem mať sociálne profily používateľ aby sa používateľ vedel prihlásiť	Štefan Schwartz	DONE			5	

Created Mon, Nov 7, 2016 12:21 PM by Igor Šimko

Last Updated Mon, Nov 7, 2016 12:24 PM by Igor Šimko

Šprint 6 (9.11. - 16.11.)

MFC Jira

ST - subtask
T - task
US - user story

MFC Sprint 6

Sorted by:

Key descending

1–25 of 25 as at: 12/Nov/16 5:33 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-122	MFC-92 Update mockupu jedla	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-121	MFC-92 Mockup na interakciu s mapou v detaile jedla	Unassigned	TO DO				
US	MFC-109	Code review pre sprint 6	Unassigned	TO DO		6 hours	3	30 minutes
ST	MFC-108	MFC-92 Funkčný FE podľa mockupu	Igor Šimko	TO DO				
ST	MFC-107	MFC-92 Mockup na detail jedla	Štefan Schwartz	DONE				
ST	MFC-106	MFC-91 Pridať do API službu na štruktúrované dáta jedál	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-105	MFC-91 Vytvorenie konf. súborov pre rôzne prostredia	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-104	MFC-91 Pridať na FE interceptor	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-103	MFC-91 Doplniť API o autentifikáciu pri každej požiadavke	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-102	MFC-90 Použiť novú službu v crawleri	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-101	MFC-90 Implementovať parser do API	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-100	MFC-88 Pridať do profilu button na odhlásenie	Igor Šimko	DONE		0 minutes		
ST	MFC-99	MFC-88 Sfunkčniť šípku späť	Martin Prekala	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-98	MFC-88 Naštylovať slider a dostať z neho rádius do služby	Igor Šimko	IN PROGRESS				0 minutes
ST	MFC-97	MFC-88 Do FE pridať Google SDK	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-96	MFC-88 Pridať podporu prihlásenia cez sociálne služby (API)	Jozef Balún	READY FOR TEST				
ST	MFC-95	MFC-87 Doplniť API o možnosť filtrovania jedál podľa dátumu	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-94	MFC-87 Vytvoriť mockup pre výber dátumu	Štefan Schwartz	DONE				
ST	MFC-93	MFC-87 Pridať datepicker do filtra	Matej Schwartz	DONE				
US	MFC-92	Ako používateľ chcem na mape vidieť, kde sa podáva jedlo zo zoznamu	Igor Šimko	IN PROGRESS		6 hours	3	4 hours
US	MFC-91	Ako product owner chcem mať zabezpečenú aplikáciu	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes	1	1 day, 4 hours, 15 minutes
US	MFC-90	Ako používateľ chcem vidieť pekný zoznam jedál, aby som tam nevidel štátne sviatky a názvy, ktoré nie sú jedlá	Matej Schwartz	DONE		1 hour, 5 minutes	5	3 hours, 55 minutes
US	MFC-88	Ako používateľ sa chcem vedieť prihlásiť a filtrovať jedlo podľa lokality a vzdialenosti, aby som nemusel chodiť ďaleko	Martin Prekala	IN PROGRESS		3 hours, 10 minutes	3	1 day, 50 minutes
US	MFC-87	Ako používateľ chcem zobrazíť ponuku jedál na konkrétny dátum aspoň týždeň dopredu	Jozef Balún	DONE		0 minutes	5	7 hours, 30 minutes
T	MFC-76	Manažment sprintu 6	Igor Šimko	DONE	Dokumenty	0 minutes		20 minutes

Created Sat, Nov 12, 2016 3:49 PM by Igor Šimko
Last Updated Sat, Nov 12, 2016 4:35 PM by Igor Šimko

Príloha A-2 - JIRA exporty LS

Šprint 7 (16.11. - 23.11.)

MFC Jira

ST - subtask
T - task
US - user story
B - bug

MFC Sprint 7

Sorted by:

Key descending

1-25 of 25 as at: 22/Nov/16 7:20 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-144	MFC-115 Otestovanie buildovania na Git push trigger	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-143	MFC-77 Nahrat dokumenty na web	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-142	MFC-77 Vytvorit dokument zo zapiskov zo stretnutia a export z jiri	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-141	MFC-120 Analyzovat možnosti vývoja FE	Unassigned	DONE				
ST	MFC-140	MFC-115 Vytvorenie nového plánu v Bamboo pre appku	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		10 minutes
B	MFC-131	Prešetriť oneskorené spustenie requestu	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		2 hours, 15 minutes
B	MFC-130	Prešetriť proces odhlásenia	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-122	MFC-92 Update mockupu jedla	Igor Šimko	DONE		0 minutes		45 minutes
ST	MFC-121	MFC-92 Mockup na interakciu s mapou v detaile jedla	Igor Šimko	DONE				
US	MFC-120	Ako developer chcem vedieť, ako budeme ďalej pokračovať s vývojom FE	Matej Schwartz	DONE	Technické	1 hour	3	5 hours

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-115	Ako developer chcem mať CI pre Apku	Jozef Balún	DONE	Technické	31 minutes	3	3 hours
ST	MFC-114	MFC-111 Integrácia repozitárov s CI	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-113	MFC-111 Migrácia všetkých repozitárov	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-112	MFC-111 Analýza možností GIT repozitárov	Matej Schwartz	DONE				0 minutes
US	MFC-111	Ako developer chcem mať rýchly a spoľahlivý GIT	Miroslav Rác	DONE	Technické	0 minutes	5	1 day, 5 minutes
US	MFC-109	Code review pre sprint 6	Unassigned	DONE		0 minutes	3	6 hours, 30 minutes
ST	MFC-108	MFC-92 Funkčný FE podľa mockupu	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-107	MFC-92 Mockup na detail jedla	Štefan Schwartz	DONE				
ST	MFC-106	MFC-91 Pridať do API službu na štruktúrované dáta jedál	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-105	MFC-91 Vytvorenie konf. súborov pre rôzne prostredia	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-104	MFC-91 Pridať na FE interceptor	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-103	MFC-91 Doplniť API o autentifikáciu pri každej požiadavke	Jozef Balún	DONE				
US	MFC-92	Ako používateľ chcem na mape vidieť, kde sa podáva jedlo zo zoznamu	Igor Šimko	DONE		0 minutes	3	1 day, 6 hours, 45 minutes
US	MFC-91	Ako product owner chcem mať zabezpečenú aplikáciu	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes	1	1 day, 4 hours, 15 minutes
US	MFC-77	Manažment sprintu 7	Igor Šimko	DONE	Dokumenty	20 minutes	1	10 minutes

Created Tue, Nov 22, 2016 6:21 PM by Igor Šimko
Last Updated Tue, Nov 22, 2016 6:26 PM by Igor Šimko

Šprint 8 (23.11. - 30.11.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 8

Sorted by:

Key descending

1–26 of 26 as at: 27/Nov/16 8:14 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-162	MFC-134 Pridať logger do frontendu	Unassigned	TO DO				
US	MFC-159	Dokumentácia k tímovému projektu	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes		1 day, 30 minutes
T	MFC-158	Manažment špritu 8	Igor Šimko	DONE		0 minutes		30 minutes
ST	MFC-152	MFC-145 Vytvorenie nových dočasných dát pri testovaní API	Matej Schwartz	DONE				
B	MFC-151	Pridávanie dát do elasticu pri pridávaní nových jedál cez API	Jozef Balún	DONE		15 minutes		1 hour, 45 minutes
B	MFC-150	Posielanie údajov z API v správnych typoch	Jozef Balún	DONE		30 minutes		30 minutes
US	MFC-145	Ako developer chcem vedieť testovať aplikácie tak aby som na začiatku vytváral vlastné dáta	Miroslav Rác	DONE	Technické	0 minutes	3	4 hours
ST	MFC-139	MFC-134 Rozbehať testovací nástroj	Martin Prekala	IN PROGRESS				
ST	MFC-138	MFC-134 Napísať testy pre služby na FE	Martin Prekala	IN PROGRESS				
ST	MFC-137	MFC-132 zablokovať prístup k login a registrácii ak je používateľ prihlásený	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-136	MFC-132 navrhnuť a implementovať flow aplikácie	Martin Prekala	READY FOR TEST		0 minutes		1 minute

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-134	Ako developer chcem mať istotu pri nasadzovaní na produkciu že aplikácia bude fungovať	Jozef Balún	IN PROGRESS	Technické	4 hours	3	
US	MFC-132	Ako používateľ chcem prechádzať po aplikácii v učitom flow-e, aby som sa nevraca presne po krokoch ako som klikal	Martin Prekala	IN PROGRESS		1 hour	1	1 day, 2 hours
ST	MFC-129	MFC-127 Prispôbiť crawler na spušťanie v crone	Miroslav Rác	DONE		30 minutes		0 minutes
ST	MFC-128	MFC-127 Vytvoriť cron na serveri	Matej Schwartz	DONE				
US	MFC-127	Ako používateľ chcem mať od teraz denné menu na každý týždeň	Matej Schwartz	DONE		30 minutes	2	1 hour, 50 minutes
ST	MFC-126	MFC-123 doplniť databazu o stav jedla	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-125	MFC-123 Vytvoriť nove mapovanie v elastiku na jedla	Miroslav Rác	DONE		1 hour		0 minutes
ST	MFC-124	MFC-123 Doplniť službu na filtrovanie jedla o filtrovanie pomocov elastiku	Jozef Balún	DONE				
US	MFC-123	Ako používateľ chcem mať kvalitnejší zoznam jedál aby som nevidel záznamy, ktoré nie sú jedlá	Igor Šimko	DONE		2 days, 1 hour	13	7 hours
ST	MFC-100	MFC-88 Pridať do profilu button na odhlásenie	Igor Šimko	DONE		0 minutes		
ST	MFC-99	MFC-88 Sfunkčnit' šipku späť	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-98	MFC-88 Naštylovať slider a dostať z neho rádius do služby	Igor Šimko	DONE				0 minutes
ST	MFC-97	MFC-88 Do FE pridať Google SDK	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-96	MFC-88 Pridať podporu prihlásenia cez socálne služby (API)	Jozef Balún	DONE				
US	MFC-88	Ako používateľ sa chcem vedieť prihlásiť a filtrovať jedlo podľa lokality a vzdialenosti, aby som nemusel chodiť ďaleko	Martin Prekala	DONE		0 minutes	1	1 day, 1 hour, 50 minutes

Created Sun, Nov 27, 2016 7:15 PM by Igor Šimko

Last Updated Sun, Nov 27, 2016 7:18 PM by Igor Šimko

Šprint 9 (30.11. - 7.12.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 9

Sorted by:

Key descending

1–27 of 27 as at: 07/Mar/17 8:44 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
T	MFC-180	Manažment šprintu 9	Igor Šimko	DONE	Manažment	0 minutes		30 minutes
B	MFC-179	Aplikácia nefunguje na app-dev ani na app-prod	Martin Prekala	DONE		0 minutes		3 hours, 30 minutes
ST	MFC-178	MFC-161 Vyhodnotenie novej funkcionality podľa dotazníka	Unassigned	DONE				
ST	MFC-177	MFC-165 Upraviť app - detail jedla - pridať čas podávania obedov	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-176	MFC-165 Upraviť API pre get menu items závislá od času podávania (filtrovanie podľa času)	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		45 minutes
ST	MFC-175	MFC-165 Upraviť API pre získanie času (pre crawler)	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-174	MFC-165 Update databázy pre čas ponúkání denného menu	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-173	MFC-165 Vyparsovať z crawleru čas	Miroslav Rác	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-172	MFC-146 Zakomponovať menuitem do frontnedu	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-171	MFC-146 Uprava API	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-170	MFC-146 Update detailu jedla na frontende	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-169	MFC-146 Návrh a implementácia databázy	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-168	MFC-166 Implementácia opravy	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-167	MFC-166 Analýza stavu	Igor Šimko	IN PROGRESS				
US	MFC-166	Ako používateľ chcem aby app fungovala aj na rôznych mobilných zariadeniach	Matej Schwartz	IN PROGRESS		5 hours, 50 minutes	5	2 hours, 10 minutes
US	MFC-165	Ako používateľ chcem vedieť kedy podávajú jedlo v danej reštaurácii.	Jozef Balún	DONE		0 minutes	3	3 hours, 53 minutes
US	MFC-161	Ako používateľ chcem mať funkcionality, ktorá vyplýva z dotazníka, aby som bol spokojný	Miroslav Rác	DONE	Manažment	0 minutes	1	3 hours
ST	MFC-157	MFC-147 Implementácia výpisu alergénov v API	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-156	MFC-147 Získanie a uloženie dát pre identifikáciu alergénov	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-155	MFC-147 Parsovanie a ukladanie alergénov zo získaných dát	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-154	MFC-147 Implementácia aktualizovaného mockupu na detail jedla	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-153	MFC-147 Úprava mockupu na detail jedla	Štefan Schwartz	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-147	Ako používateľ chcem mať detail jedla spolu s ďalšími informáciami aby som mal lepší prehľad	Štefan Schwartz	DONE		0 minutes	5	6 hours, 10 minutes
US	MFC-146	Ako používateľ chcem mať možnosť hodnotiť jedlo, ktoré bude spojené s reštauráciou aby som mohol mať personalizovaný zoznam jedál	Igor Šimko	DONE		0 minutes	8	1 day, 3 hours
ST	MFC-137	MFC-132 zablokovat prístup k login a registrácii ak je používateľ prihlásený	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-136	MFC-132 navrhnuť a implementovať flow aplikácie	Martin Prekala	DONE		0 minutes		1 minute
US	MFC-132	Ako používateľ chcem prechádzať po aplikácii v učiteľskom flow-e, aby som sa nevraca presne po krokoch ako som klikal	Martin Prekala	DONE		0 minutes	1	1 day, 2 hours

Created 24 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 14 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 10 (7.12. - 14.12.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 10

Sorted by:

Key descending

1–18 of 18 as at: 07/Mar/17 8:47 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-228	MFC-204 Identifikovať používateľa	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-215	MFC-209 Vytvoriť manuál na stránke pre vytvorenie skratky na stránku aplikácie	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-214	MFC-209 Aktualizovať hlavnú stránku tímu	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-213	MFC-209 Presmerovať / premiestniť aplikáciu na pokope.sk	Matej Schwartz	DOCUMENTATION				
US	MFC-209	Ako používateľ sa chcem dozvedieť o aplikácii	Martin Prekala	IN PROGRESS		7 hours, 58 minutes	5	2 minutes
B	MFC-208	Nespúšťa sa crawler	Matej Schwartz	DONE		1 hour, 40 minutes		20 minutes
ST	MFC-206	MFC-204 Nahodiť tracking do appky	Igor Šimko	DONE		0 minutes		6 hours
ST	MFC-205	MFC-204 Analýza možných riešení	Igor Šimko	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-204	Ako PO chcem mať prehľad o správaní používateľov	Jozef Balún	DONE		0 minutes	3	2 hours, 1 minute
US	MFC-203	Ako používateľ chcem aplikáciu funkčnú aby som neodišiel	Štefan Schwartz	TO DO			5	
ST	MFC-195	MFC-193 Zobrazenie vzdialenosti reštaurácie na frontende (v liste a v google mape)	Igor Šimko	DOCUMENTATION				
ST	MFC-194	MFC-193 Naformátovanie vzdialenosti reštaurácie a poslanie na frontend	Jozef Balún	DOCUMENTATION				
US	MFC-193	Ako používateľ chcem vidieť ako ďaleko sa nachádza reštaurácia od mojej polohy	Igor Šimko	IN PROGRESS		1 hour	1	1 hour
B	MFC-191	Nastaviť presmerovanie nginx pre app	Matej Schwartz	DONE		0 minutes		30 minutes
B	MFC-189	Nefunguje filtrovanie podľa radiusu a vyber dátumu	Igor Šimko	TO DO		0 minutes		1 hour
B	MFC-186	Nezobrazovať pomlčky pri gramáži a alergénoch ak sú null	Igor Šimko	DONE		0 minutes		30 minutes
B	MFC-185	Z backendu sa posiela čas servírovania ako 00 keď je null	Jozef Balún	DONE		5 minutes		25 minutes
US	MFC-184	Príprava materiálov na odovzdanie na TP	Miroslav Rác	DONE		2 hours	1	

Created 21 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 14 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 11 (14.12. - 13.2.)

MFC Jira

US - user story
ST - sub task
B - bug
T - task

MFC Sprint 11 vianočný špeciál

Sorted by:

Key descending

1-25 of 25 as at: 07/Mar/17 8:51 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-241	MFC-219 Vytvorenie staging domeny a cert pre aplikáciu na testovanie funkcií	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-240	MFC-219 Analyzovať a vyriešiť prípady prihlásenia v ktorých sa môže vyskytnúť problém	Igor Šimko	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-239	MFC-219 Aplikovať login screen do novej štruktúry	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-228	MFC-204 Identifikovať používateľa	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-223	MFC-218 Odoslať emaily	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-222	MFC-218 Vytvoriť template pre mailovú správu	Štefan Schwartz	IN PROGRESS				
ST	MFC-221	MFC-219 Zapnúť funkcionality pre hodnotenie jedla	Jozef Balún	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-220	MFC-219 Zapnúť funkcionality pre prihlásenie	Jozef Balún	DONE				
US	MFC-219	Ako používateľ sa chcem vedieť prihlásiť a hodnotiť jedlo	Unassigned	DONE		1 hour	2	1 day, 1 hour, 56 minutes
SU	MFC-218	Ako používateľ chcem mať prehľad o novinkách	Unassigned	TO DO		0 minutes	1	1 hour
B	MFC-217	Požiadavka na radius 1500m vracia viac výsledkov ako požiadavka na 2000m pri (približne) rovnakej GPS lokalite	Unassigned	TO DO				
B	MFC-208	Nespúšťa sa crawler	Matej Schwartz	DONE		1 hour, 40 minutes		20 minutes
ST	MFC-206	MFC-204 Nahodiť tracking do appky	Igor Šimko	DONE		0 minutes		6 hours
ST	MFC-205	MFC-204 Analýza možných riešení	Igor Šimko	DONE				
US	MFC-204	Ako PO chcem mať prehľad o správaní používateľov	Jozef Balún	DONE		0 minutes	3	2 hours, 1 minute
US	MFC-203	Ako používateľ chcem aplikáciu funkčnú aby som neodišiel	Štefan Schwartz	TO DO			5	

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-195	MFC-193 Zobrazenie vzdialenosti reštaurácie na frontende (v liste a v google mape)	Igor Šimko	DOCUMENTATION				
ST	MFC-194	MFC-193 Naformátovanie vzdialenosti reštaurácie a poslanie na frontend	Jozef Balún	DOCUMENTATION				
US	MFC-193	Ako používateľ chcem vidieť ako ďaleko sa nachádza reštaurácia od mojej polohy	Igor Šimko	IN PROGRESS		1 hour	1	1 hour
B	MFC-190	Facebook login nefunguje	Martin Prekala	DONE		1 hour		
B	MFC-189	Nefunguje filtrovanie podľa radiusu a vyber datumu	Igor Šimko	TO DO		0 minutes		1 hour
B	MFC-188	Nefunguje rating	Igor Šimko	DONE		1 hour		
B	MFC-187	Optimalizácia selectov pri výpise menu items	Jozef Balún	DONE		0 minutes		3 hours, 40 minutes
US	MFC-184	Príprava materiálov na odovzdanie na TP	Miroslav Rác	DONE		2 hours	1	
B	MFC-183	Po prihlásení sa nezobrazí list jedál.	Unassigned	TO DO		2 hours		

Created 19 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 12 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 12 (13.2. - 20.2)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 12 - new age

Sorted by:

Key descending

1-12 of 12 as at: 07/Mar/17 8:25 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-231	Ako súťažiaci TP cup chcem vypracovať parádny abstrakt, aby som vyhral 1k €	Martin Prekala	DONE	Dokumenty	0 minutes	2	3 hours
ST	MFC-230	MFC-225 Vytvoriť PHP komponent na obsluhu pravidiel	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		1 minute
ST	MFC-229	MFC-225 Vytvoriť tabuľku s pravidlami	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-228	MFC-204 Identifikovať používateľa	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-227	MFC-224 Spraviť automatickú aktualizáciu zmeny v raw_foods	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-226	MFC-224 Vytvoriť asociáciu medzi foods a raw_foods	Jozef Balún	DONE				
US	MFC-225	Ako vyhodnocovač chcem mať pravidlový systém na spracovanie vstupov pred vyhodnocovaním jedla, aby som sa tak často nemýlil	Unassigned	DONE		2 days, 4 hours, 10 minutes	5	1 day, 3 hours, 50 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-224	Ako vyhodnocovač chcem mať po vyhodnotení jedla automaticky aktualizovanú ponuku jedál, aby som to nemusel robiť ručne	Unassigned	DONE		45 minutes	3	4 hours, 15 minutes
B	MFC-208	Nespúšťa sa crawler	Matej Schwartz	DONE		1 hour, 40 minutes		20 minutes
ST	MFC-206	MFC-204 Nahodiť tracking do appky	Igor Šimko	DONE		0 minutes		6 hours
ST	MFC-205	MFC-204 Analýza možných riešení	Igor Šimko	DONE				
US	MFC-204	Ako PO chcem mať prehľad o správaní používateľov	Jozef Balún	DONE		0 minutes	3	2 hours, 1 minute

Created 13 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 11 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 13 (20.2. - 27.2.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 13 - Login or Not

Sorted by:

Key descending

1-19 of 19 as at: 07/Mar/17 8:58 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-241	MFC-219 Vytvorenie staging domeny a cert pre aplikáciu na testovanie funkcií	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-240	MFC-219 Analyzovať a vyriešiť prípady prihlásenia v ktorých sa môže vyskytnúť problém	Igor Šimko	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-239	MFC-219 Aplikovať login screen do novej štruktúry	Miroslav Rác	DONE				
B	MFC-234	View v apke ma 4px odsadenie z ľava	Miroslav Rác	DONE		20 minutes		10 minutes
B	MFC-233	Zlé dátové typy v tabuľke menu_items	Miroslav Rác	DONE		25 minutes		1 hour, 5 minutes
B	MFC-232	Nezapisuje restauracie do elastiku po ulozeni do db	Jozef Balún	DONE		10 minutes		50 minutes
ST	MFC-230	MFC-225 Vytvoriť PHP komponent na obsluhu pravidiel	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		1 minute
ST	MFC-229	MFC-225 Vytvoriť tabuľku s pravidlami	Jozef Balún	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-228	MFC-204 Identifikovať používateľa	Martin Prekala	DONE				
US	MFC-225	Ako vyhodnocovač chcem mať pravidlový systém na spracovanie vstupov pred vyhodnocovaním jedla, aby som sa tak často nemýlil	Unassigned	DONE		2 days, 4 hours, 10 minutes	5	1 day, 3 hours, 50 minutes
ST	MFC-221	MFC-219 Zapnúť funkcionality pre hodnotenie jedla	Jozef Balún	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-220	MFC-219 Zapnúť funkcionality pre prihlásenie	Jozef Balún	DONE				
US	MFC-219	Ako používateľ sa chcem vedieť prihlásiť a hodnotiť jedlo	Unassigned	DONE		1 hour	2	1 day, 1 hour, 56 minutes
ST	MFC-206	MFC-204 Nahodiť tracking do appky	Igor Šimko	DONE		0 minutes		6 hours
ST	MFC-205	MFC-204 Analýza možných riešení	Igor Šimko	DONE				
US	MFC-204	Ako PO chcem mať prehľad o správanií používateľov	Jozef Balún	DONE		0 minutes	3	2 hours, 1 minute
B	MFC-190	Facebook login nefunguje	Martin Prekala	DONE		1 hour		
B	MFC-188	Nefunguje rating	Igor Šimko	DONE		1 hour		
B	MFC-187	Optimalizácia selectov pri výpise menu items	Jozef Balún	DONE		0 minutes		3 hours, 40 minutes

Created 11 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 9 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 14 (27.2. - 6.3.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 14 - RMDER v.1

Sorted by:

Key descending

1–21 of 21 as at: 07/Mar/17 9:06 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-260	MFC-247 Napojit recommender na službu vracajúcu zoznam jedál	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-259	MFC-247 Implementovať službu (Frontend) pre získanie informácie o klikoch na jedlo.	Igor Šimko	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-258	MFC-247 Implementovať službu (backend) pre získanie informácie o klikoch na jedlo.	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-257	MFC-247 Implementovať recommender (by popularity)	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-256	MFC-247 Vytvoriť štruktúru tried podľa návrhu	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-254	MFC-247 Návrh a tvorba štruktúry pre základ odporúčača	Unassigned	DONE		0 minutes		1 hour, 40 minutes
ST	MFC-253	MFC-246 Refactor kódu	Martin Prekala	IN PROGRESS				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-252	MFC-246 Odstrániť chybové hlášky v konzole	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-250	MFC-242 Vyhodnotiť ďalší postup	Matej Schwartz	IN PROGRESS		2 hours		0 minutes
ST	MFC-249	MFC-242 Analyzovať správne prístupy	Matej Schwartz	DONE		1 hour		0 minutes
US	MFC-247	Ako používateľ chcem aby mi aplikácia odporúčala jedlá, aby som nemusel prechádzať celú ponuku	Unassigned	DONE		0 minutes	2	1 day, 5 hours, 11 minutes
US	MFC-246	Ako developer chcem mať prehľadný kód naprieč aplikáciou, aby ma mohli volať inžinieri	Unassigned	IN PROGRESS		2 hours	3	1 day, 4 hours, 40 minutes
B	MFC-244	Crawler neukladá dáta do DB	Miroslav Rác	DONE		3 hours		1 hour
US	MFC-242	Ako developer chcem mať väčšiu kontrolu nad vývojom a chcem testovať každú zmenu, aby bola aplikácia stabilná	Matej Schwartz	IN PROGRESS		3 hours	3	3 hours
ST	MFC-241	MFC-219 Vytvorenie staging domeny a cert pre aplikáciu na testovanie funkcií	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-240	MFC-219 Analyzovať a vyriešiť prípady prihlásenia v ktorých sa môže vyskytnúť problém	Igor Šimko	DONE		0 minutes		1 hour
ST	MFC-239	MFC-219 Aplikovať login screen do novej štruktúry	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-221	MFC-219 Zapnúť funkcionality pre hodnotenie jedla	Jozef Balún	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-220	MFC-219 Zapnúť funkcionality pre prihlásenie	Jozef Balún	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-219	Ako používateľ sa chce vedieť prihlásiť a hodnotiť jedlo	Unassigned	DONE		1 hour	2	1 day, 1 hour, 56 minutes
B	MFC-188	Nefunguje rating	Igor Šimko	DONE		1 hour		

Created 9 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 2 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 15 (6.3. - 13.3.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 15 - release or not

Sorted by:

Key descending

1–24 of 24 as at: 13/Mar/17 11:44 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-276	MFC-268 Pozrieť sa prečo nie je cena v DB nikde pri menu itemoch	Igor Šimko	DONE		0 minutes		30 minutes
ST	MFC-274	MFC-267 Spracovať odpovede a rozhovory z interview	Unas-signed	TO DO				
ST	MFC-273	MFC-267 Interview	Unas-signed	TO DO				
ST	MFC-272	MFC-267 Otázky	Štefan Schwartz	DONE				
ST	MFC-271	MFC-268 Pozrieť sa na funkcionality elasticu - is food	Jozef Balún	DONE		0 minutes		30 minutes
ST	MFC-270	MFC-268 Pozrieť sa na funkcionality elasticu - rádius	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-269	MFC-268 Aktualizácia závislostí, resp. uzamknúť ich verzie	Martin Prekala	DONE		0 minutes		3 hours
US	MFC-268	Ako používateľ chcem mať funkčnú app na mobile a pozrieť si list jedál, aby som ju konečne mohol používať	Matej Schwartz	DONE		0 minutes	5	2 days, 3 hours, 18 minutes
US	MFC-267	Ako product owner chcem vedieť, čo trápi reštaurácie, aby som mohol prispôsobiť ponuku.	Štefan Schwartz	IN PROGRESS		5 hours, 30 minutes	3	30 minutes
ST	MFC-265	MFC-262 Prispôsobiť parser na dáta zo zoznamu reštaurácií	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-264	MFC-262 Prispôsobiť crawler na spracovanie dát z reštaurácií zo zoznamu	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-263	MFC-262 Zoznam reštaurácií v okolí	Štefan Schwartz	DONE				
US	MFC-262	Ako používateľ chcem mať prehľad o jedlách pre okolie 1.	Unas-signed	DONE		0 minutes	5	4 hours, 40 minutes
US	MFC-261	Managament Sprintu	Matej Schwartz	DONE	Man-až-ment	0 minutes	1	2 hours

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Point s	Time Spent
ST	MFC-260	MFC-247 Napojit recommender na sluzbu vracajucu zoznam jedal	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-259	MFC-247 Implementovať službu (Front-end) pre získanie informácie o klikoch na jedlo.	Igor Šimko	DONE		0 min-utes		1 hour
ST	MFC-258	MFC-247 Implementovať službu (back-end) pre získanie informácie o klikoch na jedlo.	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-257	MFC-247 Implementovať recommender (by popularity)	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-256	MFC-247 Vytvoriť štruktúru tried podľa návrhu	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-254	MFC-247 Návrh a tvorba štruktúry pre základ odporúčača	Unas-signed	DONE		0 min-utes		1 hour, 40 minutes
ST	MFC-253	MFC-246 Refactor kódu	Martin Prekala	DONE		0 min-utes		30 minutes
ST	MFC-252	MFC-246 Odstrániť chybové hlášky v konzole	Martin Prekala	DONE		0 min-utes		30 minutes
US	MFC-247	Ako používateľ chcem aby mi aplikácia odporúčala jedlá, aby som nemusel prechádzať celú ponuku	Unas-signed	DONE		0 min-utes	2	1 day, 5 hours, 11 minutes
US	MFC-246	Ako developer chcem mať prehľadný kód naprieč aplikáciou, aby ma mohli volať inžinieri	Unas-signed	DONE		0 min-utes	3	3 days, 7 hours, 40 minutes

Created 2 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 5 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 16 (13.3. - 20.3.)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 16 - podme už von

Sorted by:

Key descending

1-27 of 27 as at: 21/Mar/17 11:25 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-311	MFC-278 Minifikovat CSS	Igor Šimko	TO DO				
ST	MFC-309	MFC-283 Implementovať výber recommendera v API	Miroslav Rác	READY FOR TEST				
ST	MFC-306	MFC-278 Vytvoriť FB stránku pre feedback a lepšiu komunikáciu s potenciálnymi používateľmi	Štefan Schwartz	DONE				
ST	MFC-302	MFC-283 Vytvoriť možnosť vybrať typ zoradenia listu jedál	Igor Šimko	TESTING		0 minutes		1 hour
ST	MFC-301	MFC-287 Vytvoriť možnosť vybrať typ zoradenia listu jedál	Igor Šimko	TESTING		0 minutes		1 hour
ST	MFC-300	MFC-287 Vytvoriť recommender podľa vzdialenosti	Miroslav Rác	IN PROGRESS				
ST	MFC-299	MFC-285 Kontaktovať osobu blízku Anasoftu	Martin Prekala	DONE				
ST	MFC-298	MFC-242 Vyklikať nastavenia v trevise pre jednotlivé repozitáre	Matej Schwartz	READY FOR TEST				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-297	MFC-242 Vytvoriť depolyment script na nasadzovanie otestovanej aplikácie	Matej Schwartz	IN PROGRESS				
ST	MFC-296	MFC-283 Vytvoriť recommender podľa likov a dislikov	Miroslav Rác	IN PROGRESS				
ST	MFC-295	MFC-284 nezobrazuje cenu	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-294	MFC-284 modre obdĺžniky na distance dat rovnakej sirky	Miroslav Rác	DONE		0 minutes		10 minutes
ST	MFC-293	MFC-284 skontrolovať responzivitu	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-292	MFC-284 neprihlásenie v inkognito mode safari	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-291	MFC-284 hover na mobile vypnut (celkovo)	Igor Šimko	DONE		0 minutes		40 minutes
US	MFC-287	Ako používateľ chcem vedieť zoznam usporiadať podľa vzdialenosti aby som si vedel vybrať zoradenie listu jedal	Matej Schwartz	IN PROGRESS		1 day	2	2 hours, 30 minutes
T	MFC-285	Infiltrovať aplikáciu medzi zamestnancov firmy Anasoft	Matej Schwartz	DONE	PR	4 hours		2 hours
US	MFC-284	Ako používateľ si potrpím na detaily a preto chcem mať super UI	Matej Schwartz	DONE		0 minutes	3	7 hours, 50 minutes
US	MFC-283	Ako používateľ chcem mať odporúčané jedlá podľa likov a dislikov od používateľov aby bola ponuka ešte viac pre mňa atraktívna	Matej Schwartz	IN PROGRESS		6 hours	3	4 hours, 10 minutes
ST	MFC-282	MFC-278 Vyriešiť nastavenie sociálnych sietí pri release	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-281	MFC-278 pripraviť databázy pre release	Jozef Balún	IN PROGRESS				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-280	MFC-278 Upraviť prezen- tačnú stránku	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-279	MFC-278 Minifikovat js	Martin Prekala	IN PROGRESS				
US	MFC-278	Ako product owner chcem produkt vypustiť na verejnosť, aby som mal spätnú väzbu a zbier- al dáta	Matej Schwartz	IN PROGRESS		0 min- utes	3	1 day, 2 hours, 25 min- utes
ST	MFC-250	MFC-242 Aplikovať bulid script pre každý repozitár	Matej Schwartz	IN PROGRESS		2 hours		0 min- utes
ST	MFC-249	MFC-242 Analyzovať správne prístupy	Matej Schwartz	DONE		1 hour		0 min- utes
US	MFC-242	Ako developer chcem mať väčšiu kontrolu nad vývojom a chcem testo- vať každú zmenu, aby bola aplikácia stabilná	Matej Schwartz	IN PROGRESS		5 hours	2	7 hours

Created 5 days ago by [Igor Šimko](#)

Updated 4 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 17 (20.3. - 27.3)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 17 - finish this

Sorted by:

Key descending

1-28 of 28 as at: 27/Mar/17 10:29 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-314	MFC-313 Vytvoriť create/delete endpointy pre tabuľku allergen_user	Matej Schwartz	DONE				
US	MFC-313	Ako developer chcem mať k dispozícii endpoint na manipuláciu s alergénmi podľa používateľa	Unas-signed	DONE		0 min-utes	2	2 hours, 15 min-utes
T	MFC-312	Navštíviť Anasoft a dohodnúť sa na ďalších krokoch	Štefan Schwartz	IN PROGRESS	PR	2 hours, 30 min-utes		30 min-utes
ST	MFC-311	MFC-278 Minifikovať CSS	Igor Šimko	DONE		0 min-utes		45 min-utes
US	MFC-310	Manažment šprintu 17	Igor Šimko	DONE	Man-až-ment	20 min-utes	1	40 min-utes
ST	MFC-309	MFC-283 Implementovať výber recommendera v API	Miroslav Rác	IN PROGRESS				
ST	MFC-306	MFC-278 Vytvoriť FB stránku pre feedback a lepšiu komunikáciu s potenciálnymi používateľmi	Štefan Schwartz	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
US	MFC-303	Ako product owner chcem odprezentovať aplikáciu na konferencii IIT.SRC2017	Unas-signed	DONE	Man-až-ment	0 min-utes	2	1 day, 1 hour, 10 min-utes
ST	MFC-302	MFC-283 Vytvoriť možnosť vybrať typ zoradenia listu jedál	Unas-signed	DONE		0 min-utes		1 hour, 10 min-utes
ST	MFC-301	MFC-287 Vytvoriť možnosť vybrať typ zoradenia listu jedál	Unas-signed	DONE		0 min-utes		1 hour, 30 min-utes
ST	MFC-300	MFC-287 Vytvoriť re-comender podľa vzdialenosti	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-298	MFC-242 Vyklikať nastave-nia v trevise pre jednotlivé repozitáre	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-297	MFC-242 Vytvoriť depoly-ment script na nasadzo-vanie otestovanej aplikácie	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-296	MFC-283 Vytvoriť re-comender podľa likov a dislikov	Miroslav Rác	DONE				
US	MFC-287	Ako používateľ chcem vedieť zoznam usporiadať podľa vzdialenosti aby som si vedel vybrať zoradenie listu jedál	Matej Schwartz	DONE		0 min-utes	2	1 day, 3 hours, 30 min-utes
US	MFC-283	Ako používateľ chcem mať odporúčané jedlá podľa likov a dislikov od použí-vateľov aby bola ponuka ešte viac pre mňa atraktívna	Matej Schwartz	IN PROGRESS		2 hours	1	1 day, 2 hours, 50 min-utes
ST	MFC-282	MFC-278 Vyriešiť nastave-nie socialnych sieti pri release	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-281	MFC-278 pripraviť data-bazy pre release	Jozef Balún	DONE				

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-280	MFC-278 Upraviť prezen- tačnú stránku	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-279	MFC-278 Minifikovať js	Igor Šimko	DONE		0 min- utes		30 min- utes
 Story	MFC-278	Ako product owner chcem produkt vypustiť na vere- jnosť, aby som mal spätnú väzbu a zbieral dáta	Matej Schwartz	DONE		0 min- utes	3	1 day, 3 hours, 55 min- utes
ST	MFC-274	MFC-267 Spracovať odpovede a rozhovory z interview	Štefan Schwartz	DONE		0 min- utes		10 min- utes
ST	MFC-273	MFC-267 Interview	Štefan Schwartz	DONE				
ST	MFC-272	MFC-267 Otázky	Štefan Schwartz	DONE				
US	MFC-267	Ako product owner chcem vedieť, čo trápi reštaurácie, aby som mohol prispôbiť ponuku.	Štefan Schwartz	DONE	PR	3 hours	3	3 hours
ST	MFC-250	MFC-242 Aplikovať bulid script pre každý repozitár	Matej Schwartz	DONE		2 hours		0 min- utes
ST	MFC-249	MFC-242 Analyzovať správne prístupy	Matej Schwartz	DONE		1 hour		0 min- utes
US	MFC-242	Ako developer chcem mať väčšiu kontrolu nad vývo- jom a chcem testovať každú zmenu, aby bola ap- likácia stabilná	Matej Schwartz	DONE		3 hours, 20 min- utes	2	1 day, 40 min- utes

Created 7 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 7 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 18 (27.3 - 3.4.)

MFC Jira

US - user story
ST - sub task
B - bug
T - task

MFC Sprint 18 - have allergy?

Sorted by:

Key descending

1-17 of 17 as at: 04/Apr/17 1:32 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-329	Manažment šprintu 18	Matej Schwartz	DONE		0 minutes	1	30 minutes
ST	MFC-328	MFC-326 Dohodnúť s Duškym či zavolať ľudí na stretko	Unassigned	DONE				
ST	MFC-327	MFC-326 Vytvoriť DETAILNY feature zoznam	Unassigned	DONE				
US	MFC-326	Ako PO chcem feature list, aby som vedel userom prezentovať naše nápady	Unassigned	DONE		1 day, 3 hours	5	5 hours
ST	MFC-325	MFC-182 BE - Pridať upozornenie pre jedlá, ktoré obsahujú alergény, ktoré nemôžem	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-324	MFC-182 FE - Pridať upozornenie pre jedlá, ktoré obsahujú alergény, ktoré nemôžem	Martin Prekala	DONE		0 minutes		3 hours, 10 minutes
ST	MFC-323	MFC-182 Vytvoriť endpoint pre GET na všetky alergény	Matej Schwartz	DONE				
ST	MFC-322	MFC-182 Uložiť alergény po vyklikaní checkboxov	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-321	MFC-182 Pridať nový komponent do profilu v aplikácii pre alergény	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 hours, 30 minutes
ST	MFC-318	MFC-316 Vytvoriť component profilu v aplikácii	Igor Šimko	DONE		0 minutes		2 hours
ST	MFC-317	MFC-316 Navrhnuť umiestnenie navigácie v aplikácii	Unassigned	DONE		0 minutes		1 hour
US	MFC-316	Ako používateľ chcem mať všetky informácie o svojom profile po kope, aby som mal kvalitnejší zoznam jedál	Unassigned	DONE		0 minutes	3	5 hours
ST	MFC-309	MFC-283 Implementovať výber recommendera v API	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-302	MFC-283 Vytvoriť možnosť vybrať typ zoradenia listu jedál	Unassigned	DONE		0 minutes		1 hour, 10 minutes
ST	MFC-296	MFC-283 Vytvoriť recomender podľa likov a dislikov	Miroslav Rác	DONE				
US	MFC-283	Ako používateľ chcem mať odporúčané jedlá podľa likov a dislikov od používateľov aby bola ponuka ešte viac pre mňa atraktívna	Matej Schwartz	DONE		0 minutes	1	1 day, 6 hours, 20 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Point s	Time Spent
US	MFC-182	Ako používateľ chce vedieť zobrazíť jedlá podľa alergénov, aby som ušetril čas pri hľadaní vhodného jedla	Unas-signed	DONE		0 minutes	8	1 day, 2 hours

Created 2 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 3 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 19 (3.4 - 10.4)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 19 - class kick off

Sorted by:

Key descending

1-14 of 14 as at: 02/May/17 10:39 AM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
T	MFC-349	Release 0.2	Miroslav Rác	DONE	Technické	1 hour, 30 minutes		30 minutes
US	MFC-348	Manažment šprintu 19	Matej Schwartz	DONE	Manažment	0 minutes	1	30 minutes
ST	MFC-345	MFC-338 Vytvoriť vyhodnocovanie podľa typu jedla	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-344	MFC-338 Stiahnuť kuchárku(y) a natiiahnuť dáta do elasticu	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-343	MFC-338 Vytvoriť nové mapovanie do elasticu	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-342	MFC-335 Basic overenie funkcionality low fidelity prototypu	Unassigned	TO DO				
ST	MFC-341	MFC-338 Realizovať riešenie cez elastic	Miroslav Rác	DONE				
US	MFC-338	Ako používateľ chcem mať možnosť vybrať si jedlo podľa typu jedla, aby som si rýchlejšie vybral	Miroslav Rác	DONE		3 hours, 30 minutes	8	2 days, 30 minutes

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-337	MFC-335 Podľa návrhu pripraviť prezentáciu na stretnutie sa s ľuďmi	Unas-signed	TO DO				
US	MFC-335	Ako PO chcem vedieť ako oprioritizovať zoznam features	Unas-signed	IN PROGRESS		2 days	8	
T	MFC-334	Ďalšia možnosť, ako sa infiltrovať do Anasoftu	Miroslav Rác	DONE	PR	1 hour, 30 minutes		
ST	MFC-333	MFC-331 Urobiť s majiteľom prevádzky interview	Matej Schwartz	DONE				
B	MFC-332	Nezobrazuje sa v ponuke Bistro Mladosť a Idyla 2	Jozef Balún	DONE		2 hours		1 hour
T	MFC-331	Dohodnúť spoluprácu s reštauráciou White Dr-gaon v Binariu	Unas-signed	DONE	PR	2 hours		

Created 9 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 5 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 20 (10.4 - 24.4)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 20 - prezentácie

Sorted by:

Key descending

1–10 of 10 as at: 02/May/17 10:44 AM

T	Key	Summary	As-signee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
T	MFC-364	Stretnúť sa s Maťom Pavlan-ským a prebrať návrh dizajnu aplikácie	Martin Prekala	DONE	PR	30 minutes		1 hour, 30 minutes
ST	MFC-363	MFC-354 Vytvoriť článok do 600 slov s obrázkami o nás	Unassigned	DONE				
ST	MFC-362	MFC-353 Vyplniť dotazník	Martin Prekala	DONE		0 minutes		30 minutes
ST	MFC-361	MFC-350 Tričká	Igor Šimko	DONE				
ST	MFC-360	MFC-350 Letáčky - ťaháčky k prezentácii	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-359	MFC-350 Prezentácia	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-358	MFC-350 Plagát	Igor Šimko	DONE				
US	MFC-354	Ako tím chcem odprezentovať seba a svoju aplikáciu na ROBIME.IT	Unassigned	DONE		4 hours	3	2 hours
US	MFC-353	Ako tím chcem odprezentovať seba a svoju aplikáciu na TPCUP	Unassigned	DONE		0 minutes	1	2 hours

T	Key	Summary	As-signee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
US	MFC-350	Ako tím chcem odprezentovať seba a svoju aplikáciu na IITSRC	Unassigned	DONE		1 day, 2 hours, 30 minutes	8	1 day, 1 hour, 30 minutes

Created 5 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 2 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 21(24.4 - 2.5)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 21 - IITSRC

Sorted by:

Key descending

1–14 of 14 as at: 02/May/17 10:46 AM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Remaining Estimate	Story Points	Time Spent
ST	MF C-384	MFC-376 Pripraviť sa na prípravu hotdogov	Martin Prekala	DONE				
ST	MF C-383	MFC-376 Nakúpiť pohostenie pre záujemcov	Martin Prekala	DONE				
ST	MF C-381	MFC-376 Vytvoríť release	Jozef Balún	DONE				
ST	MF C-380	MFC-376 Vytvoríť scenár na body pre osobnú prezentáciu aplikácie	Unassigned	DONE				
ST	MF C-379	MFC-376 Vytvorenie reportov z GA a z dotazníka	Jozef Balún	DONE				
ST	MF C-377	MFC-376 Pripraviť dáta v databáze pred prezentáciou	Unassigned	DONE				
US	MF C-376	Príprava na IITSRC 2017	Unassigned	DONE		1 day, 3 hours, 30 minutes	8	2 hours, 30 minutes
B	MF C-373	Appka musí lepšie informovať používateľa čo je v neporiadku, napr. prázdne dáta	Martin Prekala	DONE		0 minutes		1 hour
B	MF C-371	V Safari to nefunguje. "Intl"	Miroslav Rác	DONE		2 hours, 30 minutes		30 minutes
ST	MF C-368	MFC-365 Pridať filter do strcutured	Matej Schwartz	DONE				
ST	MF C-367	MFC-365 App pridať filter	Igor Šimko	DONE				
US	MF C-365	Ako používateľ chcem filtrovať jedlá podľa mäsité a nemäsité, aby som vedel lepšie si vybrať jedlo	Unassigned	DONE		4 hours	3	2 hours
B	MF C-352	Pri odhlaseení spraviť reset nad angularom #issue 40	Miroslav Rác	DONE		1 hour		
B	MF C-351	Po zmene recommendera v app posielalo do HTTP requestu inu polohu, aku som mal v local storage	Unassigned	DONE		2 hours, 20 minutes		40 minutes

Šprint 22 (2.5 - 9.5)

MFC Jira

US - user story

ST - sub task

B - bug

T - task

MFC Sprint 22 - students

Sorted by:

Key descending

1-10 of 10 as at: 13/May/17 1:04 PM

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
ST	MFC-396	MFC-389 Analyzovať uloženie do LS	Miroslav Rác	TO DO				
US	MFC-395	Manažment šprintov 22,21	Matej Schwartz	DONE		1 hour	2	
ST	MFC-394	MFC-387 Pridať reštaurácie do DB	Jozef Balún	DONE				
ST	MFC-393	MFC-387 Urobiť crawler na stránku	Miroslav Rác	DONE				
ST	MFC-392	MFC-389 Prirobiť input na adresu (ak to je easy)	Jozef Balún	READY FOR TEST				
ST	MFC-391	MFC-389 Pridať mapu s potvrdením polohy	Igor Šimko	READY FOR TEST				
ST	MFC-390	MFC-389 Pridať do FE možnosť vybratia polohy	Igor Šimko	DONE				
US	MFC-389	Ako používateľ chcem mať možnosť si vybrať polohu, aby som si vedel zvoliť vybrať budúce miesto stravovania	Unas-signed	IN PROGRESS		6 hours, 40 min-utes	3	1 hour, 20 min-utes
US	MFC-387	Ako obyvateľ Mlynskej doliny chcem mať v ponuke obedové menu z mlynskej aby mal MFC viac údajov o používateľoch	Unas-signed	DONE		1 hour	3	2 hours

T	Key	Summary	Assignee	Status	Epic Link	Re-main-ing Esti-mate	Story Points	Time Spent
US	MFC-385	Ako študent chcem mať dokončenú dokumentáciu aby ma nevyhodili zo školy 1/2	Unas-signed	IN PROGRESS		2 days	8	

Created 3 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 2 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Príloha B - Zápisnice zo stretnutí ZS

Šprint 1 (28.9. - 5.10.)

Chceme prebrať

- prvý realease bude agregátor (naplánovanie kto, ako, prečo)
- dotazník (5 základných otázok, študenti, docieľiť:
 - cena
 - vzdialenosť
 - čo je podstatné pri výbere
 - čo očakávajú aplikácií (aké funkcie)
 - naraz obidve
- vyberáme JIRU (na tasky)
- spravíme si stránku
- bitbucket (appka, web, ...)
- server (čo, kde ?) (contabo, digitalocean)
- tp cup
- aké data riešiť na odporúčanie?

Odporúčanie:

- sprinty týždňové (streda => streda)
- Striehnúť si dokumentácie
- MIS
- V dotazníku brať do úvahy aj takých, čo netrápi rozhodovanie
- Z pohľadu funkcionality sa zamerať na dotazník
- Server (Peťo Lacko) (asi sa počká)
- Stránka staticky

Realease

- Zobrazenie jedal
 - Stiahnutie
 - Nahranie

Šprint 2 (5.10. - 12.10.)

Retrospektíva

Api

- Urobené základy plus dokumentácia v podobe stránky

Appka

- Zobrazuje už základnú ponuku jedál ponuku jedál

Stránka

- Začiatok, vybraná téma

Plánovanie

Dotazník

- Je vhodné získať priemerný čas strávený v reštaurácii

Stránka

- dokončenie , finalizovanie

Infraštruktúra

- nutné vytvoriť diagram

Odprezentovala sa stránka

Odprezentovala sa appka

Šprint 3 (12.10. - 19.10.)

Retrospektíva

- Problém s názvami jedla
- Nekonzistentné názvy jedál

Plánovanie

Parsovanie nazvu

- Pridanie txt so slovami na vyhodenie
- Vyhodiť kontrolu na dĺžku názvu

GPS

- Tak jak to je je dobre

JIRA

- Vytvoríť user pre Michala

APP

- Urobiť konfiguračný súbor

Deployment

- Vybrať na to aplikáciu

Testovanie

- Z začiatku písať integračné a unit testy

Šprint 4 (19.10. - 26.10.)

Retrospektíva

- nestihlo sa veľa vecí kvôli deployment aplikácií
- problém so Zomatom a obmedzením requestov
- problém s deployment aplikáciou

Úlohy presunuté zo šprintu 3

Plánovanie

Crawler

- urobiť nový, ktorý bude crawlovať priamo stránky
- potreba url reštaurácie

UI

- potrebné vytvoriť komplet wireframe pre appku

Šprint 5 (26.10. - 2.11.)

Retrospektíva

- niečo sa podarilo, ale zostali nedokončené úlohy
- veľkú diskusiu vyvolali zvolené dátové typy v návrhu databázy
 - dohodli sme sa, že ponecháme/použijeme navrhnutý dátový typ *uuid* a zatiaľ ponecháme *varchar*, ktorým neskôr prispôbime limity
- exporty a zápisnice zverejňované na stránke majú dobrú formu
- je problém získať zoznam URL reštaurácií zo Zoomato API, pri pokuse stránkovať výsledky prestane API posielať dáta
- prihlásenie cez sociálne profily:
 - každý sociálny profil môže mať rozličný spôsob unique identifikácie (FB bez mailu ale s ID)
 - ak je iniciované prihlásenie cez sociálne médium k účtu, ktorý bol vytvorený iným sociálnym médium, nesmieme to napárovať, ale vypísať upozornenie nech sa prihlási do svojho profilu a pridá si tam to sociálne médium
- nepodarilo sa nastaviť automatický deployment aplikácie cez Bamboo, pretože je problém na strane knižníc aplikácie
 - momentálne sa builduje aj master aj develop súčasne, takže sa builduje master aj v prípade, že bola zmena spravená iba v develope
- zitili sme, že nutne potrebujeme naplánovať *spoločný code review*
- Screeny:
 - chceme redukovat počet tlačidiel iba na jedno, ktoré bude predstavovať filter -> radius, aj kategória jedla
 - chceme zmeniť zobrazenie detailu jedla -> preklik na iný screen s možnosťou vrátiť sa
- crawlovanie dát
 - neúspešné -> neprichádzajú dáta z URL, kde je zoznam denného menu -> vyskúšame iné metódy
- Martin bude potrebovať čas na refaktor kódu aplikácie v Angulary, aby sme vedeli architektúru prispôbiť vyjasňujúcej sa štruktúre

Plánovanie

- potrebujeme vyriešiť predovšetkým otázku ohľadom dát
- chceme sa prihlásiť do TP cupu
- dokončiť UI

- vyhľadávať jedlá podľa lokality v elasticsearch
- vytvoriť prototyp screen flowu v aplikácii s mock dátami

Alpha omega priority:

Chceme dostať aplikáciu do stavu, aby k nej mohol hocikto pristúpiť a vypísať si zoznam jedál podľa lokality.

Šprint 6 (2.11. - 9.11.)

Retrospektíva

Prihláška do TPCUP

- odoslaná

APPKA

- Predvedenie aplikácie na localhoste, problém s nastavením rádiusu
- Nenasadený regex
- Vychytať UI chyby
- Nedá sa nastaviť rádius v Appke
- Nakodené moqupy a screenflow (nie sú 1:1)

CRAWLER 2.0

- Na sťahovanie menu priamo zo stránky
- Vytvorenie trvalo asi trikrát dlhšie, ako bolo naplánované
- Problém v dátach? Priemerne 3 jedlá na deň a na reštauráciu
- Málo reštaurácií (cca polovica zmizla)
- Automaticky natiahne dáta o reštaurácii (načíta profil aj menu pri každom requeste)

APPI

- Do appi doplniť parsovanie title
- Otvoriť novú route (food->proces) ktorá spracuje a uloží

GUI

- Problém pri autentifikácii cez facebook
- prihlasovanie cez google ešte nie je implementované

Elastic search

- Inštalácia - hotovo

- Mapping - hotovo
- Nefunguje remote prístup - funguje iba na localhoste (je potrebné si to nainštalovať u seba)
- Update pri vkladaní - ošetriť duplikáty

TODO

- Doplniť možnosť načítať pomocou crawlera menu raz za týždeň
- Doplniť spôsob, ako si vypýtať z facebook email (doplniť "email" do scope)
- doplniť do APPky:
 - pri detaile jedla - hlavné je názov jedla a obrázky, mapa vedľa názvu jedla (button)
 - zmeniť farbu ceny jedla (oddeliť žltú farbu od farby filtra)
 - GUI moqups - nastavenia používaných miest v profile (Bratislava, Košice, Nitra...)
 - GUI moqups - doplniť filter na lokalizáciu - pri rozkliknutí lokalizácie sa vejárovito zobrazí ponuka aj doboku (srdiečko s obľúbenými mestami v profile)
 - upraviť prvotný screen - najprv prihlásenie, možnosť zaregistrovať sa, prihlásiť sa cez soc. siete
- doplniť službu APPI, aby zohľadňovalo správanie frontendu a nie backend a databázu
 - pri food mu príde aj restaurant, aby všetko dostal hneď pri prvom requeste
 - `{{food.detail.restaurant.rating}}`
- zaver diskusie kam umiestniť alegreny je ze sa namapuju na menu items.
- zaver diskusie ci treba vztah medzi jedlom a restikou je ze zatiaľ to riesit lebo nevieme od restik data o ingredienciach a preto nevieme zachytiť rozdiel v jedne inak ako podľa názvu jedla

Šprint 7 (9.11. - 16.11.)

Retrospektíva

Datepicker

- funkčné filtrovanie podľa dátumu

Google

- funkčné prihlásenie (sú chyby)

Filter rádius

- nefunkčný (nejde potiahnuť)

API regexy

- blacklist slov pridaný
- nový endpoint na zápis dát s regexami
- chyba, že odstraňuje "c"

Crawler

- používa novú službu na ukladanie dát
- ako otestovať

Bezpečnosť aplikácie

- backend pridané groupy = hotové
- frontend pridané = hotové

Config app

- spravené, možné vylepšenia

API štruktúra dát

- upravené, pomazané hlavičky
- neotestované

Detail jedla

- mockup hotový, potrebné vylepšenie (mapa)
- nenaštýlované

- slabé code review

Začať

- robiť code review (vždy po commite ohlásiť niekoho)
- robiť cez branche v gite
- napísať že sa niečo zmenilo, upozorniť
- unit testy na service frontend
- integračné testy na API na frontende (či sú získané správne dáta)

Skončiť

Pokračovať

Todo

Datepicker

- datepicker obmedziť len na týždeň (podľa dát)
- nerobiť datepicker ale spraviť nejaký návrh na 7 tlačidiel napr. (asi nechať tak)
- hlášky keď sa nenachádza jedlo na deň

Šípka späť

- šípka späť dlho čaká kým vykoná request
- keď si prihlásený šípkou späť nemám možnosť ísť späť na login/registration

Odhlásenie

- odhlásenie spraviť tak aby to išlo znovu prihlásiť aj bez refreshu appky (mazať v componente)

API regex

- API regexy prídanie dĺžky (ak je dlhšie ako niečo preč).
- použiť Elasticsearch na vyhľadávanie či je jedlo možné pridať

Config

- pridať config nie pre enviroment (jednotný súbor pre dev aj prod) (zatiaľ sa nerieši)

Detail jedla

- potrebné naštýlovať
- vymyslieť čo sa spraví na klik mapy
- hodnotenie hviezdičky budú hodnotenie viacerých userov, palčky budu pre usera (aby sme vedeli odporúčať)

Zistené počas šprintu

- bamboo je potrebne nastaviť pre app
- git treba prehodit do bitbucketu
- rozhodnut sa ci bootstrap alebo angular material (ako dalej)
- loader pri preklikavani appky
- zobrazovanie chybovych hlasok
- tahat sa nove jedla kazdy tyzden

Šprint 8 (16.11. - 23.11.)

Retrospektíva

S čím začať:

- ešte jedno stretnutie do týždňa
- každý aby si šprtol do každého druhu úlohy

S čím pokračovať:

- začali sme od začiatku
- parovanie názvov
- stretnutia v stredu večer

S čím skončiť:

- ku koncu šprintu sme polavili
- skončiť s ležernosťou

TODO:

- testovanie nad dočasnou db a vytváranie dát pre testovanie
- mock-up detail jedla - hviezdičky? páčiky? počet páčikov?
 - hodnotiť jedlá? reštaurácie?
 - obľúbené vs. like
 - pridám do obľúbených jedlo a like na jedlo a reštauráciu
 - ostáva like vs dislike (jedlo plus reštaurácia)
 - zmena vzdialenosti
 - pridať alergény
- Git flow - keď ukončíš feature, treba mergnúť do develop. Vieš že je hotová a testy sú zbehnuté.
- REST API - ak je atribút číslo tak nech to nedochádza ako string
- APP - prispôbiť triedy k aktuálnemu stavu
- APP - použiť službu na štrukturované dáta
- API - nové dáta do elastiku pri každom zavolaní
- APP, API - vypnúť vs. zapnúť logy pre dev a prod

Plánovanie

Vytvorili sme nové používateľské príbehy do backlogu a následne sme naplánovali nový šprint.

Šprint 9 (23.11. - 30.11.)

Retrospektíva

S čím začať:

- rozdeľovanie úloh na viacero ľudí. aby nerobil jeden stále to isté
- Martin urob si retrospektívu času :-D
- treba sa zamerať na náš plán (čo a kedy chceme)
- Vianočný team building

S čím pokračovať:

- pokračovať v tímovej práci (stretnutia, spoločné riešenia, ...)

S čím skončiť:

- pozeranie do NTB počas planovania sprintu
- logovanie sub-task ov

Úlohy z minulého týždňa

- Zlý odhad story pointov pre user story (13 bolo veľa)
- Lepšia kolaborácia pri práci na väčšej úlohe
- Problém pri testovaní angularu. Je nutné premyslieť ako to budeme robiť a treba sa to poriadne naučiť
- Dlhý čas venovaný flowu aplikácie (implementovaná jednoduchšia verzia)
- pridaný logger v php | nepridaný logger v anguláre

TODO

- testovaciu DB prehodíť do SQLite (možno)

- vybrať logger do angularu a implementovať ho
- prediskutovať či je potrebné testovanie FE (angular)
- refactor flowu aplikácie
- rozdelenie aplikácie na moduly
- urobiť rozhranie alebo cron ktorý bude pozerať na ...
- Treba si ujasniť čo nám treba ku agregátoru aby sme ho mohli ukončiť a čo začať na ďalší semester
 - ukončiť zbieranie dát a spätnej väzby
- pozrieť na výsledky z dotazníka

Príloha B-2 - Zápisnice zo stretnutí LS

Šprint 10 (30. 11. - 7.12.)

Retrospektíva

Záhľadný problém na aplikácií aj keď su obe verzie su mergnute a na master nebola žiadna zmena, a aplikácie nefunguje každému rovnako

Preco nie je urobeny release aplikácie ?

Nie su mergnute features !!! Sekať hlavy za to !!!

Problem s vytvaranim datumoveho objektu iba z casovej zlozky. Možné riešenie posielat čas v milisekundach, ktorý sa potom dá spracovávať na frontende.

Testovanie aplikácie na mobilných zariadeniach -> nie je dovod preco by to nemalo ist na mobiloch, je to skor problem vo vrstve siete. Vysledok je že skúsime aplikáciu nasadiť na vlastný server s certifikátom HTTPS.

Chcelo by pozerať slová podľa slovníka snažiť sa ich namatchovať a keď také nevieme nájsť tak by to mal kontorlovať človek potom.

Začať

spraviť release všetkých features v utorok

dynamickešie si meniť tasky keď nemam čas alebo neviem riešiť, aby sme predišli tomu že niekto má čas ale nemôže to riešiť lebo to ma priradené a je to v stave riešenia.

Začať si priraďovať tasky až keď si ich naťahujem do in progress.

Pokračovať

V peknej snahe riešenia taskov hneď od začiatku týždňa

Skončiť

s meškaním na stretnutia

Bugs

Z backendu sa posiela 00:00 keď je čas null do aplikácie

nezobrazovať pomlčky ako gramáž keď nie sú vyplnené, to isté aj s prazdnymi zátvorkami

duplicita selektov pri menu items structured

nefunguje rate, posiela sa zly menu item z aplikácie

Created 3 months ago by [Jozef Balún](#)

Updated 3 months ago by [Igor Šimko](#)

Šprint 11 (7.12. - 14.12.)

Retrospektíva

- Zhodnotenie výsledkov práce na šprinte 10. Nestalo sa poriadne nič.
- "Chceme posielat' ľuďom maily s APK?"
- Aplikácia "funguje".
- Dáta tam sú, ale ako kedy
- "Posielat' priamo jedlá cez email???" :D :D :D
- Vytvorili sme Pull request - vyzerá to sľubne (prečo sme ho predtým zamietli)
- Ak chceme vytvárať features, ktoré na sebe závisia, nemôžeme mergovať veci do developu, alee natiahnuť si potrebnú features k sebe a tak ďalej vyvíjať.
- BUG - usporiadanie jedál podľa vzdialenosti

Chceme skončiť

Chceme skončiť s ležérnosťou

Chceme začať

- Využívať PULL REQUEST.
- Testovať jednotlivé releasy
- Zmeniť board v JIRe, Testing a Code review spojiť do jedného
- Spísať GIT
 - pri vývoji features dať do commitu aj názov user story a aj jednoduchý názov
- vyriešiť jednotlivé roly v tíme (scrum master, product owner) - striedať sa (áno), dĺžka pôsobenia (dva týždne?)

Chceme pokračovať

- dať si záležať na tvare commitu - posledné neboli správne napísané, a teda sa nedali späťne vystopovať

Kedy release?

Druhý januárový týždeň

Čo má obsahovať release?

- Login
- registrácia
- palčky.
- dolnú spätnú väzbu do profilu
- Google analytics

Ako chceme spätnú väzbu získať od používateľov?

- Prostredníctvom emailu pomocou trackovania
- možno cielené otázky

Created 2 months ago by [Štefan Schwartz](#)

Updated 2 months ago by [Štefan Schwartz](#)

Šprint 12 (14.12. - 13.2.)

Dobry napad od Mira ze objavovanie znalosti si volit tak aby sme si pomohli aj na timak

apka sa prerobila do temy a vyhodil sa router a nahodila sa nova architektura

zobrazit jedla podľa vzdialenosti

vizie do buducna ze sustredit sa na data a personalizaciu v tomto semestri

hodnotenie chyb ktore sme robili v predoslom semestri

diskusia o najblizsom sprinte ci je dolezite tam zzaradit login a like/dislike

diskusia o prioritach a o tom ako spojit skolske veci a campus

kotrolovat duplicity

zamerat sa na data (A s polievkou)

pamatat si polohy ludi ked klikaju apku, vygenerovat im uniq id aby sme vedeli mapovat na userov akcie.

Created 3 weeks ago by [Jozef Balún](#)

Updated 5 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 13 (13.2. - 20.2.)

Retrospektíva

Začať

- poriadne makať
- stretnutia spoločné

Skončiť

- s prokrastináciou

Nedokončené

Problém s updatom dát

- ak v raw foods zmeníme na už je jedlo, nedokážame k nemu naspäť asociovať alergény
- problém s dátami (bug elastic) spôsobuje že nemôžeme skontrolovať tracking v apke
- nedokončené pravidlá, problém s tými dátami raw foods

Plánovanie

Premyslenie posielanie a ukladanie raw food a food.

Odporúčanie

- zobrazenie detailu
- lajky
- alergény
- podľa zloženia
- podľa usera

Release ďalší

login, registracia, lajky, data na pozadi (suroviny, zloženie, alergeny)

Šprint 14 (20.2. - 27.2.)

Retrospektíva

S čím začať

- Upraviť proces buildovania aplikácii v súvislosti git flowom a code review
 1. Vyvyjas feature vo vlastnej branchi
 2. Samozrejme najprv testy (TDD) a potom kod
 3. Ked si spokojny, tak u seba lokalne si mergnes develop do branchi kde vyvyjas
 4. Spustis testy a ak zbehnu
 5. Vytvoris pull request
 6. CI pri pull requeste spusti build - resp testy
 7. Ak je PASSED tak opraveny spravi merge do developu
 1. Bud je able to merge (kedze si to pred tym u seba uz mergol) a mergne to
 2. Alebo existuju konflikty, vtedy ich treba opravit, pushnut a opat sa pokracuje od korku 6.
 1. Po vytvoreni pull requestu, kazdy jeden push spusti build, resp testy.
- Oddeliť release od developu
- Dohodnúť spoločné stretnutia počas týždňa (1 - 2 krát) a pracovať spoločne a naraz
- Zadefinovať si jedného Scrum Mastra na týždeň. Ten sa bude aktívne pýtať ľudí čo a ako počas celého týždňa a bude ich motivovať k práci.

S čím skončiť

Poznámky

- Zmena prvého releasu
 - pridať google analytics

- pridať login - možno nejaká zjednodušená verzia
- refactor - možno
- Pridali sme do backlogu
 - Mňam miesto Páčik
 - Nejakým spôsobom pospárovať jedlá z jednej reštaurácie
 - min. polievka plus hl. jedlo
 - resp. pridať detail reštaurácie kde sú aj ostatné jedlá

Created 1 week ago by [Martin Prekala](#)
Updated 5 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 15 (27.2. - 6.3.)

Retrospektíva

Vyhodnotenie analýzy k CI - namiesto Bamboo sme sa rozhodli používať Travis, pretože bamboo nemá dobrú podporu prepojenia s Gitlabom, čakáme na odozvu na travis na študentskú zľavu

Refaktoring - nespĺnila sa komplet úloha. Zistilo sa veľa chýb v aplikácii, ktoré robia neplechu. Dohodli sme sa narozdelení úloh na štruktúrne (jednotlivé screeny aplikácie) a na behaviorálne (tie, čo vykonávajú nejakú logiku).

Odporúčač - počas týždňa sme doplnili ďalšie úlohy. Navrhli sme štruktúru modulárne (aby sme mohli postupne dopĺňať ďalšie časti odporúčača). Zistili sme, že je veľký problém aplikáciu testovať (veľa kódu sa musí zakomentovať apomeniť, aby testy mohli byť uskutočnené). Jednotlivé tasky boli veľmi previazané, čo značne komplikovalo testovanie a samotnú opravu chýb.

Prvýkrát sme zaviedli aktívneho SCRUM mastra - mal prehľad o jednotlivých taskoch. Inicioval stretnutia (pondelok, streda, štvrtok). Z rozhovoru s bývalým študentom by bolo lepšie mať stabilného SCRUM mastra.

0100Campus - V stredu sme mali stretnutie v 0100 CAMPUS, kde sme sa dohodli na ďalšom postupe. Mali by sme sa začať smerovať na reštaurácie - mať aj od nich spätnú väzbu (najbližšie reštaurácie v okolí).

Čo začať

Lepšie komentovať commity, aby boli lepšie pochopiteľné

mať osobu zodpovednú za konkrétnu časť, a obracať sa na ňu s pripomienkami a riešením.

V čom pokračovať

Refaktoring, refaktoring, refaktoring...., zodpovedne logovať hodiny, pokračovať v SCRUM mastrovi (vyskúšať si striedanie). Aktualizovať stránku (Doplniť screeny na stránku, doplniť exporty na stránku).

Poznámky

- optimalizujeme dáta pre vybrané reštaurácie v určitom okolí (Mlynskej doliny - Idyla, Karloveská klubovňa (info o jedle z komentára), Bistro Mladost'), upraviť Crawler aj Parser.

□ - kontaktovať firmu ANASOFT a na základe reštaurácií, ktoré navštevujú, doplniť zoznam reštaurácií, z ktorých dáta optimalizujeme.

- vymyslieť si otázky, urobiť osobný prieskum v týchto reštauráciách a zistiť, aké majú problémy, a či by nám boli ochotný poskytnúť dáta o dennom menu priamo (nie cez ZOMATO).

□ - aktualizovať verzie softvéru -> urobiť poriadok v dependencies (aj vývojové verzie), update PHP UNIT, update/check elastic search, update Angularu, locknúť verzie

Created 1 day ago by [Jozef Balún](#)

Updated 5 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 16 (6.3. - 13.3.)

Retrospektíva

Super sme začali, už od začiatku. Pekne to pokračovalo počas týždňa. Krasny gant chart.

Problém bol akurát, že sme odhľadli čas. Skoro všade sme ho minuli dva krat toľko.

Taktiež bol problém aktualizácia dependencies a elasticu. Refactor bol tiež málo ohodnotený. Pri dorábke do appky sa treba pýtať Martin a Mira, že čo a ako.

Aktualizovali sme zoznam jedál, prispôbil sa crawler všetkým reštikám.

Stretnutia s reštauráciami neprebehli. Nestihlo sa.

Začať

- správne začať písať testy (unit testy)
- pýtať sa a riešiť skupinové práce (zaujímať sa)

Skončiť

Pokračovať

- v nasadení od začiatku týždňa
- obetovať tomu viac času ako jeden manday

TODO

- logout
- unit testy na frontende (pomenej ale začať)
- cenu nezobrazuje
- modre obdĺžniky na distance dat rovnakej sirky
- zamyslieť sa nad navigaciou (menu, profil, alergeny, moj profil)
- vyriešiť bugy
- hover na mobile vypnut
- prípravenie na release
- vyriešiť facebook app url, dve aplikácie a vložiť do environments

- nový styl recommendera (lajky, more like this, objav nove jedla)
- filter na zoradenie jedal (spravit nejake zakladne, pytat sa potom ludi)
- checkbox na to, ze ano chcem pomoct s touto apkou
- v appke doriesit environment pre testing

Created 9 hours ago by [Matej Schwartz](#)

Updated 4 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 17 (13.3. - 20.3.)

Minulý Šprint

Príprava na release

- opäť sa všetko nestihlo
- minifikácia sa podarila avšak nie je DONE (prečo?)
 - robilo sa to na poslednú chvíľu, nestihla sa serverova časť
- problém s DB
 - odstránili sa duplicity
 - nový problém s *food*, niektoré sú bez mena
- vytvorená prezentačná stránka FB
- problémy s lokalitou
 - možno malý timeout
 - zobrazíť aspoň nejaké hlásenia.
- Anasoft
 - musíme prísť osobne a povedať im čo od toho očakávať
- Travis
 - stihlo sa tam všetko ale treba dorobiť onvú funkcionality lebo integračné testy robia problém
 - nevieme stále ako robiť spustiť integračné testy

Treba viacej pracovať s časom. Netreba sľubovať veľa. Musíme si nejako inak rozvrhnúť čas, viac času treba na testy.

Musíme poriadne logovať lebo zle odhadujeme hodiny.

Čo zmeniť

- lepšie pracovať s JIRou

S čím začať

- začať daily standup
- menej si toho dávať

S čím pokračovať

- :(

Plánovanie

- urobiť zoznam roadmapy feature list
- zapracovať alergény, teda profil
- začať klasifikáciu jedál

Created 1 day ago by [Igor Šimko](#)

Updated 5 minutes ago by [Igor Šimko](#)

Šprint 18 (20.3. - 27.3.)

Retrospektíva

- testovanie sa nestihlo úplne - neskúsenosť
- travis je nahodený, spustený, otestovaný, bamboo vypnuté
- interview s Mladosťou aj s Idylou - mladosť by spolupracovala, Idyla to momentálne nepotrebuje
- šprint sa vcelku podaril, chýbali iba 3 body :D
- zabudlo sa zistiť záujem o informáciu, koľko času trvá obed (ako má google) => predpokladaný čas strávený na obede

S čím začať

SCRUM master môže počas "služby" prejsť backlog a pretriediť a premazať neaktuálne úlohy

S čím prestať

V čom pokračovať

Scrum master bol super, práca napredovala dobre, stíhalo sa

Žiadosť o PR písať do DEV kanálu.

Hodnotenie - nadhadzovať trochu hodiny

Plánovanie

- Treba navrhnuť navigáciu (vizuál menu)
- spojzdrniť PROFIL používateľa - menu, email, logout (zatiaľ len vymazaním local storage)
- alergény - pridať do profilu vyklikanie si alergénov a v profile vypísať aj celé názvy
- spísať features list (aj kvôli Duškovi)
- otvorený problém s registráciou cez email (na spojenie napr. FB účtu a Emailového účtu treba overenie vlastníctva účtu - pozrieť aj legislatívu)

Features

- pri jedlách s alergénmi mať možnosť si v profile vyklikáť - zobrazíť / upozorniť jedlo s alergénmi
- v detaile jedla "More like this" zoznam jedál, ktoré sú podobné s daným jedlom (nielen z danej reštaurácie)
- filtrovanie na sladké/slané, mäsité/vegetariánske
- recommender na jedlo v prvej verzii mäsité na základe mena (kurací plátok)

Created 8 hours ago by [Štefan Schwartz](#)

Updated 6 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 19 (27.3. - 3.4.)

Retrospektíva

S čím začať

S čím skončiť

S čím pokračovať

- Všetko sme stihli.
- Šprint bol úspešne ukončený.
- Sobotnejší Stand-up bol fajn.
- Robiť backend dopredu.

Plánovanie

Marketing a ľudia

- Anasoft
- Campus jedáleň
- UX poriešiť v Campuse
- Spraviť jednoduchý CRUD pre nahrávanie jedla z Bistra alebo cez mail
- Pokračovať s interview reštaurácii

Bug

- Idyla a Mladosť sa nezobrazuje

Features

- klasifikácia polievok (do budúcnosti)
- klasifikácia mäso - nemäso (teraz)

Šprint 20 (3.4 - 10.4)

Retrospektíva

stále je problém so slovincinou v elastiku nerobia sa dobre tie tokeny resp. základ slova.

z vlastnej iniciatívy sme spravili apku kde nam pouzivatelia vedia jedla zatriedovat jedla ci su mesite alebo nie. Jednoduchym swipom z lava do prava (ano - nie)

bude potrebne zlepšit lematizáciu problemovy slov ako naprikla (kuraci, kuracie) - da sa to napriklad vylepsit tak ze by sa to replaclo na jeden token "manualne"

Zlyhal meeting s martinom Pavlovskym mal byt Pondelok doobeda ale on neprisiel, preto sa cela storka nestihla co bolo asi 8 bodov.

S restikou white dragon je to v stadiu ze denne menu budu robit az niekedy koncom mesiaca a potom bude dohodnuty meeting, zatiaľ nemame co riesit.

Do anasoftu mal byt poslany mail 9.4. caka sa na odpoved od sefa anasoftu.

Do elastiku sme museli pridať limit vysledkov aby sa všetky výsledky zobrazili.

Treba nastaviť spustanie carwlera na deň na každý deň.

S čím začať

pri tazsej story by sme sa mali dohodnut na spoločnom meetingu kde sa ta story nastartuje.

S čím skončiť

S čím pokračovať

- stále sa držať predchadzajucich

Plánovanie

treba veci na TPCup pripravit poster, slajdy, dokument, a treba dotaznik vyplnit

sprint bude taky volnejsi kedze je velka noc, porobime veci na TPCup a ITSRC aj veci na robime.it aby sme sa potom mohli venovat serioznym veciam.

v utorok si dame skype meeting a naplanujeme dalsi sprint.

Treba potlacit frondendove featury na ten TPCup, prispособit na ten den klasifitory.

Doplnit sidebar menu a dalsie feature apky.

Spravit nejaky sofistikovanejsi Recommender podobne jedla ktore som si klikol cez more like this. Mozno nejake spojenie recomendera s klasifikaciou, ze zoberieme podobne jedla a na mesite alebo bezmesite dame vacsiu vahu napríklad nieco take som zachytil s celej konverziacie :)

Plagat ma byt putavy graficky aby prilakal ludi. Loga, pera, tricka, letaky, pracovne prilezitosti, sponzorov.

Pripravit aj to co bude bezat na monitore aj nejake zabavky na stanok. Hry, sutaze, ceny atd...

Marketing a ľudia

Created 3 weeks ago by [Jozef Balún](#)

Updated 2 minutes ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 21(10.4 - 24.4)

Vyhodnotenie stretnutia

- sústrediť sa na dáta resp. reštaurácie

Retrospektíva

- všetko ako vždy

Plánovanie

- v aplikácii spravíme iba veci, ktoré potrebujeme na IITSRC
 - opravíme fatal bugy
 - doplníme správne chybové hlášky
 - doplníme mäso/bezmäso
- pripravíme krátke skriptá pre prezentáciu aplikácie záujemcom na IITSRC
- pripravíme hot-dogy

Ďalšie stretnutie si naplánujeme na utorok 2.5.2017 od 8:30

Created 1 week ago by [Miroslav Rác](#)

Updated 1 minute ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 22 (24.4 - 2.5)

Retrospektíva

- Velka spokojnost s konferenciu, vydarila sa
- nove kontakty,
- stretnutie v campuse - sklamanie ze nemame pouzivatelov
- navrhnul nam ze mame skusit venzu a eat and meat, aby sme mali studentov aspon nejakych pouzivatelov aby sme mohli osolovovat restauracie
-

Plánovanie

- nova featura s tym ze ked nenajdeme polohu tak si ju viem vykliknut na mape
- do 15 treba vela dokumentacie na Timak odovzdat
- akoby oblubene restauracie, aby sa zuzilo mnozstvo jedal vo vysledku

Ďalšie stretnutie si naplánujeme na utorok 9.5.2017 od 8:30

Created 1 hour ago by [Jozef Balún](#)

Updated 48 seconds ago by [Matej Schwartz](#)

Šprint 23 (2.5 - 9.5)

Retrospektíva

Zhodnotili sme predchádzajúce úlohy. Niečo sa stihlo, úlohy na výber polohy treba dokončiť - pretestovať.

Nie všetky úlohy boli splnené. Na šprinte sa pracovalo veľmi málo z dôvodu množstva ostatných školských povinností. SCRUM master vyhodnotil, že vyvíjať tlak na ostatných členov by bol irelevantný.

Plánovanie - posledný školský šprint

Preberali sme dokumentáciu, ako ju budeme písať a ako bude členená.

Dokumenty rozdelíme na dve časti - Inžinierske dielo a Riadenie samostatne, pričom každá časť bude rozdelená na Zimný a Letný semester.

Naplánovali sme dokončenie dokumentácie a prebrali možnosti, ktoré z ďalších features by sme mohli doimplementovať.

Do 15.5.2017 spíšeme potrebné veci na prihlášku do súťaže **EYES**.

Zhodli sme sa, že doplníme nasledovné funkcie

- **NUTNE Navigácia** - výber polohy, ak nebola poloha nájdená, resp. ak chcem ísť na obed niekde inde, vyberiem si požadovanú polohu na mape
- **Dátum** - výber dátumu, kedy si chcem pozrieť ponuku jedál, resp. ak v daný deň už nie sú žiadne denné menu k dispozícii, zobraz mi jedlo na ďalší deň.
- **V elasticu urobiť "more like this"** jedlá k vybranému jedlu - prezentovania hodná funkcia, že si vyberiem jedlo a k nemu sa mi zobrazia podobné jedlá z ostatných reštaurácií v daný deň.