

Dokumenty odovzdané v rámci riadenia

Big picture	3
Úvod	3
Role členov tímu a podiel práce	3
Aplikácie manažmentov	4
Sumarizácia šprintov	7
Šprint 1	7
Šprint 2	10
Šprint 3	12
Šprint 4	15
Sumárne za 4 šprinty (koniec ZS)	17
Šprint 5	20
Šprint 6	21
Šprint 7	23
Šprint 8	25
Šprint 9	28
Sumárne za 9 šprintov	32
Používanie metodiky a referencie na dokumenty	33
Globálna retrospektíva ZS	34
Ostatné prílohy	35
A Metodiky	35
Metodika verziovania	36
Repozitár	38
Verziovanie - branche	39
Mená branchí	39
Verziovanie - commit správy	40
Metodika písania testov a testovania	41
Metodika code review	42
Metodika code quality	44
Metodika komunikácie	45

Komunikačné nástroje	45
Riešenie problémov	46
Metodika organizovania výstupných dokumentov	47
Metodika písania zápisnice	48
Metodika pre záznam odpracovaného času	49
Metodika pre rizika pri plánovaní	50
Metodika pre vytváranie backlogu a šprintov	51
Vytváranie elementov Backlogu	51
Ohodnocovanie metódou Planning poker	51
Vytváranie šprintov a výber US/IS	52
Prideľovanie zodpovednosti a práce na US/IS	52
Zmena stavov, posúvanie Taskov a UserStories po tabuľa práce	52
Metodika Stand-Up	54
B Export evidencie úloh	55
Šprint 1	55
Šprint 2	56
Šprint 3	57
Šprint 4	58
Šprint 5	59
Šprint 6	60
Šprint 7	61
Šprint 8	62
Šprint 9	63
C Webové sídlo tímu	64
D Zápisnice zo stretnutia	65
Výkazy členov tímu	103
Spoločné	103
Individuálne	106
Adam Rafajdus	106
Jozef Sitarčík	112
Martina Redajová	114
Martin Vaško	116

Big picture

Úvod

Vyhľadávanie so sémantikou je zaujímavá a vysoko aktuálna téma. Ide o úplne nový spôsob vyhľadávania, ktorý by umožnil vyhľadávanie napr. aj v podobe grafov a v prirodzenom jazyku, takže používateľ nemusí zložito zadávať podmienky a konštruovať aj zložité dotazy. Takýto vyhľadávací nástroj poskytne používateľom viac, ako zadali v svojom dotaze. Riešenie tohto projektu nám poskytne možnosť získať veľa zaujímavých nových poznatkov, jeho zameranie na oblasť publikácií môže značne uľahčiť prácu odborníkov a vedcov a takýto nástroj pre vyhľadávanie otvorí cestu k úplne novým projektom.

Na to aby sme vedeli vôbec poskytovať používateľom takéto vyhľadávanie, je potrebné získanie potrebných dát. Postupom času sme sa s našou vedúcou projektu dohodli na získavaní dát z vybraných periodík najmä z obdobia 50. rokov, napríklad z časopisu "Slovák". Samotné dáta sa snažíme spracovať, prečistiť, identifikovať, zadeliť a logicky prepájať do jednotlivých článkov. Tieto kroky sú veľmi dôležité a potrebné, keďže dáta dostávame len vo forme strojovo spracovaného XML, ktoré vzniklo v rámci digitalizácie starých periodík.

Ciele projektu

- Analyzovanie dokumentov a identifikácia entít
- Prepojenie dát do článkov a uloženie článkov do databázy
- Vytvorenie prototypu na sémantické vyhľadávanie v dokumentoch
- Vytvorenie grafickej reprezentácie výsledkov vyhľadávania

Role členov tímu a podiel práce

Role členov tímu

Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.: Vedúca projektu

Bc. Jakub Hagara: Manažment rizík

Bc. Adam Rafajdus: Vývoj a testovanie

Bc. Martina Redajová: Plánovanie

Bc. Tomáš Repiský: Komunikácia

Bc. Jozef Sitarčík: Dokumentácia

Bc. Martin Vaško: Vedúci tímu, Scrum Master

Podiel práce členov tímu

	Členovia tímu					
Časti dokumentácie riadenia	Jakub Hagara	Adam Rafajdus	Martina Redajová	Tomáš Repiský	Jozef Sitarčík	Martin Vaško
Big picture	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%
Motivačný dokument	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%
Metodiky	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%
Export evidencie úloh	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%
Webové sídlo tímu	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%	16.66%

Aplikácie manažmentov

Manažment tímovej práce

Manažment komunikácie

Na komunikáciu v tíme používame viacero prostriedkov. Na bežnú komunikáciu týkajúcu práce v tíme používame voľne dostupný nástroj Slack. V tomto nástroji vytvárame kanály priamo určené na riešenie konkrétnych problémov. Tiež nástroj používame ako pripomienkový systém pre stretnutia a iné dôležité udalosti. Pre tímové stretnutia používame nástroj TeamSpeak, ktorý poskytuje okrem prenosu zvuku aj textový chat.

Na komunikáciu s produktovým vlastníkom využívame Slack, konkrétne všeobecné kanály, ku ktorým má každý prístup. Náš postup vo tvorbe projektu prezentujeme na týždenných stretnutiach.

Manažment plánovania

Plánovanie úloh do šprintu prebieha na týždenných stretnutiach s produktovým vlastníkom, kde podľa metód scrumu používame Planning Poker, ktorým ohodnocujeme User Stories v produktovom backlogu. Následne odhadneme, koľko Story Pointov vieme vypracovať a tie stories priradíme do aktuálne plánovaného šprintu. Odhady počtu Story Pointov sa odvíjajú od predošlých šprintov.

Odhadovanie trvania konkrétnych úloh je založené na porovnávaní s predošlými úlohami rovnakého rozsahu a náročnosti a taktiež na skúsenosti člena tímu, ktorý je poverený vypracovaním

tejto úlohy. Čas strávený na vypracovaní úlohy je evidovaný v ScrumDesku, kde v časti worklog evidujeme koľko hodín je vypracovaných a koľko ešte ostáva na základe odhadovaného času.

Vyhodnotenie plánovania a zhodnotenie odhadovania je vykonávané pri ukončení šprintu, kde sa poznatky získané po každom šprinte evidujú v retrospektíve.

Manažment rizík

Riziká odhaľujeme v troch rôznych prípadoch, a to na začiatku šprintu, v priebehu šprintu a na konci šprintu.

Na začiatku šprintu po analýze jednotlivých UserStories sa ku každému snažíme priradiť riziká podľa skúseností členov tímu a práce v predošliých šprintoch. Zistené riziká sa následne odrazia na ohodnotení UserStory.

V priebehu šprintu sa snažíme identifikovať riziká, ktoré by mohli ešte nastať podľa zatiaľ vypracovaných úloh pre UserStory, tieto riziká zdieľame s ostatnými členmi na pravidelných stretnutiach (standup-och).

Na konci šprintu pri vytváraní retrospektívy identifikujeme riziká, ktoré nenastali a ktoré boli naopak neočakávané.

Manažment úloh

Na vytváraní úloh pre konkrétnu UserStory sa zúčastňuje celý tím, kde každý navrhuje spôsob ako daný problém riešiť a postupne sa vytvárajú úlohy až kým nie sú naplnené akceptačné kritéria UserStory.

Zodpovednosť za vypracovanie úlohy je na jednom členovi tímu, ten si túto úlohu vyberá dobrovoľne podľa toho, o ktorú úlohu má záujem. Na vypracovaní úlohy môže pracovať aj viacero členov tímu, ale výsledný produkt a jeho prezentácia je na priradenom členovi.

Manažment vývoja softvéru

Manažment verzií

Pre manažment verzií používame GitHub, kde je uložený celý projekt. Pre vykonanie zmeny je potrebné vytvorenie vlastnej vetvy a pre pridanie upravenej vetvy do funkčnej vertie je potrebné schválenie priradeného člena tímu.

Manažment kvality

Pre čistotu kódu a jeho konzistentnosť používame pravidlá PEP8 definované pre jazyk Python. Kontrola týchto pravidiel je automatická, pri používaní IDE PyCharm alebo PyDev, alebo skriptom pri používaní konzolového prostredia. Taktiež je kontrolovaná čistota pri spájaní vetiev.

Manažment dokumentácie

Dokumentácie stretnutí

Dokumentácia k oficiálnym stretnutiam je vypracovaná priamo na stretnutí, jej štruktúra je vedená podľa šablóny a je pravidelne nahrávaná na stránku tímu, aby bola dostupná nečlenom tímu.

Dokumentácia práce

Ku každej vypracovanej aktivite je potrebná jeho dokumentácia. Pre úlohy analytické sa riadime metodikou pridávania dokumentácie. Pri úlohách programovacích je dokumentáciou komentovaný kód, a commit message, ktoré objasňujú všetky pridané funkcie a zmeny v kóde.

Sumarizácia šprintov

Šprint 1

V tomto šprinte sme si stanovili 5 user stories, ktorých súčet story pointov bol 41. Podarilo sa nám splniť 4 user stories, ktorých súčet story pointov bol 36. Nepodarilo sa nám dokončiť user story Analýza vstupných zdrojov, ktorý sme preniesli do budúceho šprintu, rozdelili na menšie user story, ktoré sme detailnejšie rozobrali a vyšpecifikovali ich akceptačné kritéria.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
5 items, 66.6 / 0 / 1.5 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	3 tasks, 10 / 0 / 0 hours	37 tasks, 56.6 / 0 / 1.5 hours
Analýza vstupných zdrojov 161333 5 32.5/0/0 h		Analyzovať spoločne jeden vstupný zdroj (tyždenník "Slovák") 2/0/0 h Analyzovať zdroj (tyždenník "Slovák") 4/0/0 h Analyzovať zdroj (tyždenník "Slovák") 4/0/0 h	Analyzovať zdroj (tyždenník "Slovák") 9/0/0 h Analyzovať zdroj (tyždenník "Slovák") 4/0/0 h Analyzovať zdroj (tyždenník "Slovák") 4.5/0/0 h Analyzovať zdroj (tyždenník "Slovák") 5/0/0 h
Webová stránka tímu 162031 3 6.6/0/1.5 h			Zmeniť host name servera 1/0/0 h Vytvoríť základnú Landing page 0/0/0 h Doplniť ostatné časti stránky 0.3/0/0 h Spracovať a odoslať zápisnicu 20.10. 1/0/0 h Vytvoríť About us 0.5/0/0.5 h Doplniť plán projektu na stránku 0.3/0/0 h Spracovať a odoslať zápisnicu 13.10. 1/0/0 h Pridanie https pred stránku 0.5/0/0 h Vytvoríť základný plán projektu 1/0/1 h Urobiť landing page 0/0/0 h Zavesiť dokumentáciu 0/0/0 h Zavesiť stránku na server 1/0/0 h
Konverzia vstupných zdrojov do XML 162034 0 0/0/0 h			Preformátovať obrázok na XML 0/0/0 h Preformátovať PDF na XML 0/0/0 h Preformátovať TEXT na XML 0/0/0 h Testy 0/0/0 h Preformátovať XML na XML 0/0/0 h
Príprava technológií 162389 MUST 13 18.5/0/0 h			Instalácia ubunut a pycharm 4/0/0 h Spísať zoznam technológií + tips. 0.5/0/0 h zbezne studium tutorialu Python 2/0/0 h studium Python - Jozef 6/0/0 h spisanie navodu k technologiam 1/0/0 h Studium python - Tomáš 1/0/0 h Zbezne studium Python - Martina 1/0/0 h Vytvorenie repozitara GitHub 1/0/0 h studium pyton - jakub 2/0/0 h
Vytvorenie konfiguračných súborov pre jednotlivé súbory 162418 20 9/0/0 h			Navrhnutie všeobecnej štruktúry 1/0/0 h Vytvorenie konfiguračných súborov 1/0/0 h Vytvorenie konfiguračných súborov 2/0/0 h Vytvorenie konfiguračných súborov 2/0/0 h Navrhnutie konfiguračných súborov 1/0/0 h Navrhnutie konfiguračných súborov 1/0/0 h Vytvorenie konfiguračných súborov 1/0/0 h

Sprint: Release 0.0 / Sprint 1 ▾

From 19/10/2016 21:04 to 27/10/2016 15:02

Team

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	11.5 / 0
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	12 / 0
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	13.5 / 0
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	9.5 / 0
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	7.5 / 1.5
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejcikova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	12.6 / 0

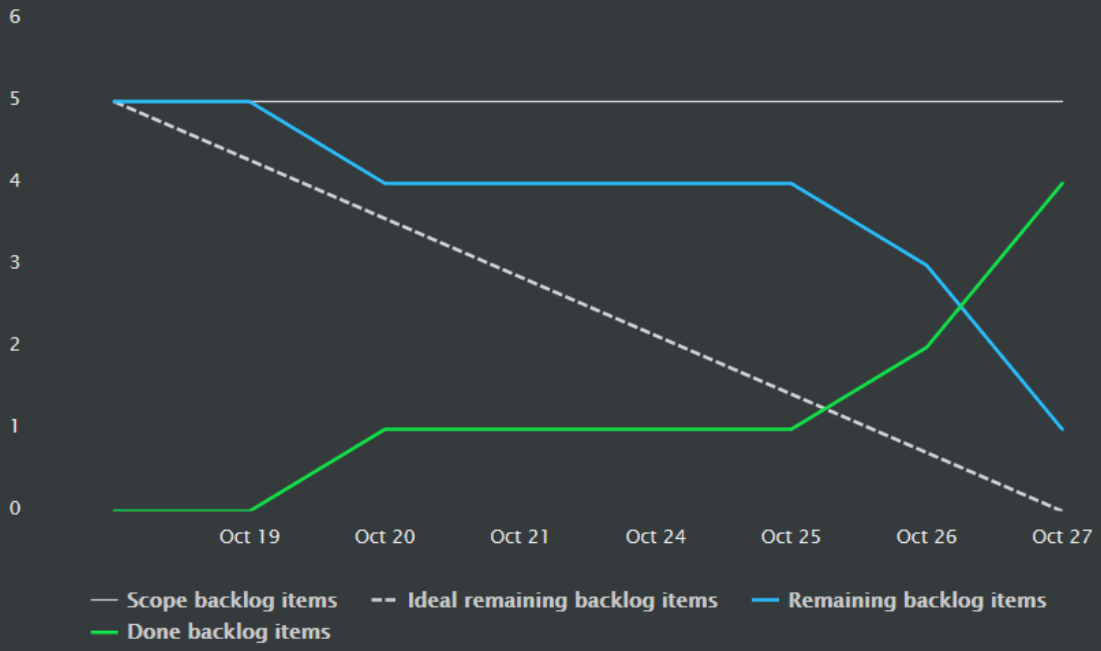
Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
5	43	1.5h	4	38	34.1h

Sprint Backlog

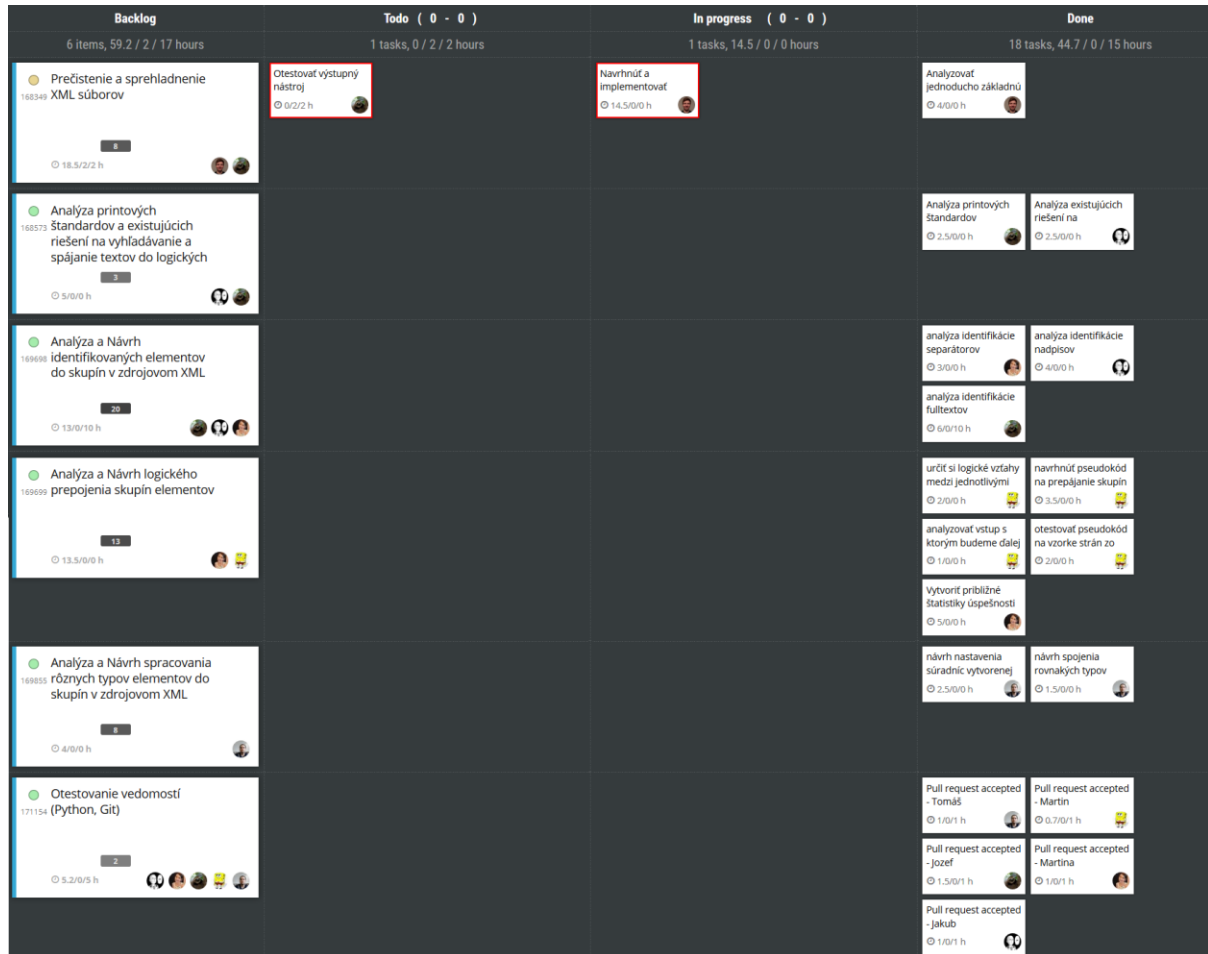
*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	161333	User story	Analýza vstupných zdrojov	IN PROGRESS	0h	32.5h	32.5h
	162031	User story	Webová stránka tímu	DONE	1.5h	6.6h	5.1h
	162034	User story	Konverzia vstupných zdrojov do XML	DONE	0h	0h	0h
	162389	User story	Príprava technológií	DONE	0h	18.5h	18.5h
	162418	User story	Vytvorenie konfiguračných súborov pre jednotliv...	DONE	0h	9h	9h
Total					1.5h	66.6h	65.1h

Sprint BurnDown



Šprint 2

V tomto šprinte sme si stanovili 6 user stories, ktorých súčet story pointov bol 54. Podarilo sa nám splniť 5 user stories, ktorých súčet story pointov bol 46. Nepodarilo sa nám dokončiť user story Prečistenie a sprehľadnenie XML súborov, ktorý sme preniesli do budúceho šprintu.



Sprint: Release 0.0 / sprint 2 ▾

From 27/10/2016 21:00 to 10/11/2016 21:00

Team

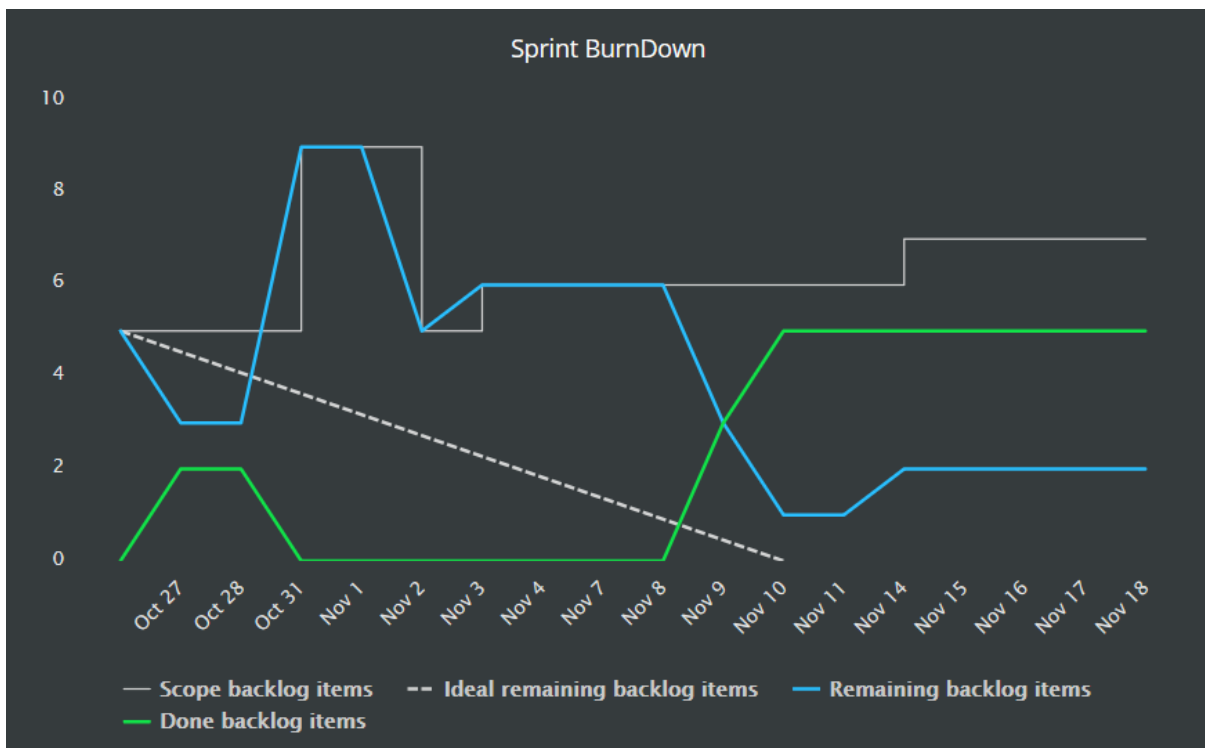
Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	18.5 / 0
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	7.5 / 1
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	10 / 13
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	9.2 / 1
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	9 / 1
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejckova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	5 / 1

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	54	17h	5	46	40.7h

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	168349	User story	Prečistenie a sprehladnenie XML súborov	IN PROGRESS	2h	18.5h	16.5h
	168573	User story	Analyza printových štandardov a existujúcich rieš...	DONE	0h	5h	5h
*	169698	User story	Analyza a Návrh identifikovaných elementov do s...	DONE	10h	13h	3h
*	169699	User story	Analyza a Návrh logického prepojenia skupín ele...	DONE	0h	13.5h	13.5h
*	169855	User story	Analyza a Návrh spracovania rôznych typov elem...	DONE	0h	4h	4h
*	171154	User story	Otestovanie vedomostí (Python, Git)	DONE	5h	5.2h	0.2h
Total					17h	59.2h	42.2h



Šprint 3

V tomto šprinte sme si stanovili 8 user stories, ktorých súčet story pointov bol 50. Podarilo sa nám splniť všetky user stories.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
8 items, 78 / 0 / 63 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	15 tasks, 78 / 0 / 63 hours
<p>174483 Navrhnutie štruktúry a class diagramov pre implementáciu</p> <p>4/0/4 h</p>			<p>#294386 Vytvorenie modelu class diagramu</p> <p>2/0/1 h</p> <p>#296542 Presne zadefinovanie vstupov a výstupov funkcia</p> <p>2/0/3 h</p>
<p>174579 Identifikácia nadpisov</p> <p>7/0/6 h</p>			<p>#294865 Identifikácia nadpisov</p> <p>7/0/6 h</p>
<p>174580 Spájanie rovnakých typov za sebou a určenie koordinátov</p> <p>13/0/6 h</p>			<p>#294397 Spojenie rovnakých, za sebou idúcich typov do jedného objektu</p> <p>13/0/5 h</p> <p>#294398 Určenie koordinátov spojeného objektu</p> <p>0/0/3 h</p>
<p>174583 Prečistenie a zjednodušenie XML súboru</p> <p>9,5/0/7 h</p>			<p>#299606 Implementovať nástroj pre prečistenie XML</p> <p>8/0/5 h</p> <p>#299608 Otestovanie nástroja na ďalších rokoch časopisu</p> <p>1,5/0/2 h</p>
<p>174614 Parsovanie hlavičky časopisu</p> <p>12,5/0/3 h</p>			<p>#294876 Identifikácia základných informácií o časopise</p> <p>11,5/0/3 h</p> <p>#294858 doplniť do configov údaj o strane "page", kde sa táto hlavička</p> <p>1/0/0 h</p>
<p>174642 Identifikácia fulltextov</p> <p>9,5/0/9 h</p>			<p>#293274 Zistenie mediánu veľkosti fonu</p> <p>4/0/3 h</p> <p>#293275 Implementovanie identifikovania fulltextu</p> <p>5,5/0/6 h</p>
<p>174643 Identifikácia separátorov</p> <p>8/0/10 h</p>			<p>#293232 Identifikácia a doplnenie separátorov</p> <p>6/0/6 h</p> <p>#293231 Identifikácia obrázkov</p> <p>2/0/4 h</p>
<p>174654 Príprava na spájanie elementov - Testovanie pseudokódu</p> <p>14,5/0/16 h</p>			<p>#293229 Vytvorenie zoznamu rizikových foriem vstupu</p> <p>3,5/0/4 h</p> <p>#293228 Vytvorenie štatistik pre čísla v priradenom roku</p> <p>11/0/12 h</p>

Sprint: Release 0.0 / Sprint 3 ▾

From 13/11/2016 21:20 to 27/11/2016 21:20

Team

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	28.5 / 21
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	7 / 6
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	9.5 / 9
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	12 / 9
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	8 / 10
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčíkova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	13 / 8

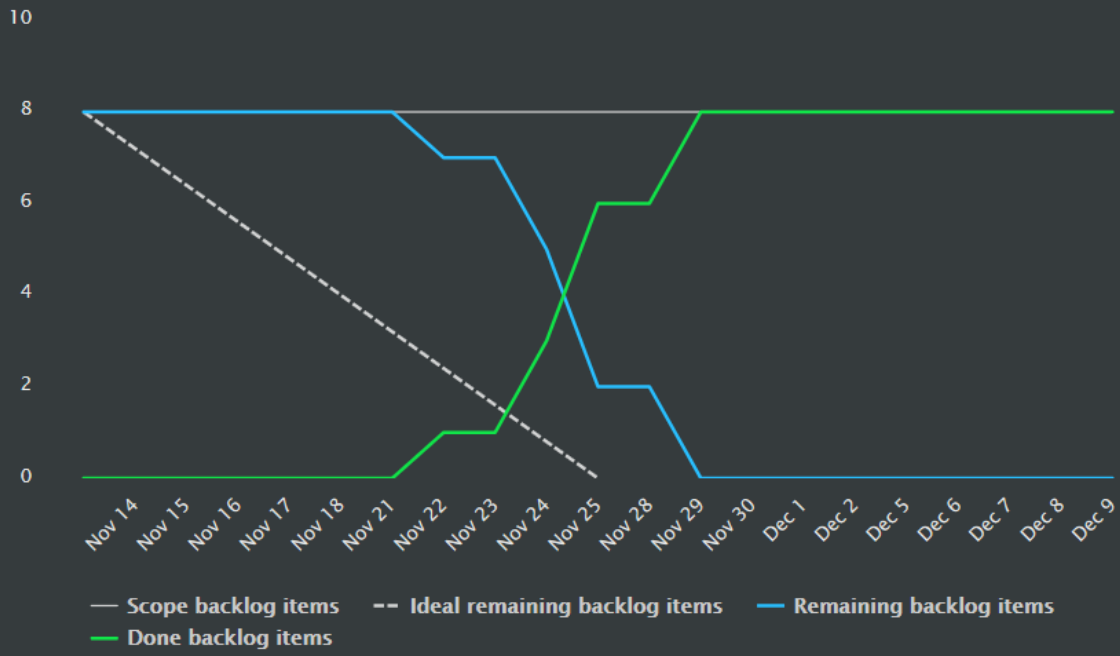
Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
8	50	63h	8	50	78h

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	174463	User story	Navrhnutie štruktúry a class diagramov pre impl...	DONE	4h	4h	0h
	174579	User story	Identifikácia nadpisov	DONE	6h	7h	1h
	174580	User story	Spájanie rovnakých typov za sebou a určenie koo...	DONE	8h	13h	5h
	174583	User story	Prečistenie a zjednodušenie XML súboru	DONE	7h	9.5h	2.5h
	174614	User story	Parsovanie hlavičky časopisu	DONE	3h	12.5h	9.5h
	174642	User story	Identifikácia fulltextov	DONE	9h	9.5h	0.5h
	174643	User story	Identifikácia separátorov	DONE	10h	8h	-2h
	174654	User story	Príprava na spájanie elementov - Testovanie pse...	DONE	16h	14.5h	-1.5h
Total					63h	78h	15h

Sprint BurnDown



Šprint 4

V tomto šprinte sme si stanovili 8 user stories, ktorých súčet story pointov bol 65. Podarilo sa nám splniť 8 user stories, ktorých súčet story pointov bol 65.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
8 items, 39.5 / 0 / 57 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	21 tasks, 39.5 / 0 / 57 hours
<p>Logické spájanie už vytvorených skupín elementov - 2A</p> <p>174581</p> <p>3/0/6 h</p>			<p>#309084 Vytvorenie testu pre funkciu</p> <p>0.5/0/2 h</p> <p>#307969 Vytvorenie funkcie pre spájanie elementov</p> <p>2.5/0/4 h</p>
<p>Logické spájanie už vytvorených skupín elementov - 2B+2C</p> <p>174649</p> <p>6/0/0 h</p>			<p>#310684 C1</p> <p>2/0/0 h</p> <p>#307977 B</p> <p>2/0/0 h</p> <p>#310685 C2</p> <p>2/0/0 h</p>
<p>Logické spájanie už vytvorených skupín elementov - 2D-i</p> <p>174651</p> <p>2/0/7 h</p>			<p>#308604 Priradenie bloku k poslednému z predchádzajúcej strany</p> <p>0.5/0/3 h</p> <p>#307976 Zistenie pozície a statusu stĺpca</p> <p>1.5/0/4 h</p>
<p>Logické spájanie už vytvorených skupín elementov - Prehľadávanie dokumentu po súradniciach</p> <p>180020</p> <p>4.5/0/4 h</p>			<p>#307978 Prechádzanie elementov "group" v dvoch cykloch, 1 pre</p> <p>2/0/1 h</p> <p>#312846 vytvorenie referencie medzi elementami "group" a vykonanie</p> <p>2.5/0/3 h</p>
<p>Revízia pseudokódu pre spájanie skupín elementov</p> <p>180022</p> <p>5/0/5 h</p>			<p>#307973 Revízia pseudokódu pre spájanie skupín elementov</p> <p>5/0/5 h</p>
<p>Logické spájanie už vytvorených skupín elementov - 2D-ii</p> <p>180067</p> <p>2/0/7 h</p>			<p>#307974 Vytvorenie testu</p> <p>1/0/2 h</p> <p>#307970 Vytvorenie funkcie pre spájanie elementov</p> <p>1/0/5 h</p>
<p>Logické spájanie už vytvorených skupín elementov - 2D-iii</p> <p>180077</p> <p>4/0/6 h</p>			<p>#309750 Funkcia na priradenie textu z najpraviejšieho stĺpca k správnej skupine</p> <p>4/0/6 h</p>
<p>Vytvorenie pomocných funkcií pre spájanie/zadefinovanie elementov do článkov a vytvorenie vzorových xml pre</p> <p>183643</p> <p>13/0/22 h</p>			<p>#312849 Funkcia na najdenie osamoteného elementu v strednom</p> <p>1/0/2 h</p> <p>#312850 Funkcia na najdenie posledného elementu v strednom stĺpci</p> <p>1.5/0/2 h</p> <p>#314192 zistenie v ktorom stĺpci sa aktuálna grupa nachádza</p> <p>1/0/2 h</p> <p>#312848 Najst najbliž element vľavo od aktuálneho</p> <p>1/0/2 h</p> <p>#312852 Funkcia na najdenie posledného elementu (nie separátora) z</p> <p>4.5/0/4 h</p> <p>#312855 vytvorenie vzorových xml pre otestovanie krokov zadefinovania článkov</p> <p>4/0/6 h</p> <p>#312853 Funkcia na najdenie skupiny elementov "group" relatívne najbližšie</p> <p>0/0/2 h</p> <p>#312851 Funkcia na najdenie elementu NAD aktuálnym elementom</p> <p>0/0/2 h</p>

Sprint: Release 0.0 / Sprint 4 ▾

From 29/11/2016 18:22 to 09/12/2016 23:59

Team

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	6 / 0
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	2 / 7
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	8.5 / 10
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	14 / 17
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	6 / 13
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	3 / 10

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
8	65	57h	8	65	39.5h

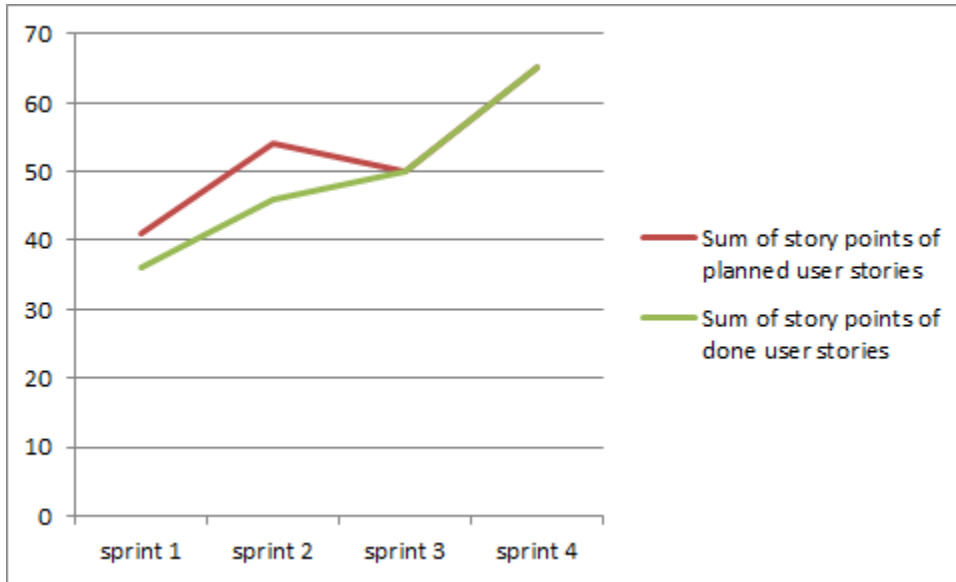
Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	174581	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín elemento...	DONE	6h	3h	-3h
	174649	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín elemento...	DONE	0h	6h	6h
	174651	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín elemento...	DONE	7h	2h	-5h
	180020	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín elemento...	DONE	4h	4.5h	0.5h
	180022	User story	Revízia pseudokódu pre spájanie skupín element...	DONE	5h	5h	0h
	180067	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín elemento...	DONE	7h	2h	-5h
	180077	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín elemento...	DONE	6h	4h	-2h
*	183643	Technical	Vytvorenie pomocných funkcií pre spájanie/zadeľ...	DONE	22h	13h	-9h
Total					57h	39.5h	-17.5h

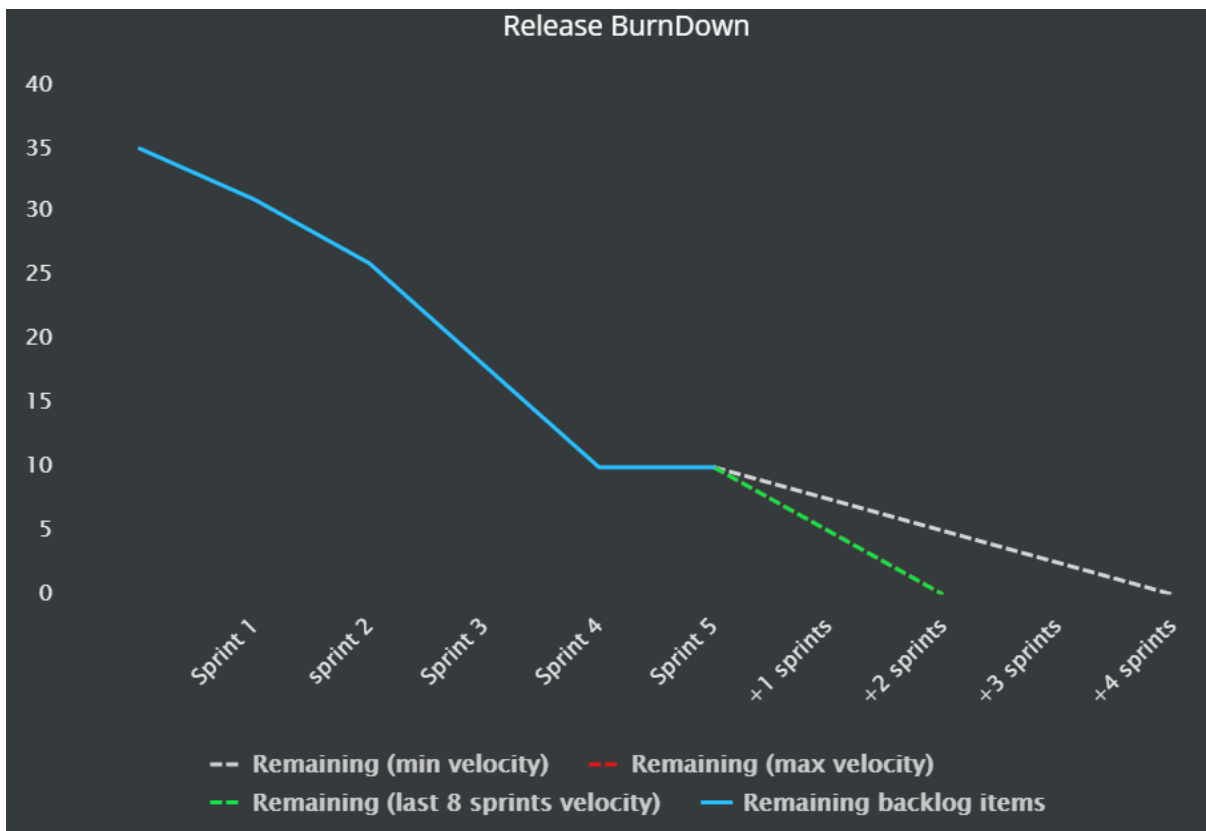
Sumárne za 4 šprinty (koniec ZS)

Role	Name	Hours Spent
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	64,5
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	28,5
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	41,5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	44,7
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	30,5
PRODUCT_OWNER	Nadežda Andrejčíková	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	33,6

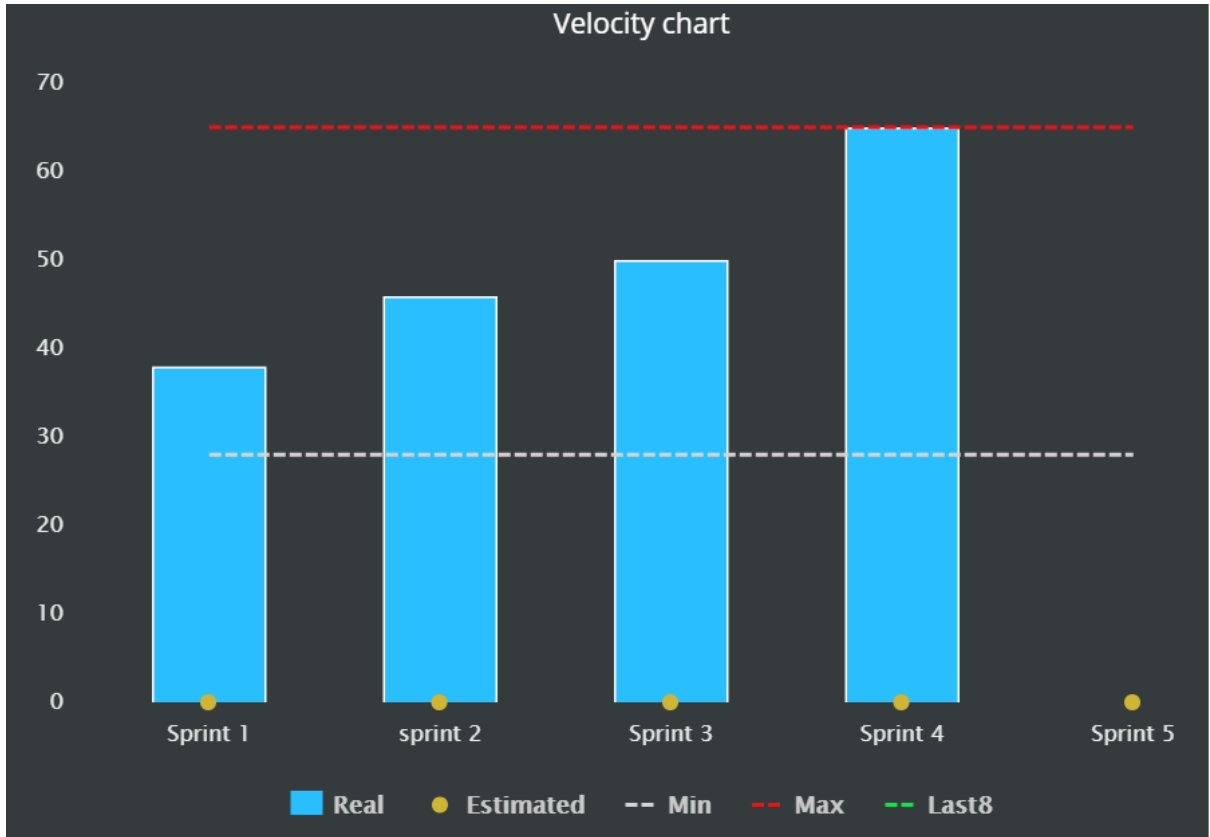
Sprint number	Sum of story points of planned user stories	Sum of story points of done user stories	Delta
1	41	36	-5
2	54	46	-8
3	50	50	0
4	65	65	0



Release BurnDown diagram



Velocity diagram



Šprint 5

V tomto šprinte sme si stanovili 7 user stories, ktorých súčet story pointov bol 35. Podarilo sa nám splniť všetkých 7 user stories. Šprint plynul počas skúškového obdobia zimného semestra, preto počet story pointov bol nižší ako obvykle, a taktiež bol dlhší. Šprint bol zameraný najmä na tvorbu viacerých testov funkcionality parsovania, aby sme sa v budúcnosti mohli na ne spoľahnúť. Taktiež sme sa v šprinte zamerali aj na návrhy, podľa ktorých budeme postupovať v ďalších šprintoch.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
7 items, 68.1 / 0 / 14 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	21 tasks, 68.1 / 0 / 14 hours
<div><p>Návrh dátového modelu pre ukládanie článkov vo väzbe na zdrojový dokument</p><p>181491 3</p><p>4.6/0/3 h</p></div>			<div><p>#318049 návrh modelu v DrawIO pomocou entitno-relačného modelu</p><p>2/0/2 h</p></div> <div><p>#318050 Instalácia / konfigurácia MySQL databázy na nasom serveri</p><p>0.1/0/1 h</p></div> <div><p>#318051 Vytvorenie databázy MySQL podľa navrhnutého modelu</p><p>2/0/0 h</p></div> <div><p>#318052 Navrhnutie rozhrania Mockup v Balsamiq</p><p>5/0/5 h</p></div> <div><p>#318053 Konzultácia so zakazníkom - overenie riešenia či je správne</p><p>0/0/0 h</p></div> <div><p>#318059 Vloženie dat : konfiguraku</p><p>6/0/0 h</p></div> <div><p>#318060 vloženie dat vyparsovaných a spojených článkov</p><p>6/0/0 h</p></div> <div><p>#318061 Vytvorenie veľkého testu pre časť predstavovania a upravovania XML</p><p>18/0/0 h</p></div> <div><p>#318062 Spustenie aplikácie na reálnych XML</p><p>1/0/0 h</p></div> <div><p>#318077 spustenie testov 2 casti</p><p>1/0/0 h</p></div> <div><p>#342336 Vytvorenie vzoriek formátov Vystupov pre header a articles</p><p>0.5/0/1 h</p></div> <div><p>#318098 spustenie testov dokopy</p><p>1/0/0 h</p></div> <div><p>#342339 Stracaju sa nam pismena s interpunkciou</p><p>1.5/0/0 h</p></div> <div><p>#342340 poradie groups v clanku nieje spravne zoradene</p><p>2/0/0 h</p></div>

Sprint: Release 0.0 / Sprint 5 ▾

From Dec 9, 2016 01:51 to Dec 21, 2016 01:51

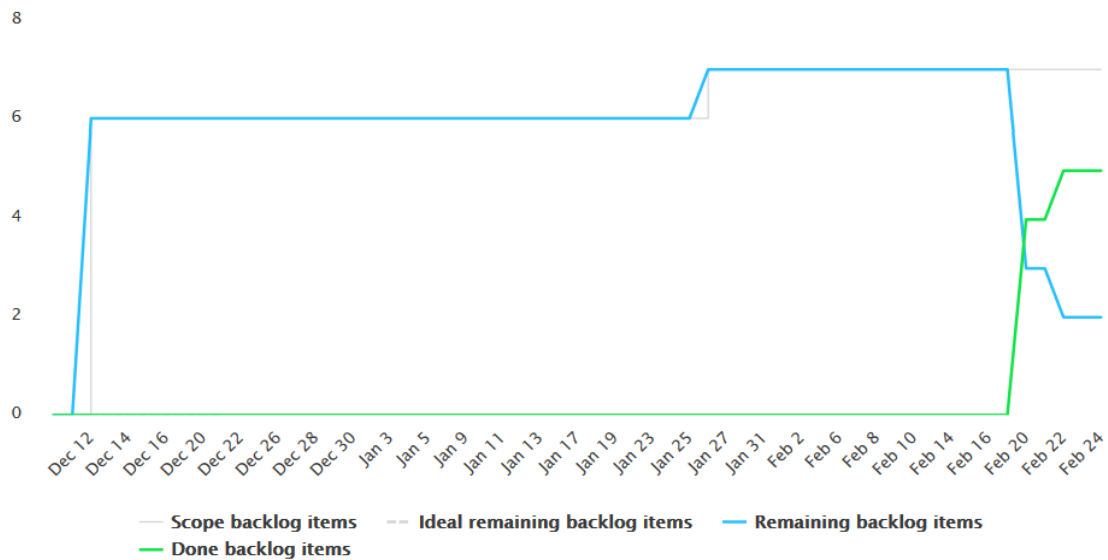
Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	20
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	10
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	9
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	20.1
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	5
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	4

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	35	14h	7	35	68.1h

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS

EFFORT

TIME

TASKS

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
*	181491	User story	Návrh dátového modelu pre ukladanie článkov v...	DONE	3h	4.6h	1.6h
*	184033	User story	Návrh rozhrania pre overenie správnosti rozdele...	DONE	5h	5h	0h
*	184034	User story	Naplnenie databázy extrahovanými dátami	DONE	0h	17h	17h
*	184036	Technical	Vytvorenie spoločného testu pre celý parser	DONE	0h	24h	24h
*	184037	User story	Testovanie celého (hrubého) parsera a oprava ch...	DONE	0h	3h	3h
*	184040	User story	Pospájanie a finalizácia parsera dokumentu	DONE	6h	7h	1h
*	196063	User story	Oprava chybnnej funkcionality parsera	DONE	0h	7.5h	7.5h
Total					14h	68.1h	54.1h

V tomto šprinte sme si stanovili 6 user stories, ktorých súčet story pointov bol 45. Podarilo sa nám splniť všetkých 6 user stories. V tomto šprinte sme sa venovali otestovaniu finálneho parsera, oprave bugov parsera, a taktiež sme sa venovali už vývoji webovej aplikácie a inštalácii potrebných vecí pre webovú aplikáciu (rails a pod.).

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
<p>6 items, 49.2 / 0 / 38.5 hours</p> <p>Nástroj pre editáciu biblio. záznamov 13 162041 9/0/8.5 h</p> <p>Inštalácia prerequisites 8 162063 4.5/0/4 h</p> <p>Vytvorenie nového projektu a bežná základná konfigurácia 5 162067 2/0/0 h</p> <p>Ručné otestovanie hrubého parsera 8 174625 12/0/5 h</p> <p>Bugfix 8 204210 16.5/0/18 h</p> <p>Vytvorenie mockups v2 3 204212 5.2/0/3 h</p>	<p>0 tasks, 0 / 0 / 0 hours</p>	<p>0 tasks, 0 / 0 / 0 hours</p>	<p>18 tasks, 49.2 / 0 / 38.5 hours</p> <p>#360515 Vytvorenie akceptačného mockupu 1/0/1.5 h</p> <p>#357512 Vytvorenie MARC formuláru 1/0/0 h</p> <p>#357515 2 buttony na next a previous page a 1 button na synchronizáciu 1/0/1 h</p> <p>#357516 Travis CI 3.5/0/4 h</p> <p>#357518 vytvorenie projektu. Konfigurácia assetov, basic controller, view 2/0/0 h</p> <p>#357522 Vytvorit graficku featuru na vypisovanie presnych oznacenvch clankov 3/0/0 h</p> <p>#357520 testovanie pomocou grafickej featury po jednotlivych stranach 8/0/4 h</p> <p>#357509 Oprava funkcií 8.5/0/10 h</p> <p>#357510 Oprava testov 1/0/2 h</p> <p>#357524 urobit nový mockup podľa požiadaviek 5/0/3 h</p> <p>#357513 Vytvorenie formuláru pre upload suborov 1/0/0 h</p> <p>#357511 Ukladanie do databázy 3/0/2 h</p> <p>#357514 Vytvorenie casti na zobrazenie clankov 2/0/4 h</p> <p>#357517 instalacia RVM, dalsich veci potrebnych pre rails 1/0/0 h</p> <p>#357523 Vytvorenie statistiky 1/0/1 h</p> <p>#357519 Oprava webového sidla 1/0/4 h</p> <p>#361543 Oprava testov casti 1 6/0/2 h</p> <p>#357525 konzultacia so zakaznikom 0.2/0/0 h</p>

Sprint: Release 0.0 / Sprint 6 ▾

From Feb 20, 2017 20:15 to Mar 6, 2017 20:15

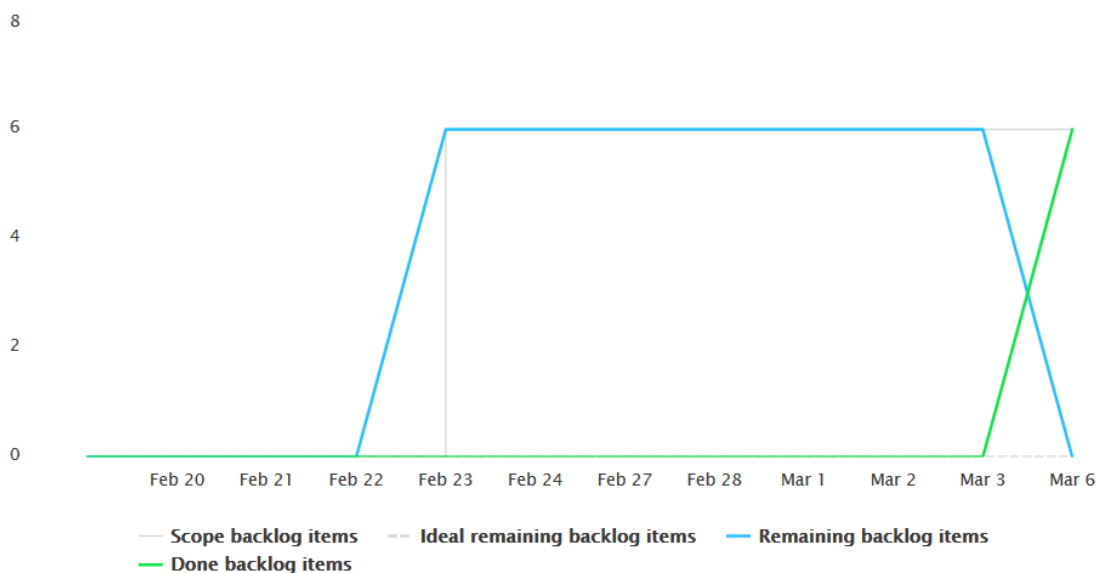
Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	9
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	8.5
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	14.5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	8
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	3
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčíkova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	6.2

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	45	38.5h	6	45	49.2h

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS

EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
*	162041	User story	Nástroj pre editáciu biblio. záznamov	DONE	8.5h	9h	0.5h
*	162063	User story	Inštalácia prerequisites	DONE	4h	4.5h	0.5h
*	162067	User story	Vytvorenie nového projektu a bežná základná ko...	DONE	0h	2h	2h
*	174625	User story	Ručné otestovanie hrubého parsera	DONE	5h	12h	7h
*	204210	User story	Bugfix	DONE	18h	16.5h	-1.5h
*	204212	User story	Vytvorenie mockups v2	DONE	3h	5.2h	2.2h
Total					38.5h	49.2h	10.7h

Šprint 7

V tomto šprinte sme si stanovili 6 user stories, ktorých súčet story pointov bol 52. Podarilo sa nám splniť 3 user stories, ktorých súčet story pointov je 26. Dôvod nesplnenia týchto user stories bol iba jeden a to ten, že nefungoval server, a neopravil sa počas celého šprintu. Nepodarilo sa nám splniť 3 user stories:

- Štatistická analýza fulltextu - kľúčové slová - pri tejto user story sme nesplnili 1 úlohu z 3 stanovených, a to úlohu pridanie funkcie pre definovanie kľúčových slov. Funkcia samotná bola hotová, avšak nebolo ju možné otestovať, keďže jej časťou bolo aj uchovanie kľúčových slov v databáze na serveri, ktorý spadol a bol nefunkčný.
- Bugfix - pri tejto user story sa nám nepodarilo splniť úlohu update webového sídla, keďže nám nefungoval server
- Vytvorenie APP GUI verzie 2 - táto user story spočívala vo vytvorení grafického prostredia webovej aplikácie, čo sa nám podarilo splniť. Nepodarila sa nám však splniť funkcia overenia zákazníkom, keďže nefungoval server a nebolo to možné mu poslať.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
6 items, 121 / 4 / 68.5 hours	1 tasks, 0 / 0 / 0 hours	2 tasks, 8 / 4 / 7 hours	24 tasks, 113 / 0 / 61.5 hours
<p>Statistická analýza fulltextu - kľucove slova clanku 5</p> <p>162039</p> <p>15.5/0/6 h</p>		<p>#361882 Pridanie funkcie pre definovanie kľucovych slov 2</p> <p>8/0/3 h</p>	<p>#361881 "Analýza" ponuknutych nastrojov pre definovanie 4.5/0/2 h</p> <p>#361884 Rucna kontrola relevantnosti 3/0/1 h</p>
<p>Vytvorenie APP GUI podľa návrhu v2 - knihovník 8</p> <p>206136</p> <p>8/0/4 h</p>			<p>#361888 Formular pre vybratie pricinkov a config suborov 4/0/1 h</p> <p>#361885 Prerobenie skriptu pre spracovanie XML suboru pre 4/0/3 h</p>
<p>adresarova struktura clankov pre poloautomatizovane parsovanie 5</p> <p>206140</p> <p>1.5/0/3 h</p>			<p>#361898 Nahratie vzorovych císlel v navrhnutej štruktúre 0.5/0/1 h</p> <p>#361897 navrh jednotnej sturktury - pravila 1/0/2 h</p>
<p>ElasticSearch 13</p> <p>206147</p> <p>44.5/0/19.5 h</p>			<p>#361878 Definovat novu formu udajov - tabulku 4/0/2 h</p> <p>#363930 Pridat informáciu o rozmeroch strany 0.5/0/0.5 h</p> <p>#361879 Prerobit databazove funkcie pre komunikáciu s ElasticServerom 19.5/0/6 h</p> <p>#362816 Expose elastic von pre externu prácu s databazou bez 10/0/5 h</p> <p>#361877 Nainstalovat elasticsearch na server 8/0/4 h</p> <p>#361880 Pridanie Elasticu do Travisu 2.5/0/2 h</p>
<p>Bugfix 8</p> <p>206149</p> <p>34.5/4/26 h</p>		<p>#361873 Update webového sídla 0/4/4 h</p>	<p>#364228 Pozriet issue bug assembler - strana s veľkým separatorom 1/0/1 h</p> <p>#361876 Eliminácia krátkych fulltextov 0.5/0/2 h</p> <p>#361875 Skúsiť väčšiu odchylku pri nadpisoch 1/0/1 h</p> <p>#361872 Oprava testov 6/0/6 h</p> <p>#365429 TPCup 5.5/0/5 h</p> <p>#361874 Oprava separátorov 11/0/5 h</p> <p>#361888 Odstranenie vrchných vecí na strane (datum, nazov casodisu) 3.5/0/2 h</p> <p>#365353 Oprava server 6/0/0 h</p>
<p>Vytvorenie APP GUI podľa návrhu v2 - užívateľ 13</p> <p>206150</p> <p>17/0/10 h</p>	<p>#367334 Overenie zákazníkom po rozchodeni servera 0/0/0 h</p>		<p>#361883 Návrh zobrazenia z databázy (tabulka zbarsovaných čísel) 2.5/0/3 h</p> <p>#361886 Výber súbrov z databázy (tabulka zbarsovaných čísel) 0.5/0/1 h</p> <p>#366494 Akcie edit a update 6/0/0 h</p> <p>#361887 Zobrazenie editovateľnych článkov 8/0/6 h</p>

Sprint: Release 0.0 / Sprint 7

From Mar 6, 2017 21:57 to Mar 20, 2017 21:57

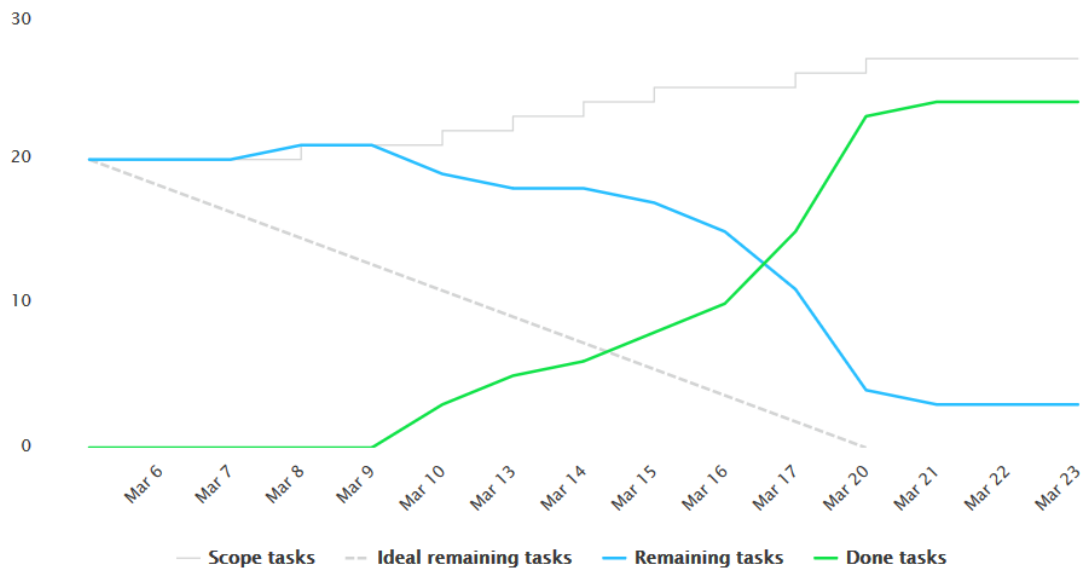
Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	50.5
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	15.5
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	15.5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	16.5
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	10
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	13

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	52	68.5h	3	26	54h

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS

EFFORT

TIME

TASKS

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	162039	User story	Statisticka analyza fulltextu - klucove slova clanku	IN PROGRESS	6h	15.5h	9.5h
	206136	User story	Vytvorenie APP GUI podla navrhu v2 - knihovnik	DONE	4h	8h	4h
	206140	User story	adresarova struktura clankov pre poloautomatiz...	DONE	3h	1.5h	-1.5h
	206147	User story	ElasticSearch	DONE	19.5h	44.5h	25h
	206149	Technical	Bugfix	IN PROGRESS	26h	34.5h	8.5h
	206150	User story	Vytvorenie APP GUI podla navrhu v2 - uzivatel	IN PROGRESS	10h	17h	7h
Total					68.5h	121h	52.5h

Šprint 8

V tomto šprinte sme si stanovili 7 user stories, ktorých súčet story pointov bol 60,5. Celkove sa nám podarilo splniť 6 user stories, ktorých súčet story pointov bol 0,5. Jednalo sa o prenášanú úlohu z minulého šprintu, overenie aplikácie zákazníkom. Táto úloha nebola splnená lebo na začiatku šprintu ešte stále nebol funkčný server, a potom k záveru šprintu už aplikácia bola vo vývoji a nestihli sme ju poslať zákazníkovi.

Tento šprint sa zameriaval na dokončenie prenášaných úloh minulého šprintu, zlepšenie tvorby kľúčových slov, implementácii systému logovania zmien v aplikácii, vylepšenie vizuálu a interakcie webovej aplikácie s používateľom, a samozrejme aj riešeniu vzniknutých bugov.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
<p>7 items, 97.4 / 0 / 61.5 hours</p> <div style="background-color: #f08080; padding: 5px; border: 1px solid #ccc;"> <p>Bugfix 8</p> <p>208942</p> <p>30/0/15 h</p> </div>	<p>0 tasks, 0 / 0 / 0 hours</p>	<p>0 tasks, 0 / 0 / 0 hours</p>	<p>41 tasks, 97.4 / 0 / 61.5 hours</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#370022 Https obnovit</p> <p>0.5/0/1 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368375 Odštaňovanie blokov počas configu</p> <p>1/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368389 release_date parsovať z názvu časopisu blabla.xml</p> <p>2/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#370082 Rozdelit nadpisy na nadpis a podnadpis</p> <p>5/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#371970 Fix Travis</p> <p>3/0/1.5 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368382 Zoradenie elementov Par v grupe pred Elasticom</p> <p>2/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368384 Issue s veľkým separatorom</p> <p>2/0/1 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368387 Vytvorit poradny config defaultny na celeho Slovaka</p> <p>2.5/0/4 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#370081 Pridat dalsi field do elasticu - podnadpis + upravit ai elastic filler</p> <p>0/0/1.5 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368367 Update webového sidla</p> <p>12/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368392 Naprogramovat funkcie pre logovanie</p> <p>3/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368376 Sledovat IP, kto, co kedy ako zmenil</p> <p>1/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368391 Navrhnut architekturu logovania</p> <p>1/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368393 Zobrazenie logov v detaile issue</p> <p>2/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368385 Zobrazenie stranu a typu defaultne (nie hover-over)</p> <p>0.5/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368373 Farebné odlišenie blokov</p> <p>1/0/1 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368374 Doplnit policko číslo a ročník</p> <p>0.2/0/0 h</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; background-color: #f0f0f0;"> <p>#368376 Pridat možnosť upravovat text</p> <p>4/0/3 h</p> </div> </div>
<div style="background-color: #90ee90; padding: 5px; border: 1px solid #ccc;"> <p>Logovanie zmien časopisov 13</p> <p>208943</p> <p>7/0/0 h</p> </div>			
<div style="background-color: #ffff00; padding: 5px; border: 1px solid #ccc;"> <p>Vylepšenie vizuálu a interakcie 13</p> <p>208944</p> <p>10.4/0/11.5 h</p> </div>			

<p>Vylepšenie vizuálu a interakcie 208944</p> <p>13</p> <p>10.4/0/11.5 h</p>			<p>#368385 Zobrazenie stránky a typu defaultne (nie hover-over) 0.5/0/0 h</p> <p>#368373 Farebné odlišenie blokov 1/0/1 h</p>
			<p>#368374 Doplniť políčko číslo a ročník 0.2/0/0 h</p> <p>#368396 Pridať možnosť upravovať text 4/0/3 h</p> <p>#368398 Zrušiť odsadenie pri zobrazení článkov 0.5/0/0.5 h</p> <p>#368396 Analyzovať iné možnosti spájania blokov 2/0/3 h</p> <p>#368380 Zobrazíť detail článku s možnosťou editácie 0/0/2 h</p> <p>#368402 Okrášlenie bloku článku 1.5/0/2 h</p> <p>#368388 Premenovať polia vo formulári issue 0.5/0/0 h</p> <p>#368386 Zoznam/tabuľka Issues by mali byť zoradené podľa 0.2/0/0 h</p>
<p>Export zaznamov do MARC 21 208945</p> <p>13</p> <p>23/0/13 h</p>			<p>#366681 Namapovanie article z elastiku na MARC21 2/0/2 h</p> <p>#366680 Namapovanie issue z elastiku na MARC21 5/0/2 h</p>
			<p>#368381 Umiestniť cestu o koreňovom súbore MARC 21 celého časopisu do 3.5/0/2 h</p> <p>#368370 Export článku ako MARC 21 2/0/2 h</p> <p>#368369 Export issue ako MARC 21 6/0/2 h</p> <p>#371935 Ukladanie MARC záznamov do suboru 1/0/1 h</p> <p>#371936 Vytvorenie testov 3.5/0/2 h</p> <p>#368407 Spustenie procesov exportu 0/0/0 h</p> <p>#368390 Checkboxy na export issues na MARC záznamy 0/0/0 h</p>
<p>Príprava pre extrahovanie častí obrázkov / článkov 208946</p> <p>5</p> <p>6/0/8 h</p>			<p>#368372 Vytvoriť mockups 1/0/2 h</p> <p>#368371 Analýza python nástrojov na úpravu obrázkov 5/0/6 h</p>
<p>Vylepšenie tf-idf 208947</p> <p>8</p> <p>21/0/14 h</p>			<p>#368411 Skontrolovanie a doplnenie funkčnosti scriptu na volanie 5/0/0 h</p> <p>#368825 Pridanie funkcií pre definovanie kľúčových slov 2/0/2 h</p> <p>#368399 Porovnať vylepšenie, validácia či je naozaj lepšie a ako 2/0/2 h</p> <p>#368379 Tokenizácia 4/0/5 h</p> <p>#368383 Problematika stop-slov 7/0/4 h</p> <p>#368400 Preštudovať si lematizáciu 1/0/1 h</p>
<p>Vytvorenie APP GUI podľa návrhu v2 - užívateľ 208948</p> <p>0.5</p>			

Sprint: Release 0.0 / Sprint 8 ▾

From Mar 23, 2017 23:05 to Apr 6, 2017 23:05

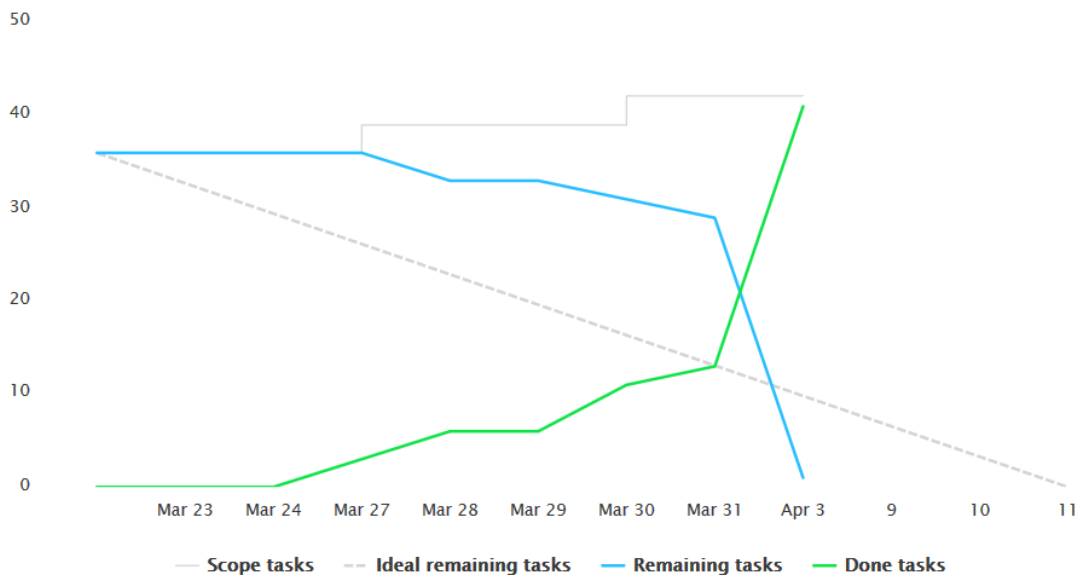
Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	20
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	24
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	12
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	15.9
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	9.5
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejcikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	16

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	60.5	61.5h	6	60	97.4h

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS

EFFORT

TIME

TASKS

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	208942	User story	Bugfix	DONE	15h	30h	15h
	208943	User story	Logovanie zmien časopisov	DONE	0h	7h	7h
	208944	User story	Vylepšenie vizuálu a interakcie	DONE	11.5h	10.4h	-1.1h
	208945	User story	Export zaznamov do MARC 21	DONE	13h	23h	10h
	208946	User story	Príprava pre extrahovanie častí obrázkov / článkov	DONE	8h	6h	-2h
	208947	User story	Vylepšenie tf-idf	DONE	14h	21h	7h
	208948	User story	Vytvorenie APP GUI podľa návrhu v2 - uzivatel	TODO	0h	0h	0h

Šprint 9

V tomto šprinte sme si definovali 7 user stories, so súčtom story pointov 37, pričom sa nám podarilo splniť všetkých 7 user stories. Tento šprint spočíval hlavne vo finálnom doladení aplikácie, drobných grafických opravách, zlepšení tvorby Marc21 záznamov a generovania obrázkov článkov.

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Done
7 items, 74.2 / 0 / 65 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	0 tasks, 0 / 0 / 0 hours	35 tasks, 74.2 / 0 / 65 hours
<div data-bbox="199 257 459 376"> <p>● Produkcia server 8</p> <p>211555</p> <p>10/0/7 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 257 1268 336"> <p>#374888 Apache server - production</p> <p>3/0/2 h</p> </div> <div data-bbox="1268 257 1380 336"> <p>#374849 Instalacia ruby, gems, dependencies, application server</p> <p>2/0/3 h</p> </div>
<div data-bbox="199 436 459 555"> <p>● Generovanie vyrezov obrazkov pri exporte 5</p> <p>211556</p> <p>14/0/5 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 347 1268 425"> <p>#378298 nastavenie Apache configu</p> <p>3/0/2 h</p> </div> <div data-bbox="1268 347 1380 425"> <p>#373893 Vytvorenie suboru navrhov pre vyber zakaznikov</p> <p>3/0/2 h</p> </div> <div data-bbox="1268 436 1380 515"> <p>#373895 Vytvorenie funkcie pre export pre vytvorenie vrezov</p> <p>11/0/3 h</p> </div>
<div data-bbox="199 571 459 689"> <p>● Konfiguracia</p> <p>211557</p> <p>2.25/0/5 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 571 1268 649"> <p>#374867 Pridat HTTP-digest authentication - Rails</p> <p>1.5/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1268 571 1380 649"> <p>#374877 Pridanie a uprava Rails app configov</p> <p>0.75/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1157 660 1268 739"> <p>#374876 nahratie veci na server - slovaka, config, xml-ka atd.</p> <p>0/0/3 h</p> </div>
<div data-bbox="199 750 459 869"> <p>● Vylepsenie vizualu stranky 13</p> <p>211565</p> <p>22/0/22 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 750 1268 828"> <p>#374852 Blocks of Articles - Ich odslenie (vid. desc.)</p> <p>3/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1268 750 1380 828"> <p>#374932 Oprava dropdown pre typ bloku</p> <p>0.5/0/0.5 h</p> </div> <div data-bbox="1157 840 1268 918"> <p>#374930 Osetrenie vstupov</p> <p>0.5/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1268 840 1380 918"> <p>#376758 Zmenit odsadenie a veľkosť textu v blocks of articles</p> <p>0.5/0/0.5 h</p> </div> <div data-bbox="1157 929 1268 1008"> <p>#374850 uprava/pridanie logs/history (desc.)</p> <p>4/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1268 929 1380 1008"> <p>#374913 Zatváranie popoveru</p> <p>6.5/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1019 1268 1097"> <p>#374950 Doplnit texty na web</p> <p>4/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1019 1380 1097"> <p>#386201 Pridanie search form issues</p> <p>1/0/0 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1108 1268 1187"> <p>#374851 Popover spravenie - oprava (vid. desc.)</p> <p>1/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1108 1380 1187"> <p>#374866 zvacit moznost stiahnutia suboru MARC21 pre journal/issue/article</p> <p>1/0/0 h</p> </div>
<div data-bbox="199 1198 459 1317"> <p>● Opravicky 5</p> <p>211566</p> <p>18.75/0/21.5 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 1198 1268 1276"> <p>#374965 Zoradiť paragrafy v groups</p> <p>3/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1198 1380 1276"> <p>#374962 Upravit spajanie klucovych slov na rozhrani vety</p> <p>3.5/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1288 1268 1366"> <p>#374211 Remove test big separator test</p> <p>0.5/0/0.5 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1288 1380 1366"> <p>#378911 Travis</p> <p>4/0/4 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1377 1268 1456"> <p>#376453 Nespravne zobrazenie blokov textu na strankach</p> <p>1.5/0/5 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1377 1380 1456"> <p>#379770 Font size bug in elastic_filler</p> <p>1/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1467 1268 1545"> <p>#374954 Upravit testy s printami</p> <p>1.5/0/2 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1467 1380 1545"> <p>#374967 Samostatne grupy nepriradene k článkom</p> <p>0.75/0/2 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1556 1268 1635"> <p>#374955 Pridat printy v elastic filleri</p> <p>3/0/2 h</p> </div>
<div data-bbox="199 1646 459 1765"> <p>● Marc21 Enhancement 5</p> <p>211570</p> <p>3.2/0/4.5 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 1646 1268 1724"> <p>#374833 Zmenit ukladanie na marcxml</p> <p>0.5/0/0.5 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1646 1380 1724"> <p>#374835 Mazanie MARC záznamov pri opakovanom exporte</p> <p>0.5/0/0.5 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1736 1268 1814"> <p>#376392 Opravy exportu</p> <p>1/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1736 1380 1814"> <p>#376390 Ukladanie cesty k exportu articles</p> <p>0.1/0/0.5 h</p> </div> <div data-bbox="1157 1825 1268 1904"> <p>#374834 Overiť MARC21 u zákaznika</p> <p>0.1/0/1 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1825 1380 1904"> <p>#376454 Uprava referenci z .txt na xml a kopirovanie configov a</p> <p>1/0/1 h</p> </div>
<div data-bbox="199 1915 459 2033"> <p>● Rucna kontrola GUI 1</p> <p>211571</p> <p>4/0/0 h</p> </div>			<div data-bbox="1157 1915 1268 1993"> <p>#373851 Overenie zakaznikom</p> <p>2/0/0 h</p> </div> <div data-bbox="1268 1915 1380 1993"> <p>#374928 Otestovanie aplikácie členmi tímu</p> <p>2/0/0 h</p> </div>

Sprint: Release 0.0 / Sprint 9 ▾

From Apr 4, 2017 20:43 to Apr 18, 2017 20:43

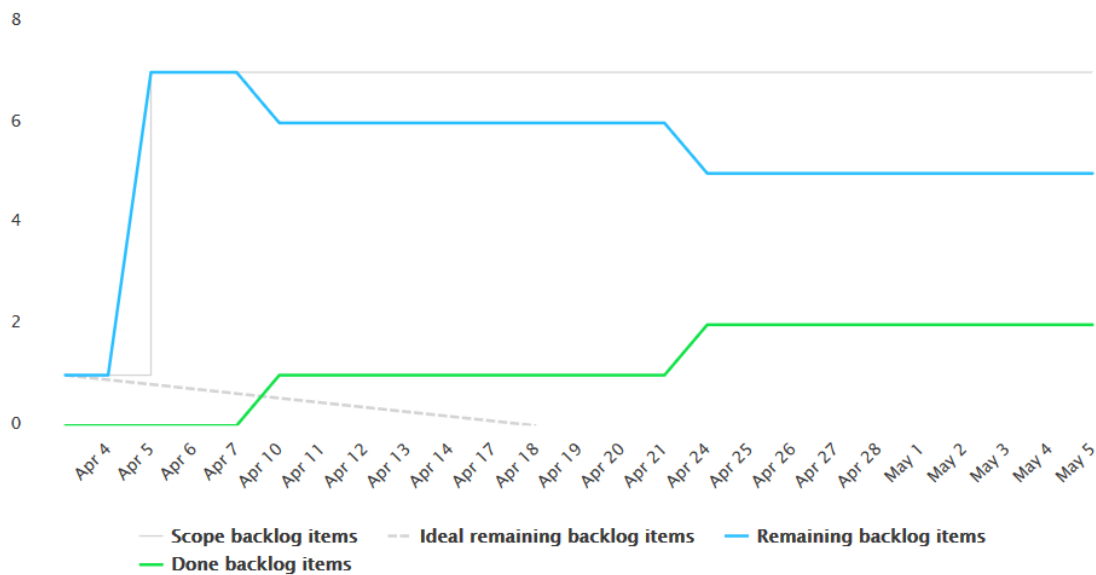
Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	21.5
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	4.95
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	3.5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	23.25
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	12
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	9

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	37	65h	7	37	74.2h

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS

EFFORT

TIME

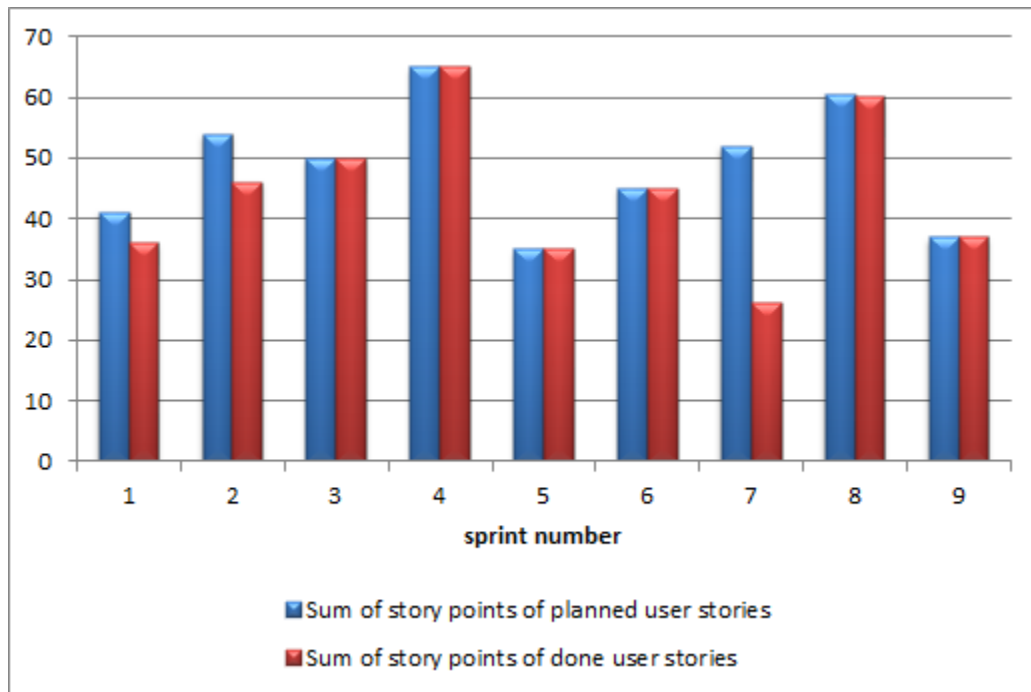
TASKS

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	211555	User story	Produkcia server	DONE	7h	10h	3h
	211556	User story	Generovanie vyrezov obraznkov pri exporte	DONE	5h	14h	9h
	211557	User story	Konfiguracia	DONE	5h	2.25h	-2.75h
	211565	User story	Vylepsenie vizualu stranky	DONE	22h	22h	0h
	211566	User story	Opravicky	DONE	21.5h	18.75h	-2.75h
	211570	User story	Marc21 Enhancement	DONE	4.5h	3.2h	-1.3h
	211571	User story	Rucna kontrola GUI	DONE	0h	4h	4h
Total					65h	74.2h	9.2h

Sumárne za 9 šprintov

Sprint number	Sum of story points of planned user stories	Sum of story points of done user stories	Delta
1	41	36	-5
2	54	46	-8
3	50	50	0
4	65	65	0
5	35	35	0
6	45	45	0
7	52	26	-26
8	60,5	60	-0,5
9	37	37	0
sum	439,5	400	-39,5



Role	Name	Hours Spent
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	170,5
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	97,45
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	103,5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	129,45
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	68
PRODUCT_OWNER	Nadežda Andrejčíková	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	84,3

Používanie metodiky a referencie na dokumenty

Pri práci na našom tímovom projekte sme si pre kvalitnejšiu kooperáciu, konzistentnejšiu prácu a kvalitnejší výsledok definovali viacero metodík.

Metodika verziovania - definuje prácu na projekte, ako využívame verziovací nástroj Git a aplikáciu Github, ako máme rozdelený repozitár projektu, ako správne na ňom pracovať.

Metodika písania testov a testovania - definuje základné pravidlá pri písaní testov pre jazyk Python pomocou modulu Pytest a ich spúšťaní

Metodika code review - definuje code review (kontrolu kódu), ako to konkrétne robíme (pomocou aplikácie Github - pull requesty) a postup.

Metodika code quality - definuje kvalitu kódu, akými spôsobmi sa snažíme udržať kód konzistentný a čitateľný a aké nástroje nám to môžu uľahčiť.

Metodika komunikácie - definuje základy komunikácie v tíme, aké nástroje používame, ako často sa stretávame.

Metodika organizovania vstupných dokumentov - definuje základnú štruktúru dokumentácií k úlohám a UserStories v našom úložisku (Google Documents)

Metodika písania zápisnice - definuje štruktúru, ktorá sa používa pri dokumentovaní a písaní zápisnice zo stretnutí

Metodika pre záznam odpracovaného času - definuje postup pri zapisovaní odpracovaného času

Metodika pre riziká pri plánovaní - definuje postup riešenia rizík pri plánovaní šprintu

Metodika pre vytváranie backlogu a šprintov - definuje postupy pre konkrétne časti vytvárania backlogu a šprintov

Metodika Stand-Up - definuje kedy, ako, kto, kde a prečo sa stretávame počas vykonávania prác šprintu. zhodnotenie stavu úloh, odhad, splnenie úloh, riešenie problémov, poskytovanie pomoci pri riešení úloh, revidovanie kódu, ukážka práce - kódu, šírenie rád a poznatkov, retrospektíva, prezentácie vykonaných prác počas šprintu, naplánovanie ďalšieho šprintu, definícia akceptačných kritérií.

Globálna retrospektíva ZS

Pri retrospektívach sme používali metódu start, stop a continue.

Start:

- Jednoznačnejšie, konkrétnejšie definovať akceptačné kritéria v súlade s názvom user story
- Overovať jednotlivé kroky pomocou simulácií
- Zdokumentovať jednotlivé kroky pri riešení úloh user story
- Viac komunikácie pri problémoch s úlohami
- Definovanie závislostí pre konkrétne user story
- Pravidelnejšie pozeranie Slacku - pre zlepšenie komunikácie
- Odhadovanie predbežného času úlohy
- Ak je schválený šprint, treba mať všetky informácie ku všetkým user stories

- Viac iniciatívy pri výbere úlohy pod user story

Stop:

- V priebehu šprintu nemeniť user story
- Vytvárať user stories s maximálnym ohodnotením 13

Continue:

- Forma dokumentácie a metodík

Ostatné prílohy

A Metodiky

Metodika verziovania

Pre verziovanie projektu v našom tíme využívame verziovací systém Git¹ v konkrétnej aplikácii Github², kde sme si založili repozitár s konkrétnym usporiadaním súborov. Viac o repozitári v podkapitole Repozitár.

Základnými funkciami Gitu sú:

- git commit
- git push
- git pull
- git clone
- git checkout
- git status
- git diff
- git stash

Funkcií je oveľa viac, čo dodáva jazyku veľmi vysokú kvalitu a prispôsobivosť pre všetky prípady, aj v situácií, kedy sa vyskytnú problémy, no pre naše účely by mali tieto príkazy naplno stačiť (za podmienky, že sa bude dodržiavať metodika).

V nasledujúcej časti je opísaná základná funkcionálnosť s príkladmi, ak sú nutné.

git clone

- slúži na vytvorenie ssh spojenie (existuje aj HTTPS verzia) a vytvorí lokálnu kópiu repozitára, ktorý bude prepojený s originálom a bude sa dať pomocou ostatných git príkazov meniť
- kópia je vytvorená z defaultnej (základnej) branch

Príklad:

```
git clone git@github.com:FloofyReal/TP-DeepSeach.git*
```

*v prípade, že nepatríte do projektu alebo nemáte úspešne nastavený ssh kľúč vašeho zariadenia a Github účtu, príkaz neprebehne správne

git pull

- slúži na aktualizovanie repozitára (pod konkrétnou branch-ov)
- stiahnu sa všetky pushnuté zmeny (commity) ostatných spolupracujúcich a aplikujú sa na aktuálne súbory vo vašej lokálnej kópii repozitáru
- v prípade nálezu kolízií (potvrdenej alebo uloženej zmeny od vás a online repozitárom) bude nútení skontrolovať a upraviť dané súbory (s pomocou príkazu git diff)

¹ <https://git-scm.com/>

² <https://github.com/>

Príklad:
git pull*

*v prípade, že nie je nastavený rodičovský vzťah k repozitáru musíte konkretizovať z ktorej branche treba brať zmeny, tj.:

```
git pull origin nazov_branche
```

alebo prednastaviť rodičovský repozitár, z ktorého bude brať informácie a zmeny:

```
git branch --set-upstream-to=origin/nazov_rodicovskej_branche nazov_aktualnej_branche
```

git commit

- slúži na "potvrdenie" (preklad slova commit) zmien na vašej lokálnej branchi
- po commitnutí súboru ste vyzvaný napísať správu o tom, čo sa commituje (viac o tom na konci kapitoly o verziovaní)
- súbory musia byť predtým pridané príkazom: `git add <názov súboru>`
- commity treba robiť často, pre efektívne využitie sily verziovacích nástrojov akým je Git
- prepínač `-s` vás podpíše pod commit, takže sa bude dať rýchlejšie a jednoduchšie zistiť, kto daný commit vykonal

Príklad:

```
git add xmlparser.py
```

```
git commit -sm Add new script for parsing xml files
```

git push

- slúži na zosynchronizovanie vašej lokálnej branche a online branche, pričom budú vami doteraz nepushnuté commity aplikované na online branchu
- spôsob ako zverejniť vami vykonané zmeny na server

git checkout

- slúži na zmeny, obnovovanie a vytvorenie nových branchí
- `git checkout <názov branche>` zmení vašu aktuálnu lokálnu branchu na vami vybranú, pričom následné commity budú aplikované na ňu (vždy na aktuálnu, ak nie je inak určené)
- `git checkout -b <názov novej branche>` vytvorí novú lokálnu branchu, ako subbranchu vašej aktuálnej (pozor! zoznam online branchí sa ne-aktualizuje, kým danú branchu nezverejníte, bude fungovať iba lokálne)

- git checkout <názov súboru> vráti súbor do pôvodnej formy, podľa stavu v akom je v online branchi

git status

- slúži na vizualizáciu aktuálnych zmien vo vašom repozitáry (vo vašej branchi) z pohľadu súborov
- vidíte tu zmeny súborov, vytvorené nepridané súbory, vymazané neaktualizované súbory
- zmeny aktualizujete pomocou príkazov git add <názov súboru> a git commit pre uloženie zmien (vytvorenie/vymazanie súboru je tiež zmena)

git diff

- slúži na vizualizáciu aktuálnych zmien vo vašom repozitáry (vo vašej branchi) z pohľadu zmien
- vidíte tu konkrétne zmeny v konkrétnych súboroch (červené odobratie textu, zelené pridanie textu)

git stash

- uloženie aktuálneho stavu rozpracovaného repozitáru (na konkrétnej branchi) do úložiska (princíp zásobníku)
- zmeny sa dajú vyberať a naspäť aplikovať v rôznych branchách, v prípade, že pracujete na zlej a uvedomíte si to príliš neskoro
- funguje aj ako záchranný príkaz, pri vytvorení zmien, ktoré stihol od vášho posledného pullu niekto implementovať a pushnúť, môžete si vaše zmeny stash-núť (uložiť preč), pullnúť si zmeny a daný stash vymazať, keďže je nepotrebný, miesto toho aby ste si lokálne zmeny čistili, aby pri git pulle nevznikli kolízie (alebo aby sa vám vôbec podaril vykonať príkaz git pull)

Repozitár

Repozitár má tieto hlavné zložky:

- parser
- tests
- other
- misc

V zložke **parser** sa nachádza hlavné jadro našej aplikácie, všetky skripty, ktoré sa budú využívať v priebehu vývoja, či len na pomocné vyhodnotenia alebo nevyhnutné súčasti finálnej aplikácie. Zložka parser je ďalej štrukturovaná do pod-zložiek podľa funkcionality. Tie sú zapísané na hlavnej stránke repozitára na Githubu a v aktuálnom stave sú nasledujúce:

- xml - pre prácu s XML súbormi
 - discriminátor - pre indetifikáciu elementov v XML súboroch
 - article - pre spájanie konkrétnych elementov do logických článkov z XML súboru

V zložke **tests** sa nachádzajú testy pre funkcie a skripty zo zložky scripts. Budú organizované identicky (zrkadlovo) oproti zložke scripts, aby k nim viedla rovnaká cesta (odmysliac si zložku scripts/tests). Po ukončení väčšieho bloku testov ich budeme spájať a spúšťať pomocou shell scriptu všetky naraz, ktorý následne budeme môcť využiť pri aplikácií CI (continuous integration) do nášho projektu. To nám umožní efektívne testovať celú aplikáciu a šetriť čas pre následný vývoj.

V zložke **other** sa nachádzajú trérovacie a inak neoznačené skripty, ktoré chceme zachovať pre zmysel zálohovania zamietnutých prístupov (pre lepšiu dokumentáciu). Ako príklad by som uviedol spracovávanie XML súborov, pre ktoré existuje viacero využívaných knižníc, pričom v prípade rozpracovania dvoch je rozumné si udržať prácu na tej, ktorá nebola pre projekt vybraná v prípade, že sa nám v budúcnosti ponúkne možnosť ju využiť. Táto zložka nie je nevyhnutou súčasťou projektu a slúži hlavne pre developerov (to znamená, že nepatrí pod výsledný produkt). Tak isto sa tu nachádzajú úlohy pre trérovanie členov tímu, pre zkonzistentnenie našich skúseností vo všetkých nevyhnutných technológiách.

V zložke **miscsa** nachádzajú textové súbory so zoznamami knižníc, ktoré sa používajú pri inštalácií virtuálnych prostredí. Dva hlavné súbory sú core-requirements.txt a test-requirements.txt .

Verziovanie - branche

Pre efektívne spracovanie našich úloh sme sa rozhodli pre systém, kedy máme 2 základné, chránené branche - master a development. To že sú branche chránené znamená, že sa nedá meniť priamo, ale iba pomocou pull requestov (po code review). Brancha master reprezentuje aktuálnu verziu nášho nástroja po konci šprintu a development reprezentuje najaktuálnejšiu verziu s aktuálnymi zmenami v priebehu šprintu.

Následne pri rozdelení si úloh si každý člen tímu rozdelí svoju úlohu na logické celky (stačí aj 1), podľa ktorého si vytvorí branchu s vhodným pomenovaním, na ktorej bude pracovať a následne sa vytvorí pull request a rieši sa code review (viac v ďalšej kapitole).

Mená branchí

Vzhľadom na rozmanitosť kódu a úloh sme sa rozhodli definovať hlavné mená skupín branchí pre ľahšie sa orientovanie v ich význame bez nevyhnutného kontrolovania úloh v ScrumDesku.

Základné názvy sú:

- feature - nová funkcionálna alebo modul
- enhc - vylepšenie už existujúcej funkcionality / modulu / celej aplikácie
- bugfix - oprava chyby
- tests - pridanie testov

- docs - pridanie dokumentácie

Je dôležité dodržať krátkosť a deskriptívnosť mien. V prípade, že treba dodať ďalší level komplexnosti, slová sa rozdelia pomocou podčiarkovníka ('_').

Verziovanie - commit správy

Pre konzistentnosť na ďalšej úrovni a to commit správy sme sa rozhodli využiť pravidlá definované viacerými zdrojmi, no prehľadne spísané a opísané v tomto blogu³.

Pre prehľadnosť si tu definujem základné pravidlá z daného dokumentu:

1. Oddelovať nadpis a komentár commit správy jedným prázdny riadkom
2. Obmedz nadpis na 50 znakov
3. Prvé písmeno veľké v nadpise
4. Nepísať bodku na konci nadpisu
5. Používať rozkazovací spôsob nadpisu správy (imperatív)
6. Šírka tela komentáru obmedz na 72 znakov
7. V tele komentáru vysvetli Čo? a Prečo? na rozdiel od Ako?

³ <http://chris.beams.io/posts/git-commit/>

Metodika písania testov a testovania

Pri pridaní funkcionality do programu je treba k nemu napísať reprezentatívny test do zložky test podľa štruktúry uvedenej pri definícii repozitára. Pre testovanie využívame modul Pytest, ako veľmi kvalitný nástroj pre testovanie v jazyku Python.

Daný test musí mať názov `test_<definičný_názov_test>.py` a v konzole sa spúšťa pomocou Pytest modulu:

python -m pytest <cesta k testu>

V prípade vynechania cesty, Pytest vyhladá všetky súbory s názvom test a všetky metódy / funkcie s názvom test a vykoná ich, pričom farebne rozlíši úspešné alebo neúspešné vykonanie testov aj s podrobnou správou o chybe (v prípade neúspechu).

```
(.tp-deepsearch) ~/School/TP/TP-DeepSeach(feature/ assembler/2B2C ✓)
python -m pytest
===== test session starts =====
platform linux -- Python 3.5.2, pytest-3.0.4, py-1.4.31, pluggy-0.4
.0
rootdir: /home/floofy/School/TP/TP-DeepSeach, inifile:
collected 7 items

tests/parser/xml/test_cleaner.py .
tests/parser/xml/test_source_header.py .
tests/parser/xml/article/test_merger.py ..
tests/parser/xml/discriminator/heading_test.py .
tests/parser/xml/discriminator/test_fulltext.py .
tests/parser/xml/discriminator/test_separators.py .

===== 7 passed in 0.34 seconds =====
```

Obr. Zbehnutie testov v konzole (screenshot - stav po 4. šprinte)

Ako nástroj pre Kontinuálnu integráciu (CI), ktorý bude kontrolovať testy automaticky a odľahčí sa teda práca vývojára, keďže sa mu automaticky ukáže, ktoré testy úspešne zbehli a ktoré nie, sme si vybrali TravisCI. Jeho implementácia je naozaj priamočiara a ľahko sa dá rozširovať o ďalšiu funkcionality, ak je to potrebné.

Nastavenia Travisu sú v súbore `.travis.yml` (skrytý súbor) a pri jeho vytváraní sme postupovali podľa veľmi prehľadnej dokumentácie .

Pre fungovanie tohto nástroja je treba spárovať repozitár s účtom na stránke Travisu (dá sa použiť Github účet) a následne treba nastaviť posielanie správ do Slacku (hlavného komunikačného nástroja) zmenením premenej `slack token` v súbore `.travis.yml`. O zvyšok sa postará samotná služba, ktorá vytvorí testovacie prostredie, nahrá náš repozitár a spustí testy.

Metodika code review

Code review je nevyhnutnou súčasťou vývoja akejkoľvek aplikácie, či pre overenie správnosti, dodržanie kvality kódu alebo len ako uistenia sa ďalším párom očí, že zmena, ktorá bude vykonaná je vhodná a korektná.

Keďže ako hlavný verziovací nástroj využívame aplikáciu Github, rozhodli sme sa využívať ich implemetáciu code review pomocou pull requestov. Pull request reprezentuje žiadosť o spojenie dvoch branchí. Následne vysvetlím princípy nášho code review na príklade.

Predpoklad: Mám vytvorenú vlastnú branchu z development branche, kde som pracoval na úlohe pridania novej funkcionality. V mojej branchi mám všetky zmeny označené a popriďávané vhodnými commit správami a pushnuté, aby sa online verzia zhodovala s mojou lokálnou. Kód dodržiava kvalitu podľa štýlu PEP8 a v ideálnom prípade, sú preň napísané aj testy, ktoré všetky úspešne zbehli.

Kroky:

1. Idem na stránku nášho repozitára na Githube a nájdem tlačidlo New pull request.
2. Vyberiem si branchu, do ktorej chcem pridať moje zmeny (s ktorou chcem spojiť moju branchu) ako "base" a moju branchu ako "compare"

Open a pull request

Create a new pull request by comparing changes across two branches. If you need to, you can also [compare across forks](#).

base: `development` ... compare: `feature/github_tests` ✓ **Able to merge.** These branches can be automatically merged.

****Name of pull request****

Write Preview AA B i “ < > ↶ ↷ ⋮ ⋮ ⋮ ↶ @

Leave a comment

Attach files by dragging & dropping, [selecting them](#), or pasting from the clipboard.

Styling with Markdown is supported

Create pull request

1 commit 1 file changed 0 commit comments 1 contributor

3. Po vybraní vhodného názvu (reprezentácia zmien, ktoré chcem spojiť) a prípadného komentára, ak je nutný, vytvorím pull request.

4. Následne, vývojový líder tímu (alebo iný z developerov - vysvetlené nižšie) si otvorí daný pull request a uvidí, aké commity boli vykonané, aké sú zmeny na súboroch (github ponúka kvalitnú vizualizáciu zmien aká sa poskytuje pri príkaze git diff, bez toho aby si daný kód sťahoval a kontroloval sám)
5. Za predpokladu, že sú všetky vyššie uvedené predpoklady splnené, skontroluje logickú následnosť a má možnosť daný pull request:
 - a. schváliť - v prípade, že nemá žiaden komentár a je spokojný s prácou
 - b. schváliť s komentárom - väčšinou sa jedná o drobné poznámky, ktoré je dobré aby boli zdokumentované alebo nechce zbytočne otvárať ďalší komunikačný tok medzi ním a developerom
 - c. zamietnuť s komentárom - objaví PEP8 chybu, logickú nezrovnalosť alebo napíše inú otázku, na ktorú treba odpoveď / vysvetlenie, alebo rovno opravenie kódu pred jeho spojením
6. Za malé pull requesty stačí zodpovednosť iného developera pre spojenie kódu, v prípade, že sa jedná o veľký pull request, je treba schválenie lídra vývoja alebo ďalšieho člena tímu (aspoň 2ja developeri musia schváliť zmenu), pričom komunikácia je nutná vopred, aby sa nepremárnilo priveľa času

Metodika code quality

Pri programovaní chceme zaručiť vysokú čitateľnosť a konzistentnosť kódu medzi rôznymi developermi. To sa nám podarí iba v prípade zadelenia veľmi konkrétnych pravidiel na najlepšie všetky prípady, aké môžu nastať, čo sa týka písania kódu. Miesto toho aby sme si vymýšľali a spisovali vlastné pravidlá, rozhodli sme sa aplikovať pravidlá pre písanie kódu overené nie len ľuďmi z praxe ale podporované aj online komunitami, čo nám slúži ako dôkaz kvality tohto dokumentu.

Keďže náš projekt je primárne orientovaný na jazyk Python, využívame metodiky s názvom PEP8⁴. Táto metodika, konkrétne štýl písanie Python kódu je veľmi rozsiahla a spĺňa všetky naše doterajšie potreby a tak isto má podporu v rôznych vývojových prostrediach (napríklad PyCharm od JetBrains, ktorý niektorí z členov tímu využívajú) alebo aj ako konzolová aplikácia (flake8) pre kontrolovanie správnosti kódu.

V prípade, že by sa vyskytla situácia, kedy sa budeme zapodievať s otázkami štýlu, ktorý nie je zadefinovaný v PEP8, v ďalšej časti ho dôkladne zdokumentujeme, aby bolo jasné, podľa čoho sme sa orientovali.

⁴ <https://www.python.org/dev/peps/pep-0008/>

Metodika komunikácie

Táto metodika je určená na definovanie postupov ako komunikovať v tíme. Nachádzajú sa tu informácie o rôznych nástrojoch pre rôzne typy komunikácie.

Komunikačné nástroje

Slack

Slack je primárny nástroj pre komunikáciu týkajúcu sa riešenia úloh, stretnutí a zodpovedanie všeobecných otázok. Pre každú rôznu komunikáciu je určený kanál, v ktorom sa daná problematika rieši.

Pre riešenie novej problematiky je potrebné vytvoriť vždy nový kanál a oznámiť tento kanál do #announcements

Kanály na Slacku:

#announcements

- oznamy nových kanálov
- oznamy ohľad dôležitých udalostí
- oznamy ohľadom pridania, zmeny v ScrumDesku

#codereview

- informácie o prebehu code review
- problémy

#github_issues

- problémy v kóde
- riešenie problémov

#server

- veci týkajúce sa serveru
- webová stránka

#standup_meetings

- plánovanie stretnutí
- poznámky zo stretnutí

#tests

- vytváranie testov
- problémy s testovaním

#user_stories

- informácie k úlohám
- pomoc s vypracovaním úloh

- všetko spojené s User Stories

ScrumDesk

V ScrumDesku prebieha komunikácia týkajúca sa UserStories a Taskov.

Komunikácia prebieha dvoma spôsobmi:

- Comments - komentáre k úlohe, kde sa pridávajú problémy a poznatky získané pri riešení úloh.
- Worklog - vo forme dokumentov, v ktorých sú uvedené postupy, kódy, ktoré môžu pomôcť ostatným členom tímu pri práci na úlohe.

TeamSpeak

Primárny nástroj pre hlasovú komunikáciu, prevažne pri standup meetingoch.

TeamSpeak⁵ nahradil neúspešne zvolené nástroje Appear.in⁶, Skype⁷ a Discord⁸.

E-mail

Mailová komunikácia slúži len na kontakt s verejnosťou, v tímovej komunikácii nehrá rolu. K mailovej schránke má prístup každý člen tímu.

Riešenie problémov

1. Vytvorím kanál (ak ešte neexistuje) pre úlohu, s ktorou je problém
2. Napíšem, aký mám problém
3. Ak do 30 minút nikto nereaguje, píšem správu vedúcemu tímu, prípadne členovi tímu, ktorý je UserStory, v ktorom je problémová úloha, zodpovedný
4. Ak do 30 minút nikto nereaguje, volám na telefón vedúcemu tímu, prípadne členovi tímu, ktorý je UserStory, v ktorom je problémová úloha, zodpovedný
5. Ak nedvíha a nereaguje do 30 minút, volám vedúcu projektu.

⁵ <http://www.teamspeak.com/>

⁶ <https://appear.in/>

⁷ <https://www.skype.com/en/>

⁸ <https://discordapp.com/>

Metodika organizovania výstupných dokumentov

Táto metodika je určená na definovanie postupov ako organizovať a pomenovávať dokumenty - výstupy a výsledky z práce, úloh a user stories, v zdieľanom priečinku. Zdieľaný priečinok má 3 podpriečinky: Worklog, Tasks, UserStories

Po skončení práce - Worklog

Po vykonaní upráce, ktorej výsledkom je dokument, sa tento dokument zaeviduje pridaním do podpriečinku Worklog. Dokument nazvite týmto spôsobom:

číslo úlohy_priezvisko- napr: 254112_vasko

Po dokončení úlohy - Tasks

Po dokončení úlohy, ktorej výsledkom je dokument, sa vytvorí sumárny dokument zo všetkých dokumentov vo worklogu patriacich k danej úlohe. Sumárny dokument vytvára člen tímu zodpovedný za danú úlohu. Tento dokument sa zaeviduje pridaním do podpriečinku Tasks. Dokument nazvite týmto spôsobom:

číslo user story_číslo úlohy- napr: 144733_283600

Po dokončení user story - UserStories

Po dokončení user story, ktorej výsledkom je dokument, sa vytvorí sumárny dokument zo všetkých dokumentov, ktoré sú výstupmi úloh, patriacich k danej user story. Sumárny dokument vytvára člen tímu zodpovedný za danú user story. Tento dokument sa zaeviduje pridaním do podpriečinku UserStories. Dokument nazvite týmto spôsobom:

číslo šprintu_číslo user story_názov user story - napr: 2_122986_Prečistenie_a_sprehľadnenie_XML_súborov (ak názov presahuje maximálne povolenú dĺžku názvu dokumentu, nahraďte názov kľúčovými slovami)

Forma výstupného dokumentu user story:

Pri vytváraní súhrnného dokumentu pre danú user story sa musia dodržiavať tieto pravidlá:

- Dokument musí obsahovať vygenerovaný obsah
- Nadpis 1. úrovne - názov user story
- Nadpisy 2. úrovne - názvy taskov
- Nadpisy 3. úrovne - iné názvy v dokumente

Metodika písania zápisnice

Táto metodika je určená na definovanie postupu pri písaní zápisnice z oficiálneho stretnutia, aby sa dosiahla konzistencia zápisníc, ale i urýchlila a uľahčila ich samotná tvorba. Zápisnice sú písané v nástroji MS Word.

Štruktúra a formát zápisnice

Pri písaní zápisnice sa postupuje podľa predvoleného formátu a štruktúry:

Zápisnica zo stretnutia č. X

Dátum konania: *dd.mm.yyyy*

Čas konania: *hh:mm – hh:mm*

Miesto konania: *XY*

Prítomní: *titul meno priezvisko*

titul meno priezvisko

Zapisovateľ: *titul meno priezvisko*

Neprítomní: *titul meno priezvisko (dôvod)*

Priebeh stretnutia:

Poznámka – *ak je relevantná.*

Opísaný priebeh stretnutia, logicky štruktúrovaný do odsekov.

Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- *Opísaná vec.*

Metodika pre záznam odpracovaného času

Táto metodika popisuje kroky pri zaznamenávaní odpracovaného času. Je určená pre každého člena tímu, ktorý má priradenú úlohu. Pre zaznamenávanie času sa používa ScrumDesk.

Postup:

1. Pri vytváraní úlohy sa zapíše odhad času potrebného pre jej splnenie
2. Po každej práci sa zaznamená odpracovaný čas
 - a. Ak je možné zaznamená sa aj zostávajúci čas

Metodika pre rizika pri plánovaní

Táto metodika určuje postup riešenia rizík pri plánovaní šprintov. Riadi sa ním každý člen tímu.

Postup:

1. Člen tímu identifikuje možné riziko
2. Oboznámi s ním ostatných členov tímu
3. Tím navrhne riešenie
4. Pri určovaní ohodnotenia US sa započíta aj toto riziko
5. Manažér rizík zaznamená riziko a jeho riešenie

Metodika pre vytváranie backlogu a šprintov

V tejto metodike sú opísané pravidlá pre prácu pri vytváraní Backlogu a jednotlivých šprintov. Táto metodika je určená pre všetkých členov tímu, najmä pre člena tímu zodpovedného za plánovanie a ScrumMastra

Vytváranie elementov Backlogu

Pri vytváraní elementov backlogu rozlišujeme dva typy elementov.

A) User Story (US)

- Časť backlogu, ktorej hodnota má priamy prínos pre zákazníka, teda je pre zákazníka relevantný jej výstup
- v ScrumDesku označená ako **User Story**
 - **musí obsahovať:**
 - o Názov - stručný, výstižný
 - o Popis - kto potrebuje danú US? Čo sa v nej deje? Kvôli čomu ju potrebuje?
 - o Akceptačné kritériá - Definované na základe požiadaviek zákazníka
 - o Ohodnotenie - Ohodnotenie pomocou metódy planning poker

A) Internal Story (IS)

- Časť backlogu, ktorá je prínosná pre tím, či už z pohľadu riadenia tímu alebo programovania
- v ScrumDesku označená ako **Technical**, odlíšená farebne
 - **musí obsahovať:**
 - o Názov - Stručný, výstižný
 - o Akceptačné kritériá - Definované na základe potrieb tímu
 - o Ohodnotenie - Ohodnotenie pomocou metódy planning poker

Vrámci vybraného elementu sa pri jej výbere do šprintu vytvoria jednotlivé úlohy, ktoré je potrebné vykonať pre jej ukončenie.

Ohodnocovanie metódou Planning poker

Procesu ohodnocovania US a IS sa zúčastňujú všetci členovia tímu. Ohodnotenie každej US/IS začína úvodom, ktorý obsahuje:

- Zoznámenie sa s úlohou danej US/IS a jej akceptačnými kritériami
- Prednesenie možných rizík, ktoré môžu nastať
- Zodpovedanie otázok a nejasností
-

Následne je možné pristúpiť k samotnému ohodnoteniu US/IS. Toto ohodnotenie prebieha buď pomocou kartičiek alebo mobilnej aplikácie, pričom platí, že:

- Každý člen tímu hodnotí individuálne, nezávisle a zvažuje pri tom svoje zručnosti a skúsenosti a zároveň aj zručnosti a skúsenosti ostatných členov tímu
- Ohodnotenie **nepredstavuje čas v hodinách**, ale náročnosť jednotlivých US/IS, do ktorej sa však ráta aj jej časová náročnosť
- V prípade nezhody, sú vyzvaní členovia tímu s najnižším ohodnotením a s najvyšším aby zdôvodnili svoje rozhodnutie. Po diskusii sa hlasovanie opakuje
- Výsledok hlasovania **musí byť jednohlasný**

V prípade je, že je **výsledok hlasovania vyšší než hodnota 13**, je potrebné túto US alebo IS rozdeliť na menšie a tie jednotlivo ohodnotiť.

Vytváranie šprintov a výber US/IS

Účasť členov tímu na stretnutí k vytvoreniu šprintu je povinná. Pre vytvorenie nového šprintu platia nasledujúce pravidlá:

1. Pred vytvorením šprintu musí byť ukončený predchádzajúci šprint, kvôli evidencii potreby prenesenia nedokončených US alebo IS do nového šprintu.
2. Pred výberom US musí byť jasné, čo je cieľom nového šprintu
3. Všetky US a IS vložené do šprintu musia spĺňať kritériá podľa pravidiel pre vytváranie elementov backlogu
4. Pripravený šprint musí byť odsúhlasený product owner-om

Pri výbere US a IS sa zohľadňujú výsledky prechádzajúcich šprintov, pričom sa **prednostne vkladajú do šprintu US a IS, ktoré boli vytvorené na základe nedokončených US a IS v predošlom šprinte**. Následne sa pridávajú US a IS, ktoré sú potrebné pre splnenie stanoveného cieľa šprintu.

Pridelovanie zodpovednosti a práce na US/IS

Pre každú US je potrebné určiť členov tímu zodpovedných za jej ukončenie. Táto zodpovednosť však **neznamená, že je daný člen povinný vykonať danú US sám**. Výber US alebo IS je **dobrovoľný**, ak však ostane daný element nepridelený, bude **pridelený Scrummstrom niektorému z členov tímu**, s ohľadom na jeho predošlú prácu a skúsenosti. Úlohou zodpovedného člena tímu je:

- Sledovanie progresu v rámci US/IS
- Hlásenie krízových situácií manažmentu plánovania a vedúcemu tímu
- Vytvorenie záverečnej dokumentácie k US/IS

V rámci každej US alebo IS je potrebné vytvoriť jednotlivé úlohy. Súčasťou každej úlohy je:

- Názov
- Popis
- Odhadovaný čas trvania (**estimate**)
- Čas, ktorý bol už vykonaný (**spent**)
- Odhadovaný čas dokončenia (**remaining**)

V prípade potreby je možné na danú úlohu vytvoriť termín dokončenia (**due date**). Na jednotlivých úlohách môže naraz pracovať viacero členov tímu, ktorí svoju prácu dokumentujú na základe pravidiel nachádzajúcich sa v metodike pre dokumentáciu. Zodpovedný za úlohu je vždy jeden člen, ktorý má na starosti:

- Sledovanie progresu v rámci úlohy
- Vytvorenie dokumentácie k danej úlohe
- Hlásenie krízových situácií
-

Táto zodpovednosť je **dobrovoľná** a jednotlivé úlohy si môžu členovia tímu vyberať. V prípade, že ostane niektorá z úloh nepridelená, **pridelí úlohu Scrummaster**. V prípade potreby je možné US alebo IS rozšíriť o ďalšie úlohy.

Zmena stavov, posúvanie Taskov a UserStories po tabuľa práce

Člen tímu - Task leader

- Člen tímu, ktorý má na starosti daný Task, je za neho zodpovedný môže v rámci tabuly práce (Kanban) pohybovať s danými Taskami v rámci týchto pravidiel:
 - ak začal vykonávať danú úlohu, je povinný presunúť Task zo stavu "To Do" do stavu "In Progress". Zmena stavu iným spôsobom nie je povolená

ScrumMaster

- Až keď je daný Task spravený na 100 percent, teda aj s potrebnými testami, ScrumMaster tento Task smie presunúť zo stavu "In Progress" do "Done"
- Ak sú všetky Tasky v rámci User Story v stave "To Do", potom sa daný US vyhodnotí celý ako done
- Musia byť samozrejme splnené všetky potrebné akceptačné kritériá
- V prípade ak sa daný US nestihol spraviť celý, nechá sa takto nedokončený v danom šprinte, v ďalšom šprinte sa vytvorí rovnaký US, ale iba s úlohami, ktoré neboli dokončené
 - zároveň celý tím určí nanovo Story Pointy tohto nového US, pretože pracnosť už bude pozmenená

Metodika Stand-Up

- Stand-Up - na diaľku
 - každý Pon, Ut, Str, Štv, Ne, prostredníctvom TeamSpeak
 - 15 - 60 minút
 - zhodnotenie stavu úloh, odhad, splnenie úloh, riešenie problémov, poskytovanie pomoci pri riešení úloh

- Stand-Up - interne v rámci tímu
 - každý Utorok a Streda v priestoroch školy
 - 1 - 2 hodiny
- zhodnotenie stavu, problémov, poskytovanie pomoci pri riešení problémov s úlohami, revidovanie kódu, ukážka práce - kódu, šírenie rád a poznatkov

- Stand-Up - oficiálne s Product Ownerom
 - každý štvrtok v priestoroch školy
 - 3 hodiny
 - retrospektíva, prezentácie vykonaných prác počas šprintu, naplánovanie ďalšieho šprintu, definícia akceptačných kritérií

B Export evidencie úloh

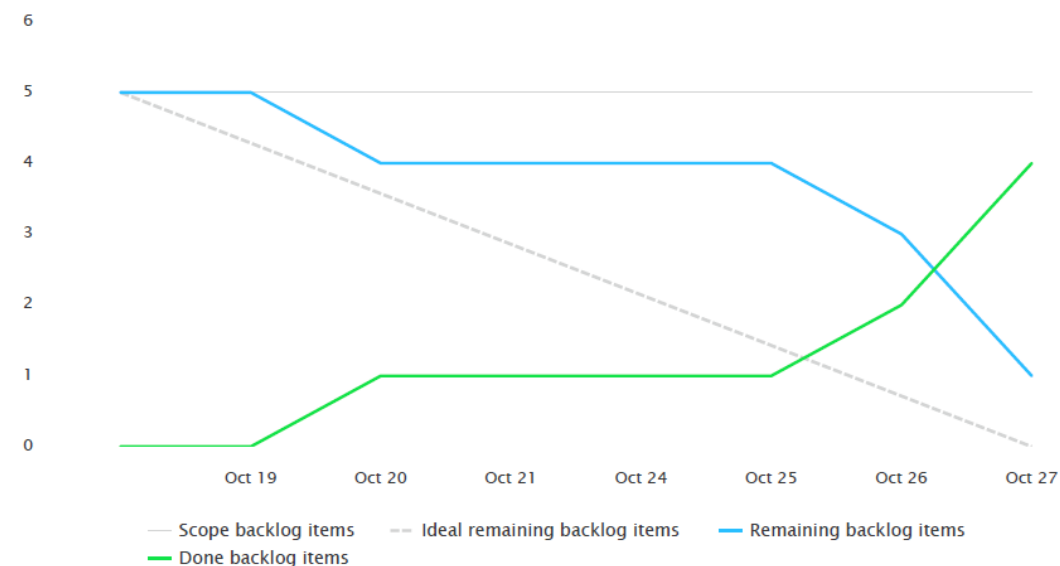
Šprint 1

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	11.5 / 0
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	12 / 0
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	13.5 / 0
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	9.5 / 0
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	7.5 / 1.5
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejckova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	12.6 / 0

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
5	43	1.5	4	38	34.1

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
161333	User story	Analýza vstupných zdrojov	IN PROGRESS	0	32.5	32.5
162031	User story	Webová stránka tímu	DONE	1.5	6.6	5.1
162034	User story	Konverzia vstupných zdrojov do XML	DONE	0	0	0
162389	User story	Príprava technológií	DONE	0	18.5	18.5
162418	User story	Vytvorenie konfiguračných súborov pre jednotliv...	DONE	0	9	9
Total				1.5	66.6	65.1

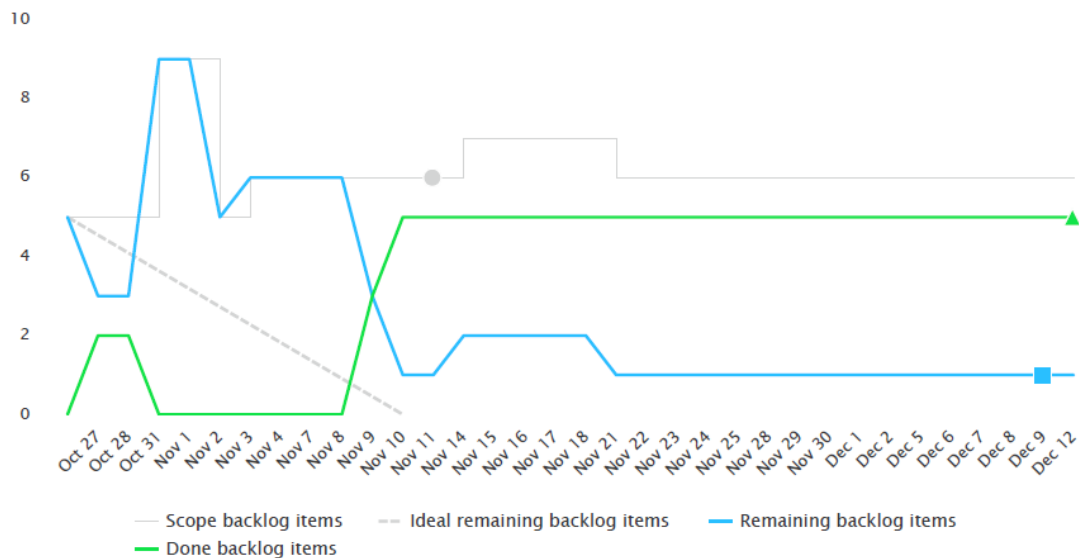
Šprint 2

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	18.5 / 0
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	7.5 / 1
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	10 / 13
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	9.2 / 1
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	9 / 1
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	5 / 1

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	54	17	5	46	40.7

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
168349	User story	Prečistenie a sprehľadnenie XML súborov	IN PROGRESS	2	18.5	16.5
168573	User story	Analýza printových štandardov a existujúcich rie...	DONE	0	5	5
* 169698	User story	Analýza a Návrh identifikovaných elementov do ...	DONE	10	13	3
* 169699	User story	Analýza a Návrh logického prepojenia skupín el...	DONE	0	13.5	13.5
* 169855	User story	Analýza a Návrh spracovania rôznych typov ele...	DONE	0	4	4

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
* 171154	User story	Otestovanie vedomostí (Python, Git)	DONE	5	5.2	0.2
Total				17	59.2	42.2

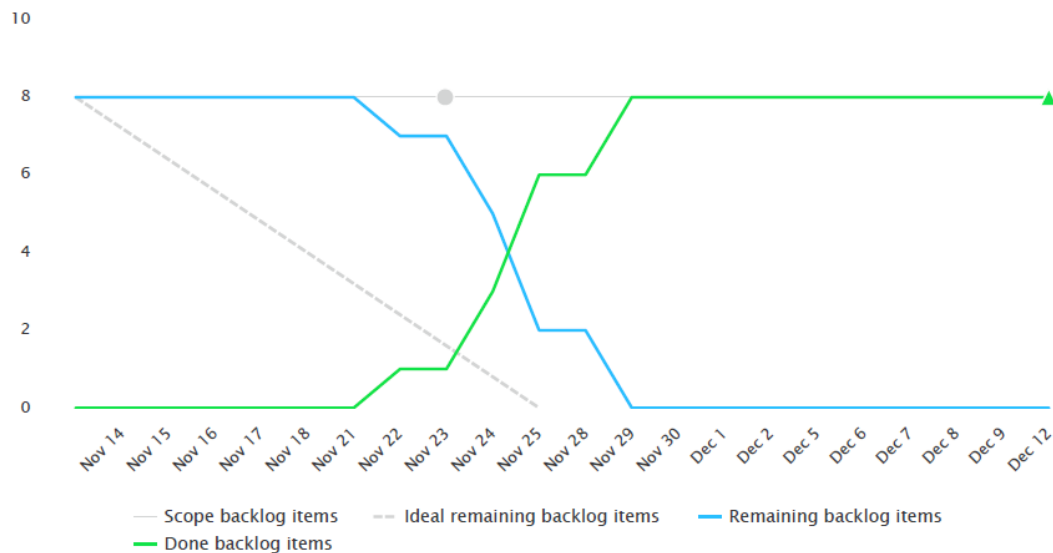
Šprint 3

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	28.5 / 21
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	7 / 6
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	9.5 / 9
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	12 / 9
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	8 / 10
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčíkova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	13 / 8

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
8	50	63	8	50	78

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
174463	User story	Navrhnutie štruktúry a class diagramov pre imp...	DONE	4	4	0
174579	User story	Identifikácia nadpisov	DONE	6	7	1
174580	User story	Spájanie rovnakých typov za sebou a určenie ko...	DONE	8	13	5
174583	User story	Prečistenie a zjednodušenie XML súboru	DONE	7	9.5	2.5
174614	User story	Parsovanie hlavičky časopisu	DONE	3	12.5	9.5

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
174642	User story	Identifikácia fulltextov	DONE	9	9.5	0.5
174643	User story	Identifikácia separátorov	DONE	10	8	-2
174654	User story	Príprava na spájanie elementov - Testovanie ps...	DONE	16	14.5	-1.5
Total				63	78	15

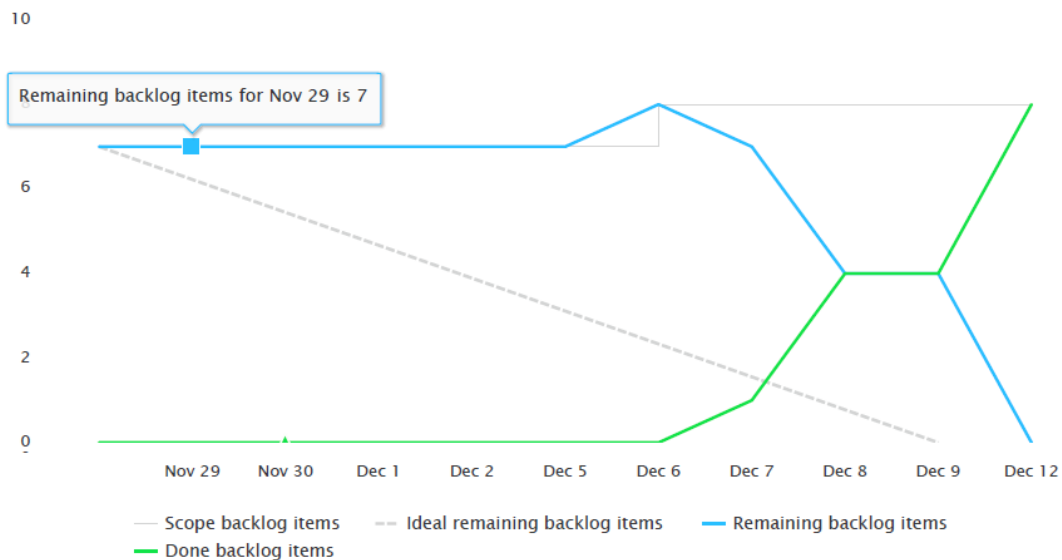
Šprint 4

Role	Name	Hours (Spent/Est)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	6 / 0
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	2 / 7
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	8.5 / 10
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	14 / 17
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	6 / 13
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčíkova	0 / 0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	3 / 10

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
8	65	57	8	65	39.5

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
174581	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín element...	DONE	6	3	-3
174649	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín element...	DONE	0	6	6
174651	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín element...	DONE	7	2	-5
180020	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín element...	DONE	4	4.5	0.5
180022	User story	Revízia pseudokódu pre spájanie skupín eleme...	DONE	5	5	0

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
180067	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín element...	DONE	7	2	-5
180077	User story	Logické spájanie už vytvorených skupín element...	DONE	6	4	-2
* 183643	Technical	Vytvorenie pomocných funkcií pre spájanie/zad...	DONE	22	13	-9
Total				57	39.5	-17.5

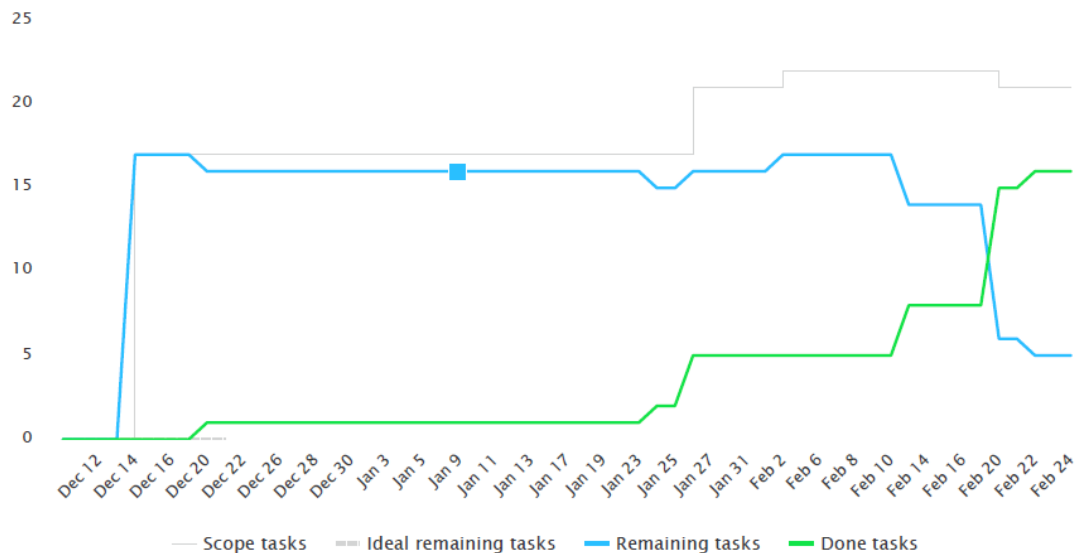
Šprint 5

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	20
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	10
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	9
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	20.1
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	5
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	4

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	35	14	7	35	68.1

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
* 181491	User story	Návrh dátového modelu pre ukladanie článkov v...	DONE	3	4.6	1.6
* 184033	User story	Návrh rozhrania pre overenie správnosti rozdele...	DONE	5	5	0
* 184034	User story	Naplnenie databázy extrahovanými dátami	DONE	0	17	17
* 184036	Technical	Vytvorenie spoločného testu pre celý parser	DONE	0	24	24
* 184037	User story	Testovanie celého (hrubého) parsera a oprava ch...	DONE	0	3	3
* 184040	User story	Pospájanie a finalizácia parsera dokumentu	DONE	6	7	1
* 196063	User story	Oprava chybnéj funkcionality parsera	DONE	0	7.5	7.5
Total				14	68.1	54.1

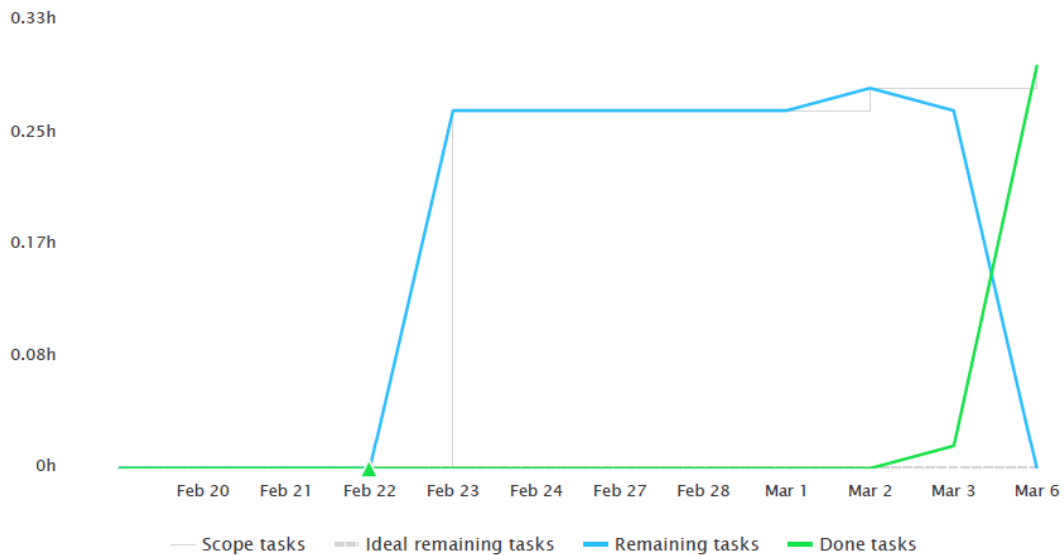
Šprint 6

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	9
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	8.5
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	14.5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	8
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	3
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	6.2

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	45	38.5	6	45	49.2

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
* 162041	User story	Nástroj pre editáciu biblio. záznamov	DONE	8.5	9	0.5
* 162063	User story	Inštalácia prerequisites	DONE	4	4.5	0.5
* 162067	User story	Vytvorenie nového projektu a bežná základná ko...	DONE	0	2	2
* 174625	User story	Ručné otestovanie hrubého parsera	DONE	5	12	7
* 204210	User story	Bugfix	DONE	18	16.5	-1.5
* 204212	User story	Vytvorenie mockups v2	DONE	3	5.2	2.2
Total				38.5	49.2	10.7

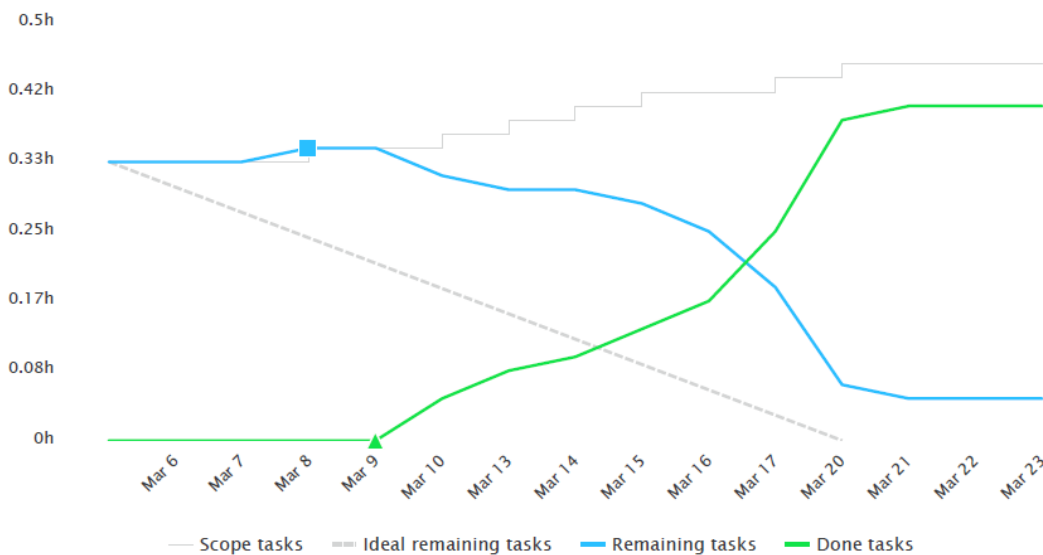
Šprint 7

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	50.5
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	15.5
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	15.5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	16.5
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	10
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	13

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	52	68.5	3	26	54

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
162039	User story	Statisticka analiza fulltextu - klucove slova clanku	IN PROGRESS	6	15.5	9.5
206136	User story	Vytvorenie APP GUI podla navrhu v2 - knihovnik	DONE	4	8	4
206140	User story	adresarova struktura clankov pre poloautomatiz...	DONE	3	1.5	-1.5
206147	User story	ElasticSearch	DONE	19.5	44.5	25
206149	Technical	Bugfix	IN PROGRESS	26	34.5	8.5
* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
206150	User story	Vytvorenie APP GUI podla navrhu v2 - uzivatel	IN PROGRESS	10	17	7
Total				68.5	121	52.5

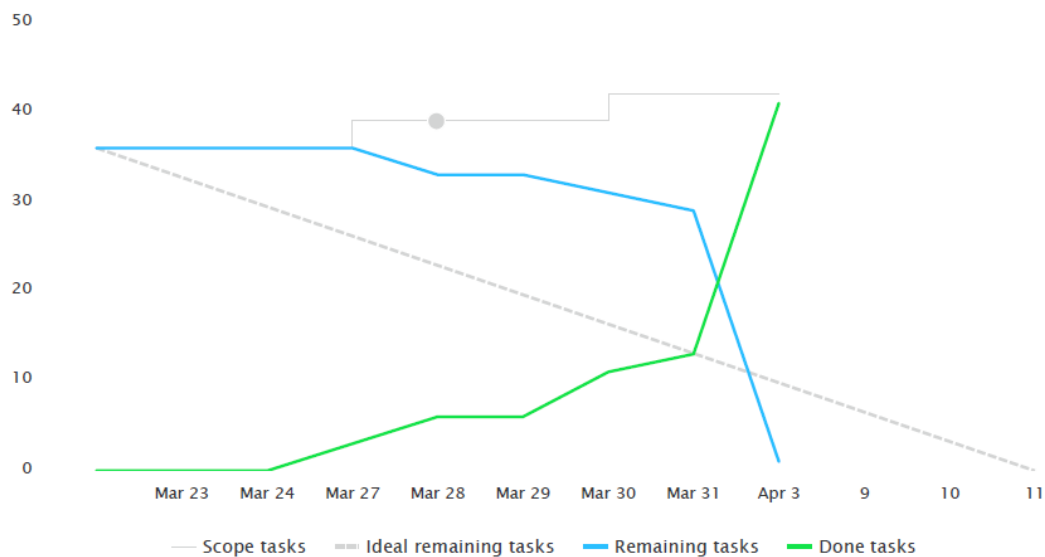
Šprint 8

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	20
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	24
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	12
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	15.9
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	9.5
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčikova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	16

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	60.5	61.5	6	60	97.4

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
208942	User story	Bugfix	DONE	15	30	15
208943	User story	Logovanie zmien časopisov	DONE	0	7	7
208944	User story	Vylepšenie vizuálu a interakcie	DONE	11.5	10.4	-1.1
208945	User story	Export zaznamov do MARC 21	DONE	13	23	10
208946	User story	Príprava pre extrahovanie častí obrázkov / článkov	DONE	8	6	-2
208947	User story	Vylepšenie tf-idf	DONE	14	21	7
208948	User story	Vytvorenie APP GUI podľa návrhu v2 - uzivatel	TODO	0	0	0
Total				61.5	97.4	35.9

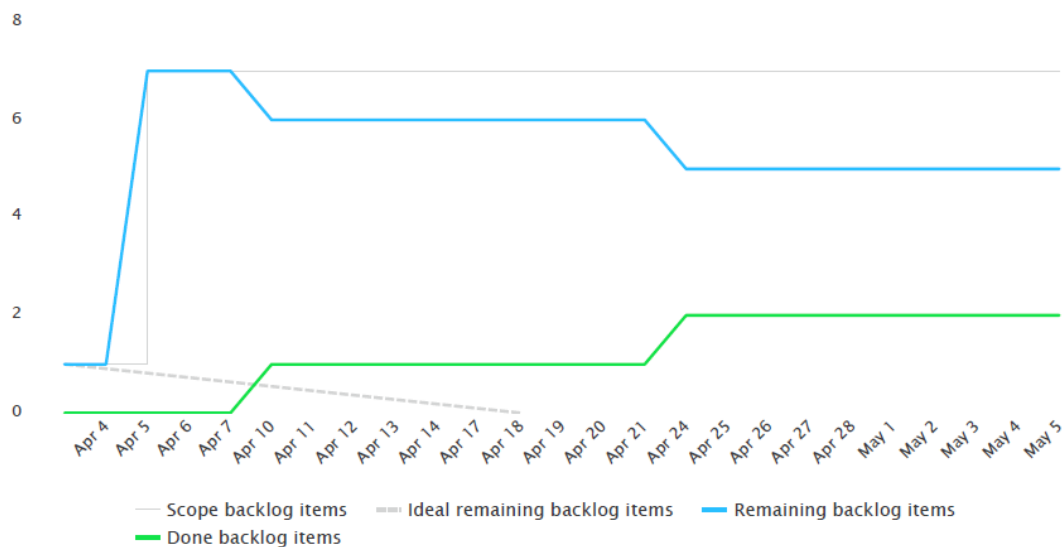
Šprint 9

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Adam Rafajdus	21.5
TEAM_MEMBER	Jakub Hagara	4.95
TEAM_MEMBER	Jozef Sitarčík	3.5
SCRUM_MASTER	Martin Vaško	23.25
SCRUM_MASTER	Martina Redajová	12
PRODUCT_OWNER	Nadezda Andrejčíkova	0
TEAM_MEMBER	Tomáš Repiský	9

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	37	65	7	37	74.2

Burndown Chart



BACKLOG ITEMS EFFORT TIME TASKS

Sprint Backlog

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
211555	User story	Produkcia server	DONE	7	10	3
211556	User story	Generovanie vyrezov obraznkov pri exporte	DONE	5	14	9
211557	User story	Konfiguracia	DONE	5	2.25	-2.75
211565	User story	Vylepsenie vizualu stranky	DONE	22	22	0
211566	User story	Opravicky	DONE	21.5	18.75	-2.75

* ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
211570	User story	Marc21 Enhancement	DONE	4.5	3.2	-1.3
211571	User story	Rucna kontrola GUI	DONE	0	4	4
Total				65	74.2	9.2

C Webové sídlo tímu

<https://team19-16.studenti.fiit.stuba.sk/>

D Zápisnice zo stretnutia

Zápisnica zo stretnutia č. 1

Dátum konania: 27.9.2016

Čas konania: 13:00-16:00

Miesto konania: FIIT, učebňa 3.21

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.

Bc. Jakub Hagara

Bc. Adam Rafajdus

Bc. Martina Redajová

Bc. Tomáš Repiský

Bc. Jozef Sitarčík

Bc. Martin Vaško

Stav plnenia úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Neboli žiadne naplánované úlohy.

Priebeh stretnutia:

Na začiatku sme sa zoznámili s vedúcou tímu, ktorá nám hlavne priblížila agile a prácu v tíme. Každý člen tímu sa podrobnejšie predstavil. Dala nám za úlohu rozdeliť si roly v tíme. Taktiež dala nám za úlohu naštudovať ponuku nástrojov, či už na komunikáciu alebo manažment projektu, aby sme sa vedeli dohodnúť na nasledujúcom stretnutí, ktorý nástroj zvoliť. Rozhodli sme sa presunúť termín stretnutí z utorka na štvrtok.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Naštudovanie ponuky komunikačných nástrojov	Celý tím	6.10
Naštudovanie ponuky softvérových nástrojov na manažment projektu	Celý tím	6.10
Výber rolí	Celý tím	6.10
Vytvoriť plagát	Celý tím	6.10
Vytvoriť logo	Celý tím	6.10

Zápisnica zo stretnutia č. 2

Dátum konania: 6.10.2016

Čas konania: 11:00-14:00

Miesto konania: FIIT, učebňa 4.20

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Ing. Alojz Androvič PhD.
Mgr. Tomáš Fiala
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Jozef Sitarčík

Stav plnenia úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Naštudovanie ponuky komunikačných nástrojov	Celý tím	OK
Naštudovanie ponuky softvérových nástrojov na manažment projektu	Celý tím	OK
Výber rolí	Celý tím	OK
Vytvoriť plagát	Celý tím	OK
Vytvoriť logo	Celý tím	OK

Priebeh stretnutia:

Na začiatku sme sa zoznámili s: Alojz Androvič a Tomáš Fiala z univerzitnej knižnice, ktorí nám poskytnú dáta - skeny všelijakých článkov v rôznych formátoch. Priblížili nám problém a hlavne sadu dát. Ďalej sme pokračovali bez nich a dohadovali, aké nástroje budeme používať, menovite nástroj na komunikáciu a nástroj na manažment projektu. Dohodli sme sa, že na komunikáciu v tíme budeme používať nástroj Slack, kde sme si vytvorili účty

a vytvorili tím, kde sme sa všetci pripojili. Na oficiálnu komunikáciu však budeme naďalej využívať skupinový email na Google Groups. Následne sme sa rozhodli, že ako softvérový nástroj na manažment projektu, vyskúšame zo začiatku nástroj Redmine, kde sme si vytvorili účty a tímový projekt, do ktorého sme sa všetci pripojili. Predstavili sme vedúcej tímu, aké roly sme si zvolili a rozoberali sme, aké sú ich povinnosti. Taktiež sme sa zhodli, že by sme si mali zvoliť scrummastera. Keď sme poriešili tieto veci, pustili sme sa do tvorby backlogu, teda user stories, ktoré sme postupne zoradzovali podľa priority.

Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Hlavný komunikačný chatový nástroj v tíme – zvolný nástroj Slack.
- Vedľajší komunikačný nástroj – zvolená služba Google groups.
- Softvérový nástroj na manažment projektu – zvolený nástroj Redmine.
- Rola scrummastera – zvolený člen Martin Vaško.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Spojzdnenie komunikačného nástroja Slack	Celý tím	13.10
Spojzdnenie softvérového nástroja na manažment projektu	Celý tím	13.10
Vytvorenie šablóny dokumentácie zápisníc	Jozef Sitarčík	13.10
Inštalácia servera(keď bude dostupný) a účtov	Martin Vaško	13.10
Vytvorenie web stránky tímu	Tomáš Repiský	13.10

Zápisnica zo stretnutia č. 3

Dátum konania: 13.10.2016

Čas konania: 11:00-14:00

Miesto konania: FIIT, učebňa 4.20

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Jozef Sitarčík

Stav plnenia úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Spojzadnenie komunikačného nástroja Slack	Celý tím	OK
Spojzadnenie softvérového nástroja na manažment projektu	Celý tím	OK
Vytvorenie šablóny dokumentácie zápisníc	Jozef Sitarčík	OK
Inštalácia servera(keď bude dostupný) a účtov	Martin Vaško	OK
Vytvorenie web stránky tímu	Tomáš Repiský	OK

Priebeh stretnutia:

Na začiatku sme rozobrali načrtnutý vzhľad web stránky tímu a schválili sme ju. Nasledoval dôležitý bod stretnutia, kde sme sa zhodli, že na manažment projektu nebudeme používať nástroj Redmine, keďže práca v ňom bola dosť ťažkopádna. Zhodli sme sa preto, že ho zmeníme, dokým je ešte skoro. Po krátkej debate sme sa zhodli pre iný nástroj a ním bol ScrumDesk. Spojzadnili sme ho a nahádzali sme tam vytvorené user stories, pričom sme ich už zadelili do jednotlivých epics. Najhlavnejším plánom dnešného stretnutia bolo planning

poker, teda ohodnotenie user stories, pričom sme sa dohodli, že ohodnotíme user stories patriace do prvého epicu. Pred začatím samotného planning poker-u sme sa však museli rozhodnúť a definovať programovacie prostredie a samotný programovací jazyk. Brali sme do úvahy najmä podporu knižníc a elasticsearch, ale aj osobné preferencie, alebo jednotlivé výhody a nevýhody daných programovacích jazykov. Výber programovacích jazykov sme nakoniec zúžili na dve, a to Ruby a Python, nakoniec sme si však zvolili Python, a logicky sme si vybrali potom programovacie prostredie PyCharm od JetBrains, ktorý si každý rozbehá na ubuntu. Zároveň pri riešení tejto otázky sme sa zhodli, že verzovanie a kód budeme zdieľať na repozitári v githube a iné veci na Google Drive, napr. nejaké náčrty cez draw.io. Potom sme sa pustili na planning poker. Počas toho sme dopĺňovali popis user stories, pridávali úlohy k user stories a zadávali ohodnotenie – story points. Planning poker prebehol celkom hladko, keďže sme postupovali podľa nedávnej prednášky, ktorá bola naň zameraná.

Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Softvérový nástroj na manažment projektu – zrušený nástroj Redmine, zvolený nový nástroj ScrumDesk.
- Hlavný programovací jazyk – Python
- Programovacie prostredie – PyCharm od JetBrains
- Repozitár – Github
- Úložisko/priečinok s rôznymi inými zdieľanými vecami – Google Drive
- User Stories patriace do prvého epicu - popísané a rozdelené na tasky, ohodnotené story pointami.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Nahodenie web stránky tímu na server	Martin Vaško	14.10.
Aktualizácia web stránky tímu	Tomáš Repiský	20.10.
Pridanie fotiek členov a kontakt	Celý tím	20.10.
Spojzdenie git repozitára	Celý tím	20.10.
Príprava vývojového programovacieho prostredia a jeho návodu pre tím	Adam Rafajdus	20.10.
Spojzdenie vývojového programovacieho prostredia	Celý tím	20.10.

Zápisnica zo stretnutia č. 4

Dátum konania: 20.10.2016

Čas konania: 11:00-14:00

Miesto konania: FIIT, učebňa 4.20

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Jozef Sitarčík

Stav plnenia úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Nahodenie web stránky tímu na server	Martin Vaško	OK
Aktualizácia web stránky tímu	Tomáš Repiský	OK
Pridanie fotiek členov a kontakt	Celý tím	OK
Spojzdenie git repozitára	Celý tím	OK
Príprava vývojového programovacieho prostredia a jeho návodu pre tím	Adam Rafajdus	OK
Spojzdenie vývojového programovacieho prostredia	Celý tím	OK

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu-scrummaster úvodom, čo sme od posledného obdobia stihli a ukázali vedúcej tímu, ako vyzerá náš backlog a ako sme si naplánovali šprint. Od vedúcej tímu sme dostali viaceré odozvy - k nášmu vyjadrovaniu, ktoré je málo konkrétne, nejasné a neporozumiteľné, napr. pri popisoch user stories. Taktiež sme dostali odozvu na vytvorené akceptačné kritéria, pričom viaceré boli nesprávne sformulované. Tieto veci potrebujeme zlepšiť do budúceho stretnutia. Taktiež sme zistili, že denník je dôležitejšia vec, než sa zdalo a netreba zabúdať si ho pravidelne aktualizovať. To musíme taktiež zlepšiť.

Vedúca nás ďalej poučila ako začať stretnutie, teda mal by ho viesť scrummaster a krátko zosumarizovať prácu tímu a výsledky práce. Potrebnou informáciou bolo pre nás aj to, že čo vie jeden člen tímu, mal by vedieť aj ten druhý, preto sme si zaumienili, že vytvoríme kalendár, kde budeme zaznačovať, čo a kto robí, urobil alebo má urobiť. Taktiež je nutné dokumentovať postup pri riešení user stories. Podstatnou informáciou bol aj fakt, že na konci aktuálneho šprintu by sme si mali pripraviť user stories na ten nasledujúci šprint, aby sme mohli rovno začať s planning poker.

Čo sa týka riešenia projektu, zistili sme, ako vyzerajú vstupné dáta od zákazníka. Predpokladali sme s formátmi XML alebo PDF, ale nakoniec je to XML a zároveň PDF, čo nám mierne uľahčí úlohu, a preto sme aj upravili user stories v scrumdesku. Vzorka vstupných dát činila približne 222GB a jeden člen tímu si vzorku skopíroval na harddisk. Vzorku dát si plánujeme rozdeliť medzi seba v tíme a vo dvojiciach analyzovať. Keďže kopírovanie 222GB dát trvalo dosť dlho, stretnutie sa natiahlo o vyše hodinu, za ten čas sme sa zoznamovali s dátami, ich hierarchiou atď. Potom sme pracovali s git repozitárom, kde člen tímu, ktorý má na starosti technológie a vývoj, ukazoval konvencie pri práci s githubom. Na záver sme si ešte dohodli stand-up meetingy, ktoré budeme organizovať cez Slack, pomocou pluginu na videohovory/hovory cez Skype, pričom sme to rovno aj otestovali. Následne bolo stretnutie rozpustené.

Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Stand-up meetingy sa budú organizovať pomocou nami zvoleného komunikačného nástroja Slack s pluginom Skype na podporu tímového hovoru/videohovoru
- Termín stand-up meetingov sme dohodli denne o 20:00 podľa možností

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Založiť kalendár s udalosťami	Martina Redajová	27.10.
Aktualizovať web stránku	Tomáš Repiský	27.10.
Viesť si denník	Celý tím	27.10.
Pripraviť user stories na nasledujúci šprint	Celý tím	27.10.

Rozdelenie úloh je lepšie a detailnejšie zaznamenané v nami zvolenom softvérovom nástroji, teda scrumdesku.

Zápisnica zo stretnutia č. 5

Dátum konania: 27.10.2016

Čas konania: 11:00-14:00

Miesto konania: FIIT, učebňa 4.20

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Martin Vaško

Neprítomní: Bc. Jozef Sitarčík – nezúčastnený zo zdravotných dôvodov

Zapisovateľ: Bc. Martina Redajová

Priebeh stretnutia:

Na začiatku stretnutia sme pristúpili k zhodnoteniu prvého šprintu. Ako prvé sme odprezentovali výsledky analýzy zdrojov, vďaka ktorej sa nám podarilo identifikovať niekoľko pravidiel pre vytvorenie konfiguračných súborov. Z analýzy dát nám sme vyvodili záver, že je potrebná hlbšia analýza jednotlivých časti čísiel novín, pre určenie špecifických vlastností, podľa ktorých je možné rozpoznávať jednotlivé elementy v časopise. Pri ukážke navrhnutých konfiguračných súborov nám bol prevedený vzor MARC spracovania v univerzitnej knižnici, kde nám bolo objasnené vnáranie dcérskych elementov a rodičovských elementov. V analýze nám chýbala dokumentácia k jednotlivým simuláciám, ktoré sme počas nejak vykonávali. Dohodli sme sa, že túto analýzu tam doplníme. Rovnako bude v budúcom šprinte potrebné lepšie dokumentovať jednotlivé iterácie konfiguračných súborov.

V rámci retrospektívy podal Adam Rafajdus návrh na vytvorenie parsera XML súborov, ktorý by nám uľahčil čítanie zdrojových XML súborov, keďže forma, v ktorej sa aktuálne dáta nachádzali bola niekedy neprehľadná a často zle čitateľná. Rozhodli sme sa, že túto úlohu zahrnieme do druhého šprintu.

Pri kontrole stavu dokončenia webovej stránky tímu sme odhalili nedostatok v základom pláne projektu. Do projektu je potrebné doplniť celkový cieľ semestra čo je

vytvoriť systém pre identifikáciu jednotlivých celkov publikácií a rozpoznať názvy rubriík, kapitol, vytvoriť bibliografické záznamy.

V rámci druhej časti stretnutia sme pristúpili k plánovaniu druhého šprintu. Ako základ tohto šprintu sme si dali čo najpodrobnejšiu analýzu zdrojov, so zameraním na odhalenie jednotlivých článkov. Do tohto šprintu sme prirodzene zahrnuli aj zapracovanie pripomienok a dokončenie úloh z prvého šprintu.

Úlohy na šprint 2:

- Doplniť simulácie k analýze z prvého šprintu
- Podľa možnosti vytvoriť nástroj pre vytvorenie čitateľnejšej formy xml súborov
- Doplniť plán projektu na stránke tímu
- Podrobná analýza zdrojov s primerane podrobnou dokumentáciou, v ktorej sa budú nachádzať a výnimky nájdených pravidiel a simuláciami nájdených riešení

Zápisnica zo stretnutia č. 6

Dátum konania:	03.11.2016
Čas konania:	11:00-14:00
Miesto konania:	FIIT, učebňa 4.20
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Vedúci tímu začal stretnutie predstavením user stories v scrumdesku. Vedúca projektu bola spokojná s popisom user stories, avšak niektoré akceptačné kritéria neboli správne sformulované z pohľadu zákazníka a museli sme to vysvetliť, ako sme to mysleli, a preformulovať akceptačné kritéria v scrumdesku. Vedúca projektu potom schválila user stories a taktiež navrhla, aby sme budúce stretnutie začali s obrázkami, ktorými lepšie vieme vyjadriť, prečo danú vec robíme takto, a taktiež s výsledkami, kto čo urobil.

Ďalej sme vedúcej projektu ukázali ako si vykazujeme, čo robíme a ako dlho. Celý tím sa dohodol, že bude konzistentný a všetko si bude vykazovať v scrumdesku, kde si bude vykazovať hodiny, na čom pracuje, a výstupy úloh bude pridávať ako linky na dokument v zdieľanom priečinku. Vedúca nám navrhla, aby sme lepšie organizovali jednotlivé dokumenty, keďže ich postupne bude pribúdať. Zhodli sme sa, že názov dokumentu bude tvoriť: identifikačné číslo user story, identifikačné číslo úlohy a nejaký popis, napr. kľúčové slová. Taktiež sme dostali zaujímavú pripomienku zlepšiť obsah dokumentov, ktorý síce je vyhovujúci, avšak iba pre prítomnosť, ale nie ako knowledge do budúcnosti, preto by sme mali v dokumentoch uvádzať aj postup, jednak aby sa vedelo skontrolovať, či sa to robilo správne a zároveň sa k tomu dá ľahko vrátiť a rýchlo sa do toho dostať.

Vedúcej projektu sme prezentovali aj aktualizovanú stránku, kde by sme mali obsiahnuť viac informácií v sekcii plán, napr. informácie, čo chceme uskutočniť v daných šprintoch.

Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Dohodnutá a schválená forma vykazovania práce – všetko sa zapisuje v scrumdesku, počet odpracovaných hodín, výstupy ako linky na dokumenty v zdieľanom priečinku
- Dohodnutá konvencia nazývania dokumentov: identifikačné číslo user story, identifikačné číslo úlohy a nejaký popis, napr. kľúčové slová.
- Do výstupov = dokumentov, zahŕňať aj postup riešenia.

Zápisnica zo stretnutia č. 7

Dátum konania:	10.11.2016
Čas konania:	11:00-14:00
Miesto konania:	FIIT, učebňa 4.20
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Vedúci tímu začal stretnutie predstavením zavedených a spísaných metodík. Vedúca projektu potom začala ako sa pripraviť na prezentovanie zákazníkovi, a čo by sme si mali na to pripraviť. Vedúca projektu bola na stretnutí ako zákazník, aj ako pedagóg. A prezentovali sme jednak šprint pre pedagóga, ako sme si počínali a čo sme urobili, a taktiež aj pre zákazníka, čo je preňho hodnotné. Začali sme zhodnotením šprintu a jednotlivých user stories, krátkym opisom, zhrnutím a zhodnotením. Hľadali sme chyby, vyvodili zodpovednosť a následne sme odvodili ponaučenia. Dôležité je aj dané ponaučenia zdieľať, lebo to je vlastne cieľom – zlepšovať sa ako celý tím.

S vedúcou projektu sme rozoberali ako prezentovať zákazníkovi a ako pedagógovi. Zákazníkovi treba prezentovať hlavne graficky, lebo tomu lepšie rozumie. V grafických prezentáciach pridať aj legendu a snažiť sa o väčšiu viditeľnosť. Keď niečo trvá dlhšie ako estimated => osloviť kolegu, následne vedúceho tímu a potom projektu. Komunikácia je základ. Všetci sú si v tíme rovní. Prezentovať svoje znalosti, aby každý v tíme aspoň vedel, kto to riešil v tíme, aby sa mohol opýtať.

Taktiež sme pri prezentovaní user stories vedúcej projektu, dospeli k tomu, aby sme odlíšili interné stories, ktoré nie sú user stories, lebo nemajú pridanú hodnotu pre zákazníka.

Na záver sme robili retrospektívu šprintu. Pri nej sme si zobrali poznatky z iného predmetu - manažent informačných systémov, kde bolo spomenuté, že by sme mali využívať start, stop, continue metódu v retrospektíve. Vyskúšali sme si túto metódu. Každý z nás sa snažil nájsť aspoň jednu zo start, stop, continue, teda čo by chcel začať, s čím by chcel prestať a s čím by chcel pokračovať. Na evidovanie týchto pripomienok sme použili ScrumDesk.

Na samotný záver sme ešte naplánovali nový šprint, zvolili sme si user stories a ohodnotili ich planning pokerom.

Výsledky stretnutia:

V bodoch sú uvedené veci, na ktorých sme sa dohodli:

- Keď nejaká úloha trvá niekomu dlhšie ako estimated, mal by osloviť kolegu, a ak ani on to nevie vyriešiť, následne osloviť vedúceho tímu a potom vedúcu projektu.
- Pri obrázkoch vo výstupoch úloh uvádzať legendu.
- V retrospektíve využívať start, stop, continue. Evidovať v scrumdesku

Zápisnica zo stretnutia č. 8

Dátum konania: 15.11.2016

Čas konania: 14:00-17:00

Miesto konania: Reštaurácia Drag, Staré Grunty

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Poznámka – Keďže v náš tradičný termín, vo štvrtok, vychádzalo na 17.11., čo je voľno, preto sme presunuli termín na 15.11..

Vedúci tímu začal stretnutie predstavením naplánovaného súčasného šprintu a jeho user stories, a aký bude výsledok súčasného šprintu. Potom sme rozprávali, čo sme už stihli, a tiež ako pokračujeme s inými vecami, obsahom stránky tímu či metodikami, ktoré sme si určili. Vydebatovali sme si s vedúcou projektu problémy, aké nam vyvstali počas šprintu a tiež bližšie špecifikovali určité postupy pri riešení user stories.

S vedúcou projektu sme plánovali aj do budúcnosti, a to, že aké výsledky a výstupy sú očakávané v budúcich šprintoch, a aby sme sa snažili o to, aby teraz keď už sme začali aj programovať, mohli po každom šprinte ukázať reálne, že čo sme spravili. Tu sme debatovali, či má zmysel mať na výstupe prototyp na zahodenie, napr. v našom prípade to má byť v jednom šprinte databáza a jej rozhranie, s ktorým však nebudeme v budúcnosti pracovať, keďže to budeme v ďalšom šprinte robiť cez Elasticsearch. Zhodli sme sa, že to má zmysel, aby sme vedeli zákazníkovi ukázať výsledok šprintu a získať spätnú odozvu.

Taktiež sme sa zhodli na termíne na nasledujúce stretnutie, ktoré bude náhradné, a bude v piatok 25.11 o 8:00.

Zápisnica zo stretnutia č. 9

Dátum konania:	25.11.2016
Čas konania:	8:00-12:00
Miesto konania:	FIIT 4.20
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík
Neprítomní:	Bc. Tomáš Repiský (zo zdravotných dôvodov)

Priebeh stretnutia:

Poznámka – Náhradný termín namiesto štvrtkového tradičného stretnutia.

Stretnutie začal Adam, ktorý má na starosti testovanie a verziovanie, keďže súčasťou šprintu boli aj user stories, kde sme už veľa programovali. Rozprával ako sme sa snažili o konzistentnosť kódu, i ako sme odstránili problémy pri odstraňovaní závislosti pri programovaní, tým, že sme si na začiatku presne určili aké vstupy a výstupy budú mať jednotlivé funkcie, ktoré sme si naplánovali implementovať. Každý z nás bol zodpovedný za jednotlivé úlohy, a na stretnutí, sme každý ukázali, ako sme postupovali a s akými problémami sme sa stretli, a ako sme ich riešili, napr. komunikáciou cez Slack.

Keďže jeden user story nebol celkom dokončený, pričom však chýbali iba nejaké drobnosti, tak sme sa dohodli, že šprint ukončíme dnes do polnoci, aby sme zbytočne neprenášali jednu user story, ktorú vieme dnes dokončiť.

Vedúcej projektu sme ďalej ukázali reporty, ktoré poskytuje scrumdesk, a komentovali sme, čo z nich vyplýva, či pozitíva alebo negatíva. Vyplývalo nám, že časom dokážeme urobiť viac user stories a taktiež viac story pointov, teda sa zlepšujeme, keďže sme sa viac zohrali ako tím.

Navrhli sme na budúce šprinty, aby sme viac pokúsili diferencovať user stories podľa schopností jednotlivcov, pričom budeme klásť dôraz na znalosť celého tímu, aby sa v tíme znalosti odovzdávali.

Retrospektíva v scrumdesku pomocou start, stop, continue. Ohľadom komunikácie sme sa veľmi zlepšili, a zožali sme aj pochvalu od vedúcej projektu. Avšak stále máme sa kde zlepšovať. Vedúca projektu nám rozprávala o pravidle 80:20, kde pri programovaní je 80% komunikácia a 20% samotné programovanie. Pri retrospektíve sme sa rozhodli, že si v budúcich šprintoch budeme určovať, kto bude robiť code review, a plánovať aj s časom, ktorý je nášho potrebný. Taktiež sme sa rozhodli uchovávať riešené problémy na použitie v budúcnosti, napr. cez issues v githube. Taktiež sme sa na stretnutí zhodli, aby sme si nainštalovali plugin do githubu na okumentovanie kódu.

Na záver nasledoval planning poker, kde sme ohodnotili user stories na budúci šprint.

Zápisnica zo stretnutia č. 10

Dátum konania:	1.12.2016
Čas konania:	11:00-14:00
Miesto konania:	FIIT 4.20
Prítomní:	Ing. Tomáš Fiala Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík
Nepřítomní:	Bc. Martin Vaško (zo zdravotných dôvodov)

Priebeh stretnutia:

Poznámka – na stretnutí sme mali hosťa, experta, resp. potencionalneho zăkazníka, ktorým bol Ing. Tomáš Fiala z univerzitnej knižnice.

Na začiatku stretnutia sme pánovi Fialovi ukázali, čo sa nám už podarilo spraviť, a akú máme štatistickú úspešnosť. Taktiež sme mu ukázali problémy, teda nejaké strany z periodík, kde sme našli nelogické spojitosti, ako sa článok rozložil na stranu časopisu, a teda prípady, kedy to potom nedokážeme správne vyextrahovať. Pán Fiala nám na to povedal, že to nemáme riešiť, že to ani nie je možné, aby sme dokázali všetko ošetriť, a že taká 80% úspešnosť správnosti vyextrahovania je už vysoká. Pochválil nás, že sa nám to podarilo zatiaľ veľmi dobre, dokonca aj nad jeho očakávania, keďže sme dosiahli vysokú štatistickú úspešnosť.

Ďalej sme rozprávali, že na čom pracujeme v aktuálnom šprinte, ale aj čo plánujeme robiť v budúcich šprintoch. Pán Fiala nám povedal, aká je jeho predstava v budúcnosti, a že načo by sme mali viac zamerať, že čo je viac dôležitejšie, poprípade čo je viac potrebnejšie riešiť. Do budúcnosti v tejto oblasti nám načrtol aj systém, v ktorom by si knihovníčka po načítaní daného oskenovaného periodika, dokázala manuálne ošetriť a upraviť články, ktoré boli zle extrahované, ale to je príliš ďaleká budúcnosť, ktorá presahuje obdobie tímového projektu.

Na záver sme si s pánom Fialom dohodli na budúci semester ďalšie stretnutie , kde by sme mu opäť ukázali, čo sa nám podarilo urobiť, a ako korešpondujú naše plány do budúcnosti s jeho predstavou.

Zápisnica zo stretnutia č. 11

Dátum konania:	8.12.2016
Čas konania:	11:00-14:00
Miesto konania:	FIIT 4.20
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško Bc. Tomáš Repiský
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu, ktorý zhodnotil ako sme si počas tohto šprintu počínali, a ako sa nám darilo pri riešení user stories. Samozrejme, že spomenul aj aké sú výsledky súčasného šprintu, a aké sú výstupy user stories. Ďalej pokračoval Adam, ktorý má na starosti testovanie a verziovanie, a zhodnocoval, ako v tíme napredujeme vo využívaní commitov, a ako sa nám darí robiť code review.

Ďalšou časťou stretnutia bola retrospektíva, ktorú robíme v scrumdesku vo forme start,stop,continue, avšak v tejto retrospektíve sme najprv začali zhodnocovaním, čo sme splnili z predchádzajúcich retrospektív, ako sa nám v tom darí, a že či to boli dobré definované či už start,stop alebo continue. Jedným zo start napríklad bolo, začať častejšie commitovať na github, hneď ako je nejaký výsledok, aby bolo možné čo najskôr zdieľať získané poznatky vrámci tímu. O to sme sa snažili a aj sa nám to podarilo, a zhodnotili sme, že to bolo správne rozhodnutie, keďže takým spôsobom nielenže môžeme skôr získať poznatky od iných členov tímu, ale zároveň tým o dosť sprehľadňujeme náš repozitár, a je sa v ňom ľahšie orientovať. Po takomto zhodnotení sme zároveň sa pokúsili doplniť ďalšie start,stop,continue, ktoré sme pridali do scrumdesku.

Po retrospektíve nasledovala debata s vedúcou projektu, či si stanoviť nasledujúci šprint ešte do Vianoc. Rozhodli sme sa, že áno, a preto po tejto debate nasledovalo plánovanie

nasledujúceho šprintu, pričom sme sa spolu s vedúcou rozprávali aká jej vízia, aby sme vedeli čo najlepšie zvoliť úlohy na nasledujúci šprint. Jej víziou bolo, aby sme dokázali výstupy nášho programu uchovať v databáze a následne navrhnuť rozhranie, ktoré neskôr implementujeme po debate so zákazníkom. Do šprintu sme taktiež vybrali naše vlastné interné user stories, pričom sme sa dohodli, že ich v scrumdesku od iných user stories odlíšime inou farbou, pričom sa rozhodlo pre farbu ružovú, avšak rozumný dôvod tohto rozhodnutia nebol zachytený.

Na záver ešte nasledoval planning poker, kde sme ohodnotili vybrané user stories na budúci šprint.

Zápisnica zo stretnutia č. 12

Dátum konania:	15.12.2017
Čas konania:	11:00-14:00
Miesto konania:	FIIT 2.23
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško Bc. Tomáš Repiský
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu, ktorý zhodnotil ako sme si naplánovali 5.šprint a aké sme si zvolili user stories. Taktiež podrobne opísal, aký bude výsledok po 5.šprinte. Následne sme potom každý vrámci tímu opísali na akých úlohách aktuálne pracujeme. Taktiež sme spomenuli aké úlohy sme už vyriešili, a taktiež sme opísali stručne, že ako sme ich vyriešili.

Cieľom tohto stretnutia bola aj spoločná práca tímu spolu s vedúcou projektu. Tento cieľ sme splnili v druhej časti stretnutia, keď sme každý z tímu pracovali na jednej úlohe, ktorou bolo odprezentovanie a opísanie návrhu rozhrania, či už pomocou papiera alebo cez nejaký mock-up nástroj. Následne sme debatovali, aký návrh bol najlepší, a aké časti boli najlepšie, a z nich sme finalizovali výslednú podobu navrhovaného rozhrania.

Celkom na záver sme si rozobrali do detailov ďaleké plány do nasledujúcich šprintov, či už, čo bude ich hlavnou náplňou a aký bude ich prínos pre zákazníka, ale taktiež aj sme debatovali, kedy začneme prvý šprint v novom roku, a či začneme šprint ešte pred reálnym začatím druhého semestra. Čo sa týka plánu na nasledujúce šprinty, spolu s vedúcou sme sa dohodli, že v nasledujúcom šprinte, implementujeme rozhranie navrhnuté v súčasnom šprinte. V šprinte po ňom, pridáme do rozhrania novú funkciu, ktorou bude editácia článkov a taktiež pridáme akési administrátorské rozhranie pre hlavného administrátora, ktorý by v ňom videl prácu svojich podriadených napr. pri editácii. V šprinte po ňom, by sme radi potom implementovali funkciu na generovanie marc záznamov.

Zápisnica zo stretnutia č. 13

Dátum konania:	27.2.2017
Čas konania:	16:00-19:00
Miesto konania:	FIIT 2.23
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško Bc. Tomáš Repiský
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie otvoril vedúci tímu, ktorý opísal ako sme si naplánovali 6.šprint a aké sme si zvolili user stories. Taktiež podrobne opísal, aký bude výsledok po 6.šprinte. Následne sme potom každý vrámci tímu opísali na akých úlohách aktuálne pracujeme. Taktiež sme spomenuli aké úlohy sme už vyriešili, a taktiež sme opísali stručne, že ako sme ich vyriešili. S vedúcou projektu sme taktiež prešli akceptačné kritéria, ktoré by mali v niektorých prípadoch presnejšie alebo správnejšie definované.

Taktiež sme konzultovali s vedúcou projektu, aké by mali byť akceptačné kritéria napr. v prípade user stories, čo sa týkajú frontendu webovej aplikácie. Zhodli sme sa, že vytvoríme najprv nejakú maketu v nejakom nástroji na tvorbu makiet (napr. Balsamiq), ktorý potom bude slúžiť ako akceptačné kritérium. Taktiež sme prekonzultovali prípad user story, v ktorej sme chceli do návrhu rozhrania webovej aplikácie, zapracovať pripomienky zákazníka. V tomto prípade sme sa zhodli na akceptačnom kritériu, ktorým bude komentár, ktorá časť nového návrhu rieši aké pripomienky zákazníka.

Na záver sme si urobili krátku retrospektívu, hlavne čo by sme chceli zlepšiť. Zhodli sme sa, že komunikácia nie je stále na najlepšej úrovni, preto sme si dali za cieľ ju zlepšiť. Taktiež vedúca projektu nám vytkla, že určité veci, ktoré komunikujeme a sú určitým spôsobom dôležité, by bolo dobré písať do nového komunikačného kanála, aby sa to viac sprehľadnilo a na nič sa nezabudlo.

Zápisnica zo stretnutia č. 14

Dátum konania: 06.03.2017

Čas konania: 16:00-19:00

Miesto konania: FIIT 2.23

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško
Bc. Tomáš Repiský

Zapisovateľ: Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu, ktorý zhodnotil ako sme si počas tohto šprintu počínali, a ako sa nám darilo pri riešení user stories. Samozrejme, že spomenul aj aké sú výsledky súčasného šprintu, a aké sú výstupy user stories. Výsledky user stories sme predviedli vedúcej projektu, ktorá nám potvrdila, že sú naozaj done.

S prácou na šprinte bola vedúca projektu spokojná, avšak vytkla nám našu reprezentatívnu webovú stránku, ktorá vyzerá fádne a nelákavo pre zákazníka. Preto sme diskutovali ako zlepšiť a zatraktívniť našu webovú stránku tímu. Zhodli sme sa, že sa pokúsime ilustrovať viac problematiku, ktorú riešime, teda skúsime predviesť časopisy, ktoré sú naskenované a v XML podobe, a ukázať takto nami riešený problém, teda dostať dané časopisy do podoby, v ktorej dokáže stroj spracovať dané dáta, ktoré sú významné, a okrem pomalou metódou obyčajného čítania očami, neprístupná.

Nejako sme dostali k téme, kde sme rozoberali authority pri práci s fulltextami, a ako rozpoznať authority, resp. homonymá. To však nie je úlohou na budúci šprint, preto sme sa presunuli v programe na stretnutia na plánovanie budúceho šprintu a na úlohy, ktoré plánujeme riešiť tento šprint. Po diskusii s vedúcou projektu sme sa zhodli, že hlavným cieľom budúceho šprintu bude dokončenie grafického rozhrania pre zákazníka, podľa vytvoreného mockupu z posledného šprintu, ktorý bol prekonzultovaný a schválený

zákazníkom. Pre túto user story sme sa rozhodli z toho dôvodu, aby už zákazník mohol začať s testovaním vyvíjanej aplikácie, a v šprinte po budúcom šprinte mohli zapracovať feedback od zákazníka.

Do šprintu sme si taktiež naplánovali opravenie vyskytnutých bugov aplikácie, nainštalovanie a prípravu elasticSearch, spracovanie fulltextov, pričom v tejto téme sa zameriame na štatistickú analýzu a identifikovanie kľúčových slov.

Ďalším bodom stretnutia bol planning poker, kde sme ohodnotili naplánované user story a rozdelili si jednotlivé úlohy vrámci tímu. Nasledovalo spustenie naplánovaného šprintu a tým sme stretnutie rozpustili.

Zápisnica zo stretnutia č. 15

Dátum konania:	13.03.2017
Čas konania:	15:00-18:00
Miesto konania:	FIIT 2.23
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško Bc. Tomáš Repiský
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu, ktorý zhodnotil ako sme si naplánovali 6.šprint a v akom sme stave. Taktiež sme spomenuli aké úlohy sme už vyriešili, a taktiež sme opísali stručne, že ako sme ich vyriešili. Následne sme potom každý vrámci tímu opísali na akých úlohách aktuálne pracujeme a či sme narazili na nejaké problémy. Nami nevyriešený problém bola určitá úloha týkajúca sa ElasticSearchu a jeho testovania. Tento problém sme nevedeli vyriešiť, avšak pani vedúca tímu nám dokázala ešte počas stretnutia vybaviť telefonicky odborníka z určitej firmy, kde s ElasticSearchom už dlho pracujú. Tento odborník nám po telefóne pomohol pri riešení tohto problému a odpovedal nám na viaceré otázky.

Taktiež sme počas stretnutia ukázali v akom stave je nami vyvíjané webové rozhranie pre zákazníka, a kedy bude možné mu to dať čo najskôr otestovať.

Keď sme prebrali všetko čo sa týkalo user stories a šprintu, prebrali sme s pani vedúcou projektu aj súťaž tpcup a článok, ktorý sme spracovali minulý mesiac. V článku boli vytknuté určité chyby, na ktorých sme pracovali, aby sme ich odstránili.

Zápisnica zo stretnutia č. 16

Dátum konania:	20.03.2017
Čas konania:	16:00-19:00
Miesto konania:	FIIT 2.23
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal tradične vedúci tímu a to stručnou rečou ako sa nám počínalo tento šprint. Zhodnotili sme prácu celého tímu, a taktiež sme sa v retrospektíve pozreli na grafy, a konečne sme mohli uznať, že sa nám viac darilo robiť priebežnejšie počas šprintu. Prešli sme si výsledky našej práce, a ako posledné sme si prešli nami implementovanú webovú aplikáciu, keďže pri nej sme ráтали, že sa zastavíme najdlhšie, keďže získame odozvu od vedúcej projektu. Taktiež by som poznamenal, že webová aplikácia bola predvádzaná iba lokálne, keďže vypadol server a stále nie je obnovený. Preto, hoci sme aplikáciu implementovali, nemohli sme príslušnú user story označiť ako done, keďže v akceptačných kritériách sme mali zadané, že user story bude done, keď to bude otestované zákazníkom.

Hlavným bodom stretnutia potom bolo ďalšie konkretizovanie nášho plánu pre zvyšné šprinty. Po tomto šprinte sme implementovali webovú aplikáciu, ktorá spracuje digitalizované skeny časopisov na články a uchová ich na elasticu. Hoci to je pre nás dobré riešenie, treba rátať s tým, že budúce generácie nemusia vedieť pracovať s elasticom, preto bude dobré navyše vyexportovať články jednotlivých vydaní časopisu. Preto sme rovno na stretnutí navrhli aj štruktúru repozitára, kde v koreni štruktúry budú jednotlivé časopisy. Na ďalšej úrovni budú jednotlivé ročníky časopisov. Ďalšia úroveň bude obsahovať jednotlivé vydania ročníkov časopisov. Tá bude už aj reálne obsahovať obrázky jednotlivých strán. Ďalšia úroveň potom bude pozostávať z článkov, a až na poslednej úrovni sa tak uchovajú

jednotlivé články. Článok by mal byť pritom definovaný marc záznamom, a taktiež obrázkom, ktorý bude obsahovať daný článok. V marc zázname článku sa potom vieme odkázať napr. na zdrojový časopis a tak ďalej.

Z toho vyplynula zložitá úloha navyše a to získať obrázok, reprezentujúci článok, keďže zatiaľ v súčasnom stave máme iba obrázky strán vydania časopisu. Teda z obrázkov strán časopisu, máme získať obrázky, ktoré by obsahovali iba daný článok, čo zatiaľ vyzerá ako dosť zložitá úloha, keďže články môžu byť na viacerých stranách, alebo aj vrámci jednej strany môžu byť rôzne rozložené. Okrem toho v plánovanom šprinte budeme robiť aj marc záznamy pre jednotlivé články, táto úloha už bola dávno naplánovaná na tento šprint, avšak obrázky dosiaľ neboli vôbec spomínané, keďže sa to zistilo až na prezentovaní dosiaľ vyvinutej aplikácie, že by to bolo potrebné.

Pri prezentovaní webovej aplikácie sme tiež získali ďalšiu odozvu, a to logovanie zmien. Keďže naša webová aplikácia poskytuje rozhranie pre knihovníkov, kde môžu aj meniť jednotlivé články, získali sme odozvu, že by bolo vhodné tieto zmeny logovať. O tomto sme sa zhodli, že je to dosť rozsiahla problematika, avšak pokúsime sa to pravdepodobne v ďalších šprintoch pokryť.

To boli hlavné body stretnutia, boli však aj ďalšie odozvy na našu webovú aplikáciu, tie však boli rôzne drobné veci hlavne vizuálneho rázu. S nimi sa dokocna aj rátalo, a ich opravy už boli aj plánované na plánovaný šprint.

Na záver sme naplánované user story ohodnotili tradičnou technikou planning pokeru.

Zápisnica zo stretnutia č. 17

Dátum konania:	27.03.2017
Čas konania:	16:00-19:00
Miesto konania:	FIIT 2.23
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Dnešné stretnutie začal ako tradične vedúci tímu, a to zhrnutím, že ako bol naplánovaný 7.šprint, a ako sme si rozdelili úlohy. Každý z nás tiež krátko zhrnul na akých úlohách pracuje, a že v akom je aktuálne stave. Niektoré úlohy boli bezproblémové alebo aspoň tak vyzerajú z nášho pohľadu. Problematickými úlohami boli úlohy týkajúce sa práce s Marc záznamami, keďže nikto z nás s nimi reálne nepracoval.

Preto Marc záznamy boli hlavným bodom stretnutia. Členovia tímu, ktorí sa prideliť na úlohy týkajúce sa Marc záznamov, si na stretnutie vopred pripravili dokumenty, ktoré riešili dané úlohy, teda napr. návrh spracovania čísla časopisu do Marc záznamu, alebo návrh spracovania jednotlivého článku čísla časopisu do Marc záznamu. Dokumenty boli ako tradične uložené na našom tímovom zdieľanom priečinku a v Scrumdesku sa na nich vytvorili odkazy pri daných úlohách. V týchto dokumentoch si členovia tímu, ktoré ich spracovali, vyznačili červenou veci ohľadom Marc záznamov, ktoré nevedia vyriešiť a potrebujú prebrať s vedúcou projektu, ktorá je ohľadom Marc záznamov zbehlá a veľmi dobre sa do toho vyzná. Problematické veci boli napr. čo znamená určitý kód pri Marc záznamoch, ako ho získať z článku časopisu alebo vydania časopisu atď.. Vyskytli sa aj neproblematické veci, ako napr. ktoré kódy v Marc záznamoch sú z pohľadu knihovníka dôležité a teda musia byť nutne zobrazené v aplikácii. S tým nám tiež pomohla vedúca projektu, keďže sa v tej oblasti pohybuje.

Po vyriešení problematických úloh ohľadom Marc záznamov, sme sa ešte porozprávali, čo ešte je potrebné urobiť v tomto šprinte, teda úlohách, ktoré sa ešte nezačali riešiť. Tých bolo málo a členovia tímu, ktorí ich majú na starosti sa zhodli, že tieto úlohy v pohode stíhajú. Týmto sa dnešné stretnutie ukončilo.

Zápisnica zo stretnutia č. 18

Dátum konania: 03.04.2017

Čas konania: 16:00-19:00

Miesto konania: FIIT 2.23

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Vedúci tímu začal stretnutie opisom ako dopadol tento šprint ako sme si ako tím počínali. Následne pokračoval už v úlohe člena tímu, a opísal čím prispel počas šprintu k produktu tímového projektu, teda webovej aplikácie. Prispel hlavne novou funkcionalitou webovej aplikácie, kde si nejaký pracovník knižnice môže zobrazíť aké zmeny sa udiali v systéme pre články a vydania časopisu. Následne to aj odprezentoval v určitom prípade použitia, napr. sa hral na knihovníka, ktorý urobí v systéme určité zmeny, a potom sme sa pozreli, ako sa tieto zmeny dali zobrazovať. Počas toho komentovali aj iní členovia tímu, napr. tí ktorí zlepšovali aplikáciu po vizuálnej stránke alebo zlepšovali inú funkcionalitu, napr. získavanie kľúčových slov pre jednotlivé články. Potom sa ešte odprezentovali Marc záznamy. Na záver tejto časti stretnutia vedúca projektu zhodnotila, že s týmto šprintom je nadmieru spokojná.

Ďalším bodom stretnutia bola diskusia o tom aké dáta už hodíme na server pre zákazníka. S vedúcou projektu sme sa nakoniec zhodli, že keďže máme server s 200GB pamäte, tak ju využijeme naplno pre dáta, teda jednotlivé čísla časopisov spolu s ich jednotlivými článkami atď.. Keďže sa jedná o nahrávanie veľkých dát, tak sme diskutovali tiež o tom, že by bolo vhodné nejakým spôsobom informovať, že koľko sa nahralo dát na server. Nakoniec sme sa zhodli, že to spravíme tak, že raz denne sa bude posielat' mail na konfigurovateľné mailové adresy o danom stave nahrávania dát na server.

Na stretnutí sme aj hlbšie pozreli do retrospektívy. Spolu s vedúcou projektu sme zhodnotili, že z pohľadu zákazníka bol tento šprint veľmi úspešný. Taktiež sme si prezreli grafy

a skonštatovali, že sme pracovali priebežne, teda sa nám darí udržiavať to, čo sme si zaumienili v nedávnej minulosti. Čo sa nám nedarí, je vyplniť pre každý task odhadovaný počet hodín, keďže v scrumdesku hneď potom ako sa task označí ako in progress, nie je možné už preňho pridať túto odhadovanú hodnotu a preto keď sa niekedy na to zabudne, tak už to nie je možné pridať. Ohľadom týchto odhadovaných hodnôt pre časy úloh, sme tiež na stretnutí diskutovali, či sú vôbec dôležité, keďže už máme ohodnotené user stories, jednotlivé časy pre úlohy môžu byť nadbytočné a aj irelevantné, keďže sú to vlastne iba odhady. S vedúcou projektu sme sa však zhodli, že je dôležité predpovedať si aj tieto odhadované časy pre jednotlivé úlohy, hlavne z dôvodu, aby iní členovia tímu mohli vidieť, či daný člen tímu stíha dokončiť svoje tasky a teda či nepotrebuje nejako pomôcť atď.

Na záver sme ešte vybrali user stories na nasledujúci šprint a taktiež sme pridali nejaké nové, ktoré vyplynuli v poslednom šprinte, teda rozličné doladovacie veci, týkajúce sa vizuálnej stránky aplikácie i samotnej logickej stránky aplikácie, ale aj ďalšie veci, ktoré vyplynuli pri používaní aplikácie, teda nejaké zmeny, ktoré by mali priniesť aplikácii zmenu, aby bola viac user-friendly. Taktiež sme sa potom prebrali budúceho šprintu, a tu sme sa zhodli, že to bude taký jednotýždňový šprint, v ktorom budeme pripravovať a dokončovať veci na tp-cup. Na úplný záver sme naplánované user story ohodnotili tradičnou technikou planning pokeru a ukončili stretnutie.

Zápisnica zo stretnutia č. 19

Dátum konania:	10.04.2017
Čas konania:	16:00-19:00
Miesto konania:	FIIT 2.23
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Tomáš Repiský Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začal vedúci tímu, v skratke opísal, aké úlohy sme si zvolili tento šprint. Viacerí z nás máme úlohy opravného charakteru, a preto nebolo veľmi čo demonštrovať. Viaceré problémy sa nám však už podarilo vyriešiť, ostával nám problém so serverom. Preto ďalej na stretnutí sme sa kontaktovali s odborníkom ohľadom serveru, keďže sme mali problémy s presmerovaním adresy našej stránky tímu a stránky aplikácie, kde sme zistili, že problém je asi s https a http. Vedúca projektu nám preto na dnešnom stretnutí vybavila odborníka na takéto serverové veci, s ktorým sme si tento problém vykomunikovali.

Ďalej na stretnutí sme potom riešili veci ohľadom TP-cupu, kde sme analyzovali čo všetko je potrebné urobiť a rozdelili sme si prácu, ktorú budeme tento týždeň riešiť. Niektoré veci, ako je napr. motto tímu, sme však prekonzultovali už na dnešom stretnutí, aby sme sa všetci na ňom zhodli. Keďže sme si prácu ohľadom tp-cupu rozdelili a ešte sme mali rozdelenú aj prácu čo sa týka šprintu, tak sme stretnutie ukončili, aby sme sa mohli daným úlohám venovať.

Zápisnica zo stretnutia č. 20

Dátum konania: 24.04.2017

Čas konania: 16:00-19:00

Miesto konania: FIIT 2.23

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.

Bc. Jakub Hagara

Bc. Adam Rafajdus

Bc. Martina Redajová

Bc. Tomáš Repiský

Bc. Jozef Sitarčík

Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Prvým bodom stretnutia bolo tradičné zosumarizovanie minulého týždňa, a v tomto prípade aj zosumarizovanie celého šprintu. Vedúci tímu stručne skomentoval priebeh šprintu i výsledky šprintu. Keďže sme mali hostí - pani Mgr. Henrieta Gábrišová a pani Mgr. Lucia Falbová, ktoré sú cieľovou zákazníckou skupinou našej aplikácie – ďalším bodom stretnutia bolo predvedenie celkového priebehu aplikácie pre týchto našich hostí, ktorí nám vzápätí poskytovali spätnú väzbu k aplikácii, ktorú použijeme pri súťaži TPcup. Taktiež nám poskytli lepší pohľad na problematiku, ktorú rieši naša aplikácia, teda skutočnosť, že neexistuje žiadna takáto aplikácia, ktorá by bola tak automatizovaná a poskytovala, resp. predspracovala dáta, teda digitalizované staré časopisy, pre ďalšiu prácu s týmito dátami, ako je napr. sémantické vyhľadávanie, pričom takým kľúčovým bodom je aj fakt, že tieto staré digitalizované časopisy spracovala na úrovni článkoch. Hoci sme dostali informácie, že existuje určitý drahý systém, ktorý niečo také rieši, avšak ani zďaleka nie je tak automatizovaný ako tá naša aplikácia, keďže vyžaduje viacero pracovníkov, ktorí manuálne predpripravujú určité veci. Celkove naši hostia boli dalo by sa povedať, že očarení, a to najmä automatizovanou časťou našej aplikácie.

Hlavným bodom stretnutia potom bolo dokončenie prípravy na súťaž TPcup, ktorá sa uskutoční tento štvrtok. Dokončovali sme potrebné veci na túto súťaž, teda plagát, prezentácia, video, či letáčky, ktoré budeme rozdávať na súťaži. Taktiež sme potom ešte s našimi hosťami preberali ten najhlavnejší prínos z prínosov, ktoré naša aplikácia má, aby sme si to lepšie vyjasnili pred súťažou a vedeli rýchlo zaujať. Hlavný prínos sme

zosumarizovali ako fakt, že naša aplikácia je základným oporným bodom, ktorá pripraví dosiaľ neexistujúcim efektívnym automatizovaným algoritmom korpus dát, s ktorým je možné ľahko pracovať a ktorý má vysoký potenciál v oblasti sémantického vyhľadávania pre ďalších výskumníkov alebo aj pre samotných knihovníkov, ktorým výrazne uľahčuje prácu, ktorú by ináč roky robili ručne, napr. pri vyhľadávaní v starej tlači, a teda naša aplikácia hrá aj úlohu pri ochrane nášho kultúrneho dedičstva.

Na záver sme ešte dostali zopár rád na TPcup, ako je napr. dať si záležať na výstižnosti prezentácie a videa, i samotnom nacvičení priebehu aplikácie, aby sme vedeli čo najlepšie zaujať.

Zápisnica zo stretnutia č. 21

Dátum konania: 09.05.2017

Čas konania: 16:00-19:00

Miesto konania: FIIT 2.23

Prítomní: Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD.
Bc. Jakub Hagara
Bc. Adam Rafajdus
Bc. Martina Redajová
Bc. Tomáš Repiský
Bc. Jozef Sitarčík
Bc. Martin Vaško

Zapisovateľ: Bc. Jozef Sitarčík

Priebeh stretnutia:

Na stretnutí boli opäť prítomní aj páni zákazníci z Univerzitnej knižnice v Bratislave: Ing. Alojz Androvič, CSc, a Mgr. Tomáš Fiala. Preto sme stretnutie začali predstavením celkovej funkcionality našej aplikácie. Pri predstavení aplikácie sme vychádzali z požiadaviek zákazníka, ktoré sme postupne ukazovali v aplikácii ako sme ich splnili. Tiež sme ukázali bližšie niektoré funkcionality, ktoré boli zákazníkom zaujímavé, ako napr. extrahované kľúčové slová, či extrahované Marc21 záznamy pre články. Zákazníci chceli vidieť aj file systém a jeho štruktúru, kde sa momentálne uchovávajú všetky extrahované Marc21 záznamy pre články a obrázky článkov, ale aj vstupné XML súbory čísiel časopisov. Zákazníci boli veľmi spokojní, priam nadšení. Citujem pána Tomáša Fialu „Má to obrovskú budúcnosť“.

Zákazníci nemali žiadne výhrady, avšak mali nejaké návrhy na zlepšenie, a to používateľského rozhrania, keďže je príliš komplexné, a hoci máme na stránke pomocníka, ktorý vysvetľuje jednotlivé časti, stále sa im to zdá komplexné a na prvý pohľad pre cudzieho človeka by to vyzeralo chaotické. Preto návrhom bolo vytvoriť nový mód aplikácie, akýsi prvotný mód, resp. mód náhľadu, kde používateľ len články prezerá (a teda pomer obrázku extrahovaných článkov a obrázku pôvodnej strany časopisu má byť rovnaký, keďže súčasne je obrázok extrahovaných článkov väčší aby bol čitateľnejší a dal sa upravovať), a až keď bude chcieť upravovať, tak zvolí nejaké tlačidlo, ktoré ho prepne do editačného režimu.

Zákazníci mali ešte jeden návrh, a to aby v aplikácii pri úprave bol daný obrázok extrahovaných článkov a obrázok pôvodnej strany časopisu akýmsi spôsobom prepojené, teda v prípade kliknutia na obrázok extrahovaného článku na danú pozíciu, sa zároveň hodí kurzor myši na obrázok pôvodnej strany na rovnakú pozíciu, z dôvodu aby sa používateľ nestrácal.

Na záver sme ešte spolu so zákazníkmi a vedúcou projektu preberali potenciál našej aplikácie, a aké sú v budúcnosti jej využitia, napr. grafové vyhľadávanie v článkoch, ontológie a ďalšie sémantické veci. Na úplný záver sme si s vedúcou ešte prešli, čo je potrebné odovzdať čo sa týka dokumentácie, a taktiež sme sa dohodli na ďalšie stretnutie aj počas skúškového obdobia a to budúcu stredu 17.05.2017 o 17:00.

Výkazy členov tímu

Spoločné

Aktivita	Datum	Počet hodín
Stand-Up - Skype	20.10.2016	0.5
Neoficálne stretnutie - analyza spolocne vybraneho zdroja	21.10.2016	2
Stand-Up - Skype	23.10.2016	0.5
Stand-Up - Skype	24.10.2016	0.5
Stand-Up - Skype	25.10.2016	0.5
Neoficálne stretnutie - sumarizovanie ako postupujeme pri analyze zvolenych zdrojov	26.10.2016	0.67
Stand-Up - Appear.in	27.10.2016	1.25
Planning Poker - Discord	29.10.2016	1.5
Stand-Up - Discord	31.10.2016	2
Stand-Up - FIIT	2.11.2016	1
Stand-Up - Discord	6.11.2016	0.66
Stand-Up - TeamSpeak	7.11.2016	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	8.11.2016	0.5
Stand-Up - FIIT	9.11.2016	0.66
Stand-Up - TeamSpeak	13.11.2016	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	14.11.2016	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	16.11.2016	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	18.11.2016	2.5
Stand-Up - TeamSpeak	19.11.2016	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	21.11.2016	1
Stand-Up - TeamSpeak	23.11.2016	0.66
Stand-Up - TeamSpeak	28.11.2016	0.33
Stand-Up - FIIT	29.11.2016	1.5

Stand-Up - FIIT	30.11.2016	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	4.12.2016	0.33
Stand-Up - TeamSpeak	5.12.2016	0.5
Stand-Up - FIIT	6.12.2016	0.5
Stand-Up - FIIT	8.12.2016	0.33
Stand-Up - TeamSpeak	11.12.2016	0.5
Stand-Up - FIIT	22.2.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	23.2.2017	0.33
Stand-Up - TeamSpeak	26.2.2017	0.5
Stand-Up - FIIT	1.3.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	2.3.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	5.3.2017	0.66
Stand-Up - TeamSpeak	6.3.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	9.3.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	12.3.2017	1
Stand-Up - FIIT	15.3.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	16.3.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	19.3.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	22.3.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	30.3.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	4.4.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	5.4.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	18.4.2017	0.66
Stand-Up - FIIT	19.4.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	23.4.2017	1
Stand-Up - FIIT	24.4.2017	1.5

Stand-Up - TeamSpeak	25.4.2017	2
Stand-Up - TeamSpeak	26.4.2017	1
Stand-Up - TeamSpeak	30.4.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	7.5.2017	0.5
Stand-Up - TeamSpeak	12.5.2017	0.33

Individuálne

Adam Rafajdus

When	Backlog Item	Task	Spent
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Zmeniť host name servera	1
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Pridanie https pred stránku	0.5
Oct 24, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	1
Oct 26, 2016	Príprava technológií	Vytvorenie repozitara GitHub	1
Oct 26, 2016	Príprava technológií	spisanie navodu k technologiam	1
Oct 26, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	3
Oct 27, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Vytvorenie konfiguračných súbo...	2
Nov 3, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Analyzovať jednoducho základn...	1
Nov 3, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Navrhnuť a implementovať nást...	1
Nov 6, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Analyzovať jednoducho základn...	2
Nov 6, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Navrhnuť a implementovať nást...	3
Nov 7, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Navrhnuť a implementovať nást...	4
Nov 8, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Navrhnuť a implementovať nást...	3.5
Nov 9, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Analyzovať jednoducho základn...	1
Nov 9, 2016	Prečistenie a sprehladnenie XM...	Navrhnuť a implementovať nást...	3
Nov 22, 2016	Parsovanie hlavičky časopisu	Identifikácia základných informá...	1
Nov 22, 2016	Prečistenie a zjednodušenie XM...	Otestovanie nástroja na ďalších ...	1.5
Nov 23, 2016	Parsovanie hlavičky časopisu	Identifikácia základných informá...	2
Nov 24, 2016	Parsovanie hlavičky časopisu	Identifikácia základných informá...	5.5
Nov 25, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie štatistik pre čísla v pr...	2
Nov 25, 2016	Parsovanie hlavičky časopisu	doplnit do configov udaj o stran...	1
Nov 25, 2016	Parsovanie hlavičky časopisu	Identifikácia základných informá...	1.5
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	B	0
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	C1	0
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	C2	0
Dec 8, 2016	Revízia pseudokódu pre spájani...	Revízia pseudokódu pre spájani...	1
Dec 8, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	B	2

When	Backlog Item	Task	Spent
Dec 8, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	C1	2
Dec 8, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	C2	2
Feb 20, 2017	Testovanie celého (hrubého) par...	Spustenie testov 1 casti	1
Feb 21, 2017	Návrh dátového modelu pre ukl...	Vytvorenie databazy MySQL pod...	2
Feb 21, 2017	Naplnenie databázy extrahovan...	vloženie dat z konfiguraku	3
Feb 21, 2017	Naplnenie databázy extrahovan...	vloženie dat vyparsovanych a sp...	3
Feb 21, 2017	Naplnenie databázy extrahovan...	Otestovanie	2
Feb 22, 2017	Návrh dátového modelu pre ukl...	Vytvorenie databazy MySQL pod...	0
Feb 24, 2017	Naplnenie databázy extrahovan...	vloženie dat z konfiguraku	3
Feb 24, 2017	Naplnenie databázy extrahovan...	vloženie dat vyparsovanych a sp...	3
Feb 24, 2017	Naplnenie databázy extrahovan...	Otestovanie	3
Mar 1, 2017	Bugfix	Oprava funkcii	1
Mar 1, 2017	Inštalácia prerequisites	Travis CI	0.5
Mar 2, 2017	Bugfix	Oprava funkcii	1.5
Mar 2, 2017	Inštalácia prerequisites	Travis CI	3
Mar 6, 2017	Nástroj pre editáciu biblio. záz... Návrh dátového modelu pre ukl...	Ukladanie do databázy	3
Mar 7, 2017	ElasticSearch	Definovat novu formu udajov - t...	2
Mar 8, 2017	ElasticSearch	Nainstalovat elasticsearch na se...	2
Mar 8, 2017	ElasticSearch	Pridanie Elasticu do Travisu	0.5
Mar 10, 2017	ElasticSearch	Nainstalovat elasticsearch na se...	2
Mar 10, 2017	ElasticSearch	Definovat novu formu udajov - t...	2
Mar 12, 2017	ElasticSearch	Nainstalovat elasticsearch na se...	2
Mar 12, 2017	ElasticSearch	Expose elastic von pre externu p...	10
Mar 12, 2017	ElasticSearch	Pridať informáciu o rozmeroch s...	0.5
Mar 13, 2017	ElasticSearch	Nainstalovat elasticsearch na se...	1
Mar 14, 2017	ElasticSearch	Nainstalovat elasticsearch na se...	1
Mar 14, 2017	ElasticSearch	Prerobit databazove funkcie pre...	8
Mar 14, 2017	Bugfix	Oprava server	2
Mar 15, 2017	ElasticSearch	Prerobit databazove funkcie pre...	6
Mar 15, 2017	ElasticSearch	Pridanie Elasticu do Travisu	2
Mar 15, 2017	Bugfix	Oprava server	2
Mar 16, 2017	ElasticSearch	Prerobit databazove funkcie pre...	5
Mar 17, 2017	ElasticSearch	Prerobit databazove funkcie pre...	0.5

When	Backlog Item	Task	Spent
Mar 17, 2017	Bugfix	Oprava server	2
Mar 27, 2017	Príprava pre extrahovanie častí ...	Analýza python nástrojov na úpr...	1
Mar 28, 2017	Bugfix	Https obnovit	0.5
Mar 29, 2017	Príprava pre extrahovanie častí ...	Analýza python nástrojov na úpr...	3
Mar 30, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Umiestniť cestu o koreňovom sú...	3.5
Apr 1, 2017	Bugfix	Zoradenie elementov Par v grou...	2
Apr 1, 2017	Bugfix	Rozdelit nadpisy na nadpis a po...	5
Apr 1, 2017	Bugfix	Fix Travis	3
Apr 2, 2017	Bugfix	Pridat dalsi field do elasticu - po...	0
Apr 3, 2017	Príprava pre extrahovanie častí ...	Analýza python nástrojov na úpr...	1
Apr 3, 2017	Príprava pre extrahovanie častí ...	Vytvorit mockups	1
Apr 5, 2017	Generovanie vyrezov obraznkov...	Vytvorenie suboru navrhov pre ...	3
Apr 10, 2017	Opravicky	Upravit testy s printami	0.5
Apr 10, 2017	Opravicky	Pridat printy v elastic filleri	1
Apr 10, 2017	Opravicky	Zoradiť paragrafy v groups	1
Apr 12, 2017	Generovanie vyrezov obraznkov...	Vytvorenie funkcie pre export pr...	6
Apr 13, 2017	Generovanie vyrezov obraznkov...	Vytvorenie funkcie pre export pr...	1.5
Apr 14, 2017	Opravicky	Travis	4
Apr 18, 2017	Generovanie vyrezov obraznkov...	Vytvorenie funkcie pre export pr...	1.5
Apr 18, 2017	Opravicky	Font size bug in elastic_filler	1
Apr 24, 2017	Generovanie vyrezov obraznkov...	Vytvorenie funkcie pre export pr...	2
Total			170.5

From Oct 11, 2016 to May 14, 2017 total spent time is 170.5 hours

Jakub Hagara

When	Backlog Item	Task	Spent
Oct 13, 2016	Webová stránka tímu	Urobiť landing page	0
Oct 15, 2016	Príprava technológií	Instalacia ubunut a pycharm	4
Oct 16, 2016	Príprava technológií	studium pyton - Jakub	2
Oct 20, 2016	Konverzia vstupných zdrojov do ...	Preformatovať PDF na XML	0
Oct 20, 2016	Konverzia vstupných zdrojov do ...	Preformatovať obrazok na XML	0
Oct 20, 2016	Konverzia vstupných zdrojov do ...	Preformatovať TEXT na XML	0
Oct 20, 2016	Konverzia vstupných zdrojov do ...	Preformatovať XML na XML	0
Oct 20, 2016	Konverzia vstupných zdrojov do ...	Testy	0
Oct 20, 2016	Príprava technológií	studium pyton - Jakub	0
Oct 26, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analýzovať zdroj (týždenník "Slo...	2
Oct 27, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Vytvorenie konfiguračných súbo...	1
Oct 27, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analýzovať zdroj (týždenník "Slo...	3
Oct 31, 2016	Analýza printových štandardov ...	Analýza existujúcich riešení na v...	1
Nov 3, 2016	Analýza a Návrh identifikovaným...	analýza identifikácie nadpisov	2
Nov 5, 2016	Analýza printových štandardov ...	Analýza existujúcich riešení na v...	1
Nov 5, 2016	Analýza a Návrh identifikovaným...	analýza identifikácie nadpisov	2
Nov 5, 2016	Otestovanie vedomostí (Python, ...	Pull request accepted - Jakub	1
Nov 9, 2016	Analýza printových štandardov ...	Analýza existujúcich riešení na v...	0.5
Nov 9, 2016	Otestovanie vedomostí (Python, ...	Pull request accepted - Jakub	0
Nov 20, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie zoznamu rizikových f...	1
Nov 22, 2016	Identifikácia nadpisov	Identifikácia nadpisov	4
Nov 23, 2016	Identifikácia nadpisov	Identifikácia nadpisov	3
Nov 24, 2016	Revízia pseudokódu pre spájani...	Revízia pseudokódu pre spájani...	1
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Vytvorenie funkcie pre spájanie ...	1
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Vytvorenie testu	1
Dec 7, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	vytvorenie vzorovych xml pre ot...	1
Dec 8, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	vytvorenie vzorovych xml pre ot...	3

When	Backlog Item	Task	Spent
Dec 14, 2016	Návrh dátového modelu pre ukl...	navrh modelu v DrawIO pomoc...	1
Dec 15, 2016	Návrh dátového modelu pre ukl...	navrh modelu v DrawIO pomoc...	1
Feb 17, 2017	Oprava chybnéj funkcionality pa...	Konflikt medzi discriminantmi: h...	4
Feb 20, 2017	Vytvorenie spoločného testu pre...	Vytvorenie veľkeho testu pre par...	3
Feb 20, 2017	Pospájanie a finalizácia parsera ...	spustenie testov dokopy	1
Mar 2, 2017	Bugfix	Oprava funkcií	2
Mar 5, 2017	Ručné otestovanie hrubého par...	testovanie pomocou grafickej fe...	5.5
Mar 6, 2017	Ručné otestovanie hrubého par...	Vytvorenie statistiky	1
Mar 8, 2017	Bugfix	Odstránenie vrchných vecí na st...	1
Mar 10, 2017	Bugfix	Odstránenie vrchných vecí na st...	2
Mar 10, 2017	Bugfix	Skúsiť väčšiu odchylku pri nadpi...	1
Mar 10, 2017	Bugfix	Eliminácia krátkych fulltextov	0.5
Mar 15, 2017	Bugfix	Odstránenie vrchných vecí na st...	0.5
Mar 15, 2017	Bugfix	Pozrieť issue bug assembler - str...	0.5
Mar 16, 2017	Statistická analýza fulltextu - klu...	Pridanie funkcií pre definovanie ...	2
Mar 17, 2017	Statistická analýza fulltextu - klu...	Pridanie funkcií pre definovanie ...	4
Mar 17, 2017	Bugfix	Pozrieť issue bug assembler - str...	0.5
Mar 17, 2017	Bugfix	TPCup	1.5
Mar 22, 2017	Statistická analýza fulltextu - klu...	Pridanie funkcií pre definovanie ...	2
Mar 24, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Namapovanie issue z elastiku na...	2.5
Mar 24, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Namapovanie article z elastiku n...	1
Mar 24, 2017	Vylepšenie tf-idf	Pridanie funkcií pre definovanie ...	2
Mar 26, 2017	Bugfix	Vytvoriť poriadny config default...	0.5
Mar 26, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Namapovanie issue z elastiku na...	0.5
Mar 28, 2017	Bugfix	Vytvoriť poriadny config default...	0
Mar 28, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Namapovanie issue z elastiku na...	2
Mar 28, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Namapovanie article z elastiku n...	1
Mar 29, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Export issue ako MARC 21	3.5
Mar 29, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Export článku ako MARC 21	0.5
Mar 30, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Export issue ako MARC 21	2.5
Mar 30, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Export článku ako MARC 21	1.5
Mar 31, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Ukladanie MARC záznamov do s...	1
Mar 31, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Vytvorenie testov	3.5

When	Backlog Item	Task	Spent
Apr 1, 2017	Bugfix	Vytvoriť poriadny config default...	2
Apr 9, 2017	Marc21 Enhancement	Zmeniť ukladanie na marcxml	0.5
Apr 9, 2017	Marc21 Enhancement	Mazanie MARC záznamov pri op...	0.5
Apr 9, 2017	Marc21 Enhancement	Ukladanie cesty k exportu articles	0.1
Apr 9, 2017	Marc21 Enhancement	Opravy exportu	1
Apr 10, 2017	Opravicky	Remove test big separator test	0.5
Apr 12, 2017	Opravicky	Nespravne zobrazenie blokov te...	1.5
Apr 18, 2017	Marc21 Enhancement	Overiť MARC21 u zákazníka	0.1
Apr 20, 2017	Opravicky	Samostatné groupy nepriradene...	0.75
Total			97.45

From Oct 11, 2016 to May 14, 2017 total spent time is 97.45 hours

Jozef Sitarčík

When	Backlog Item	Task	Spent
Oct 20, 2016	Príprava technológií	studium Python - Jozef	4
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Spracovať a odoslať zápisnicu 13...	1
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Spracovať a odoslať zápisnicu 20...	1
Oct 24, 2016	Príprava technológií	studium Python - Jozef	1
Oct 25, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať spoločne jeden vstu...	2
Oct 25, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	1
Oct 26, 2016	Príprava technológií	studium Python - Jozef	1
Oct 26, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Navrhnutie konfiguračných súb...	1
Oct 26, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	2
Oct 27, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	1.5
Nov 2, 2016	Analýza printových štandardov ...	Analýza printových štandardov (...)	2
Nov 4, 2016	Analýza printových štandardov ...	Analýza printových štandardov (...)	0.5
Nov 8, 2016	Analýza a Návrh identifikovaným...	analýza identifikácie fulltextov	5
Nov 9, 2016	Analýza a Návrh identifikovaným...	analýza identifikácie fulltextov	1
Nov 9, 2016	Otestovanie vedomostí (Python, ...)	Pull request accepted - Jozef	1.5
Nov 21, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie štatistík pre čísla v pr...	3
Nov 21, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie zoznamu rizikových f...	1.5
Nov 22, 2016	Identifikácia fulltextov	Zistenie mediánu veľkosti fonu	1
Nov 22, 2016	Identifikácia fulltextov	Implementovanie identifikovani...	1
Nov 23, 2016	Identifikácia fulltextov	Zistenie mediánu veľkosti fonu	3
Nov 23, 2016	Identifikácia fulltextov	Implementovanie identifikovani...	3
Nov 24, 2016	Identifikácia fulltextov	Implementovanie identifikovani...	1.5
Dec 7, 2016	Revízia pseudokódu pre spájani...	Revízia pseudokódu pre spájani...	1
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Funkcia na priradenie textu z na...	2
Dec 7, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Funkcia na nájdenie posledného...	2
Dec 8, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Funkcia na priradenie textu z na...	2
Dec 8, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Funkcia na nájdenie posledného...	2.5

When	Backlog Item	Task	Spent
Dec 15, 2016	Návrh rozhrania pre overenie sp...	Navrhnutie rozhrania Mockup v ...	1
Feb 24, 2017	Vytvorenie spoločného testu pre...	Vytvorenie veľkeho testu pre cas...	8
Mar 4, 2017	Vytvorenie mockups v2	urobit nový mockup podľa pozia...	5
Mar 5, 2017	Nástroj pre editáciu biblio. zázna...	Vytvorenie akceptačného mocku...	1
Mar 6, 2017	Ručné otestovanie hrubého par...	testovanie pomocou grafickej fe...	2.5
Mar 6, 2017	Bugfix	Oprava testov casti 1	6
Mar 8, 2017	Statistická analýza fulltextu - klu...	"Analýza" ponuknutých nástrojo...	3
Mar 10, 2017	Statistická analýza fulltextu - klu...	"Analýza" ponuknutých nástrojo...	1.5
Mar 13, 2017	Bugfix	Oprava separátorov	1
Mar 19, 2017	Bugfix	Oprava separátorov	5
Mar 20, 2017	Bugfix	Oprava separátorov	5
Mar 27, 2017	Vylepšenie tf-idf	Problematika stop-slov	3
Mar 29, 2017	Vylepšenie tf-idf	Tokenizácia	4
Mar 29, 2017	Vylepšenie tf-idf	Problematika stop-slov	2
Mar 29, 2017	Vylepšenie tf-idf	Preštudovať si lematizáciu	1
Apr 1, 2017	Vylepšenie tf-idf	Problematika stop-slov	2
Apr 9, 2017	Opravy	Upraviť spájanie kľúčových slov ...	3.5
Total			103.5

From Oct 11, 2016 to May 14, 2017 total spent time is 103.5 hours

Martina Redajová

When	Backlog Item	Task	Spent
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Vytvoríť základnú Landing page	0
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Vytvoríť základný plán projektu	0
Oct 24, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať spoločne jeden vstu...	0
Oct 25, 2016	Príprava technológií	Zbezne studium Python - Martina	1
Oct 25, 2016	Webová stránka tímu	Vytvoríť základný plán projektu	1
Oct 26, 2016	Webová stránka tímu	Vytvoríť About us	0.5
Oct 26, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Navrhnutie konfiguračných súb...	1
Oct 26, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	4
Nov 6, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	Vytvoríť približné štatistiky úspe...	2
Nov 7, 2016	Analýza a Návrh identifikovanýc...	analýza identifikácie separátoro...	2
Nov 7, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	navrhnuť pseudokód na prepája...	1
Nov 7, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	Vytvoríť približné štatistiky úspe...	1
Nov 8, 2016	Analýza a Návrh identifikovanýc...	analýza identifikácie separátoro...	1
Nov 9, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	Vytvoríť približné štatistiky úspe...	2
Nov 9, 2016	Otestovanie vedomostí (Python, ...	Pull request accepted - Martina	1
Nov 20, 2016	Identifikácia separátorov	Identifikácia obrázkov	1
Nov 25, 2016	Identifikácia separátorov	Identifikácia obrázkov	1
Nov 25, 2016	Identifikácia separátorov	Identifikácia a doplnenie separá...	6
Dec 5, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Zistenie pozície a statusu stĺpca	0.5
Dec 5, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Priradenie bloku k poslednému ...	0.5
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Zistenie pozície a statusu stĺpca	1
Dec 8, 2016	Revízia pseudokódu pre spájani...	Revízia pseudokódu pre spájani...	1
Dec 15, 2016	Návrh rozhrania pre overenie sp...	Navrhnutie rozhrania Mockup v ...	1
Feb 20, 2017	Testovanie celého (hrubého) par...	spustenie testov 2 castí	1
Feb 22, 2017	Vytvorenie spoločného testu pre...	Vytvorenie veľkeho testu pre par...	3
Mar 4, 2017	Nástroj pre editáciu biblio. záz...	Vytvorenie casti na zobrazenie cl...	2
Mar 5, 2017	Nástroj pre editáciu biblio. záz...	2 buttony na next a previous pa...	1

When	Backlog Item	Task	Spent
Mar 8, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Návrh zobrazenia jednotlivých čl...	2
Mar 8, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Zobrazenie editovateľných článk...	2
Mar 12, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Zobrazenie editovateľných článk...	3
Mar 17, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Zobrazenie editovateľných článk...	3
Mar 26, 2017	Bugfix	Update webového sídla	2
Mar 26, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Farebné odlíšenie blokov	0.5
Mar 26, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Zobrazenie stranu a typu default...	0.5
Mar 26, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Okrášlenie bloku článku	1
Mar 30, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Farebné odlíšenie blokov	0.5
Mar 31, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Pridať možnosť upravovať text	1
Apr 1, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Pridať možnosť upravovať text	3
Apr 1, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Zrušiť odsadenie pri zobrazení čl...	0.5
Apr 1, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Okrášlenie bloku článku	0.5
Apr 2, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Zobraziť detail článku s možnosť...	0
Apr 9, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Popover spravanie - oprava (vid....	1
Apr 9, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Blocks of Articles - ich odlisenie (...	3
Apr 9, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Oprava dropdown pre typ bloku	0.5
Apr 10, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Zatváranie popoveru	1
Apr 10, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Ošetrovanie vstupov	0.5
Apr 10, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Zmeniť odsadenie a veľkosť text...	0.5
Apr 12, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Zatváranie popoveru	5
Apr 23, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Zatváranie popoveru	0.5
Total			68

From Oct 11, 2016 to May 14, 2017 total spent time is 68 hours

Martin Vaško

When	Backlog Item	Task	Spent
Oct 20, 2016	Webová stránka tímu	Zavesiť stránku na server	1
Oct 24, 2016	Príprava technológií	Spísať zoznam technológií + tips,...	0.5
Oct 24, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Navrhnutie všeobecnej štruktúr...	1
Oct 26, 2016	Príprava technológií	zbezne studium tutorialu Python	2
Oct 26, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Vytvorenie konfiguračných súbo...	1
Oct 26, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	4
Nov 2, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	analyzovať vstup s ktorým bude...	1
Nov 2, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	určiť si logické vzťahy medzi jed...	2
Nov 2, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	navrhnuť pseudokód na prepája...	1.5
Nov 6, 2016	Analýza a Návrh spracovania rôz...	návrh spojenia rovnakých typov ...	0.5
Nov 6, 2016	Analýza a Návrh spracovania rôz...	návrh nastavenia súradníc vytvo...	0.5
Nov 6, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	otestovať pseudokód na vzorke ...	2
Nov 9, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	určiť si logické vzťahy medzi jed...	0
Nov 9, 2016	Analýza a Návrh logického prep...	navrhnuť pseudokód na prepája...	1
Nov 10, 2016	Otestovanie vedomostí (Python, ...	Pull request accepted - Martin	0.7
Nov 13, 2016	Navrhnutie štruktúry a class dia...	Vytvorenie modelu class diagra...	2
Nov 15, 2016	Navrhnutie štruktúry a class dia...	Presne zadefinovanie vstupov a ...	2
Nov 18, 2016	Prečistenie a zjednodušenie XM...	Implementovať nástroj pre preči...	7
Nov 22, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie štatistik pre čísla v pr...	3
Nov 22, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie zoznamu rizikových f...	0.5
Nov 26, 2016	Parsovanie hlavičky časopisu	Identifikácia základných informá...	1.5
Nov 26, 2016	Prečistenie a zjednodušenie XM...	Implementovať nástroj pre preči...	1
Nov 29, 2016	Spájanie rovnakých typov za seb...	Určenie koordinátov spojeného ...	0
Dec 3, 2016	Revízia pseudokódu pre spájani...	Revízia pseudokódu pre spájani...	1
Dec 6, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Prechádzanie elementov "group...	1
Dec 6, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	vytvorenie referencii medzi ele...	1
Dec 7, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Prechádzanie elementov "group...	1

When	Backlog Item	Task	Spent
Dec 7, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Najst najblizi element vlavo od ...	1
Dec 7, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Funkcia na najdenie osamotene...	1
Dec 8, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	vytvorenie referencií medzi ele...	1.5
Dec 8, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Funkcia na najdenie posledneho...	1.5
Dec 8, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	zistenie v ktorom stlpci sa aktual...	1
Jan 22, 2017	Návrh rozhrania pre overenie sp...	Navrhnutie rozhrania Mockup v ...	3
Jan 24, 2017	Návrh dátového modelu pre ukl...	Instalacia / konfiguracia MySQL ...	0.1
Jan 26, 2017	Pospájanie a finalizácia parsera ...	Vytvorenie potrebných Class a p...	1.5
Jan 26, 2017	Pospájanie a finalizácia parsera ...	Vytvorenie vzoriek formatov vys...	0.5
Jan 26, 2017	Pospájanie a finalizácia parsera ...	Oprava zbezných chyb potrebna...	4
Feb 8, 2017	Návrh dátového modelu pre ukl...	Skontrolovanie modelu	0.5
Feb 13, 2017	Oprava chybnnej funkcionality pa...	Stracaju sa nam pismena s inter...	1.5
Feb 13, 2017	Oprava chybnnej funkcionality pa...	poradie groups v clanku nieje sp...	2
Feb 20, 2017	Návrh rozhrania pre overenie sp...	Konzultacia so zakaznikom - ove...	0
Feb 20, 2017	Vytvorenie spoločného testu pre...	Vytvorenie velkeho testu pre cas...	6
Feb 20, 2017	Testovanie celého (hrubého) par...	Spustenie aplikacie na realnych ...	1
Mar 5, 2017	Ručné otestovanie hrubého par...	Vytvorit graficku featuru na vypi...	3
Mar 6, 2017	Nástroj pre editáciu biblio. záz...	Vytvorenie MARC formularu	1
Mar 6, 2017	Nástroj pre editáciu biblio. záz...	Vytvorenie formularu pre uploa...	1
Mar 6, 2017	Inštalácia prerequisites	instalacia RVM, dalsich veci potr...	1
Mar 6, 2017	Vytvorenie nového projektu a b...	vytvorenie projektu, konfiguraci...	2
Mar 8, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Návrh zobrazenia jednotlivých čl...	0.5
Mar 14, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Prerobenie skriptu pre spracova...	2
Mar 14, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Výber súborov z databázy (tabuľ...	0.5
Mar 14, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Formular pre vybratie priecinko...	1
Mar 17, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Prerobenie skriptu pre spracova...	1
Mar 17, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Formular pre vybratie priecinko...	1
Mar 17, 2017	adresarova struktura clankov pr...	navrh jendotnej sturktury - pravi...	1
Mar 17, 2017	adresarova struktura clankov pr...	Nahratie vzorovych čísiel v navr...	0.5
Mar 17, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Akcie edit a update	2
Mar 19, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Prerobenie skriptu pre spracova...	1
Mar 19, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Formular pre vybratie priecinko...	2
Mar 19, 2017	Vytvorenie APP GUI podla navrh...	Akcie edit a update	4

When	Backlog Item	Task	Spent
Mar 23, 2017	Vylepšenie tf-idf	Skontrolovanie a doplnenie funk...	2
Mar 26, 2017	Bugfix	Odstaňovanie blokov počas conf...	1
Mar 26, 2017	Bugfix	release_date parsovať z názvu č...	2
Mar 26, 2017	Vylepšenie tf-idf	Skontrolovanie a doplnenie funk...	3
Mar 30, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Doplniť poličko číslo a ročník	0.2
Apr 1, 2017	Logovanie zmien časopisov	Sledovať IP, kto, čo kedy ako zm...	1
Apr 1, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Zoznam/tabuľka Issues by mali ...	0.2
Apr 1, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Premenovať fieldy vo formulári l...	0.5
Apr 1, 2017	Logovanie zmien časopisov	Navrhnuť architektúru logovania	1
Apr 1, 2017	Logovanie zmien časopisov	Naprogramovať funkcie pre logo...	3
Apr 2, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Checkboxy na export issues na ...	0
Apr 2, 2017	Logovanie zmien časopisov	Zobrazenie logov v detaile issue	2
Apr 2, 2017	Export zaznamov do MARC 21	Spustenie procesov exportu	0
Apr 8, 2017	Produkcia server	Instalacia ruby, gems, dependec...	2
Apr 8, 2017	Konfiguracia	Pridat HTTP-digest authenticatio...	1.5
Apr 8, 2017	Konfiguracia	Pridanie a uprava Rails app conf...	0.75
Apr 8, 2017	Produkcia server	Apache server - production	5
Apr 10, 2017	Marc21 Enhancement	Uprava referencii z .txt na xml a ...	1
Apr 12, 2017	Produkcia server	nastavenie Apache configu	3
Apr 15, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	uprava/pridanie logs/history (de...	4
May 7, 2017	Rucna kontrola GUI	Overenie zakaznikom	2
May 7, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	zvazit moznost stiahnutia subor...	1
May 7, 2017	Konfiguracia	nahratie veci na server - slovaka,...	0
May 7, 2017	Rucna kontrola GUI	Otestovanie aplikácie členmi tímu	2
May 7, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Pridanie search form issues	1
Total			129.45

From Oct 11, 2016 to May 14, 2017 total spent time is 129.45 hours

Tomáš Repiský

When	Backlog Item	Task	Spent
Oct 25, 2016	Webová stránka tímu	Zavesiť dokumentáciu	0
Oct 25, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	3
Oct 26, 2016	Príprava technológií	Studium python - Tomáš	1
Oct 26, 2016	Webová stránka tímu	Doplniť ostatné časti stránky	0.3
Oct 26, 2016	Webová stránka tímu	Doplniť plán projektu na stránku	0.3
Oct 26, 2016	Vytvorenie konfiguračných súbo...	Vytvorenie konfiguračných súbo...	2
Oct 26, 2016	Analýza vstupných zdrojov	Analyzovať zdroj (týždenník "Slo...	6
Nov 8, 2016	Analýza a Návrh spracovania rôz...	návrh nastavenia súradníc vytvo...	1
Nov 8, 2016	Otestovanie vedomostí (Python, ...	Pull request accepted - Tomáš	1
Nov 9, 2016	Analýza a Návrh spracovania rôz...	návrh spojenia rovnakých typov ...	1
Nov 9, 2016	Analýza a Návrh spracovania rôz...	návrh nastavenia súradníc vytvo...	1
Nov 14, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie štatistík pre čísla v pr...	3
Nov 14, 2016	Príprava na spájanie elementov ...	Vytvorenie zoznamu rizikových f...	0.5
Nov 21, 2016	Spájanie rovnakých typov za seb...	Spojenie rovnakých, za sebou id...	2
Nov 24, 2016	Spájanie rovnakých typov za seb...	Spojenie rovnakých, za sebou id...	9
Nov 25, 2016	Spájanie rovnakých typov za seb...	Spojenie rovnakých, za sebou id...	2
Dec 1, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Vytvorenie funkcie pre spájanie ...	1
Dec 5, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Vytvorenie funkcie pre spájanie ...	1.5
Dec 5, 2016	Logické spájanie už vytvorených ...	Vytvorenie testu pre funkciu	0.5
Dec 11, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Funkcia na najdenie elementu N...	0
Dec 11, 2016	Vytvorenie pomocných funkcií p...	Funkcia na najdenie skupiny ele...	0
Feb 23, 2017	Vytvorenie spoločného testu pre...	Vytvorenie veľkeho testu pre cas...	4
Mar 1, 2017	Bugfix	Oprava funkcii	3
Mar 1, 2017	Bugfix	Oprava webového sidla	1
Mar 5, 2017	Bugfix	Oprava funkcii	1
Mar 5, 2017	Bugfix	Oprava testov	1
Mar 5, 2017	Vytvorenie mockups v2	konzultacia so zakaznikom	0.2

When	Backlog Item	Task	Spent
Mar 12, 2017	Bugfix	Oprava testov	2
Mar 15, 2017	Bugfix	Oprava testov	2
Mar 15, 2017	Bugfix	TPCup	3
Mar 17, 2017	Bugfix	Oprava testov	2
Mar 17, 2017	Bugfix	TPCup	1
Mar 19, 2017	Statisticka analyza fulltextu - klu...	Rucna kontrola relevantnosti	3
Mar 28, 2017	Bugfix	Update webového sidla	2
Mar 29, 2017	Bugfix	Update webového sidla	6
Apr 2, 2017	Bugfix	Update webového sidla	2
Apr 2, 2017	Bugfix	Issue s velkym separatorom	1
Apr 2, 2017	Vylepšenie vizuálu a interakcie	Analyzovať iné možnosti spájani...	2
Apr 2, 2017	Vylepšenie tf-idf	Porovnať vylepšenie, validacia či...	2
Apr 3, 2017	Bugfix	Issue s velkym separatorom	1
Apr 10, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Doplniť texty na web	3
Apr 10, 2017	Opravicky	Upraviť testy s printami	1
Apr 10, 2017	Opravicky	Pridať printy v elastic filleri	2
Apr 10, 2017	Opravicky	Zoradiť paragrafy v groups	2
Apr 23, 2017	Vylepsenie vizualu stranky	Doplniť texty na web	1
Total			84.3

From Oct 11, 2016 to May 14, 2017 total spent time is 84.3 hours