

Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita

Votter

**Dokumentácia k tímovému projektu
(Riadenie projektu)**

Tím: číslo 1, Votter (<https://team01-17.studenti.fiit.stuba.sk/>)

Pedagogický vedúci: Ing. Ondrej Kaššák, PhD.

Členovia tímu: Bc. Lukáš Babula, Bc. Pavel Balashov, Bc. Michal Dolnák, Bc. Michal Hucko, Bc. Elena Štefancová, Bc. Miroslav Valčíčák, Bc. Andrej Vitek

Akademický rok: 2017/2018

Úvod	3
1 Role členov tímu a podiel práce	4
1.1 Podiel práce na dokumentácii	5
2 Aplikácie manažmentov	6
2.1 Manažment agilného riadenia softvérového vývoja	6
2.2 Manažment verzí	7
2.3 Manažment chýb	7
2.4 Manažment komunikácie	7
2.5 Manažment dokumentácie	7
2.6 Manažment vývoja a integrácie	7
2.7 Manažment testovania	8
3 Sumarizácia šprintov	9
3.1 Šprint 1 (5.10. - 19.10.)	9
3.2 Šprint 2 (19.10. - 2.16.)	14
3.3 Šprint 3 (2.11. - 16.11.)	20
3.4 Šprint 4 (16.11. - 30.11.)	25
3.5 Šprint 5 (30.11. - 7.12.)	32
3.6 Šprint 6 (15.2. - 1.3.)	37
3.7 Šprint 7 (1.3. - 8.3.)	45
3.8 Šprint 8 (8.3. - 22.3.)	51
3.9 Šprint 9 (22.3. - 12.4.)	61
3.10 Šprint 10 (12.4. - 26.4)	69
3.11 Šprint 11 (26.4 - 10.5)	79
4 Globálna retrospektíva	84
4.1 Retrospektíva k šprintu 1 (26.10.2017)	84
4.2 Retrospektíva k šprintu 2 (9.11.2017)	84
4.3 Retrospektíva k šprintu 3 (16.11.2017)	85
4.4 Retrospektíva k šprintu 4 (28.11.2017)	87
4.5 Retrospektíva k šprintu 5 (7.12.2017)	87
4.6 Retrospektíva k šprintu 6 (5.3.2018)	88
4.7 Retrospektíva k šprintu 7 (21.3.2018)	89
4.8 Retrospektíva k šprintu 8+9 (19.4.2018)	90
4.9 Retrospektíva k šprintu 10 + 11 (3.5.2018)	91
Záver	92
Príloha A Export evidencie úloh	93
Šprint 1 - Ananás	93

Šprint 2 - Banán	94
Šprint 3 - Citrón	96
Šprint 4 - Datle	97
Šprint 5 - Egreš	99
Šprint 6 - Figa	101
Šprint 7 - Grep	105
Šprint 8 - Hrozno	108
Šprint 9 - Indická slivka	113
Šprint 10 - Jablko	117
Šprint 11 - Kivi	121
Príloha B Metodiky	123

Úvod

Dokument obsahuje podrobnú súčasnú správu tímu Votter v rámci predmetu Tímový projekt. V tomto súbore sa nachádzajú informácie k časti riadenia projektu, popisy šprintov, podiel úloh práce členov tímu, metodiky k jednotlivým častiam a pohľad na jednotlivé retrospektívy počas šprintov. Rovnako tak táto správa obsahuje aj export úloh z nástroja Jira použitého pri riadení tímu.

Celý tím mal minimálne skúsenosti s aplikovaním agilného vývoja na riešenie problémov, čo sa podpísalo na úvodných fázach riešenia projektu. Dokument popisuje, ako sa postupne cez prvý i druhý semester nedostatky odstraňovali.

1 Role členov tímu a podiel práce

Ing. Ondrej Kaššák, PhD.

Vedúci tímu Votter. Jeho úlohou bolo pripraviť product backlog a inštruovať nás k úspešnému zvládnutiu vývoja projektu. Počas sedení prezentuje svoje predstavy o finálnom produkte z pohľadu role “product owner”. Pri nekorektnom postupe v práci nás vždy usmerní správnym smerom.

Bc. Lukáš Babula

Lukáš je zodpovedný za kontinuálne nasadzovanie. Počas vývoja produktu je potrebné manažovať procesy ohľadom kontinuálneho nasadzovania a administrovať nástroj pre kontinuálne nasadzovanie. Náš tím za týmto účelom používa Jenkins. Lukáš na počiatku nastavil tento nástroj a počas celého projektu sa naďalej venuje jeho správe. Pre potreby kontinuálneho nasadzovania je tiež potrebné spravovať integračné testovanie na úrovni serveru, o čo sa stará tiež. Okrem toho sa podieľal aj na vizuálnej stránke projektu, kde mu náležia ilustrácie stratégií.

Bc. Pavel Balashov

Pavel je zodpovedný za administráciu nástroja určeného na podporu agilného vývoja v tíme. V našom prípade sa jedná o nástroj JIRA. Jeho úlohou bolo nasadenie tohto nástroja na náš server. Tento proces bol spojený s kompletnou konfiguráciou a manažovaním, čo zahŕňa pravidelné aktualizovanie úloh počas šprintu. Okrem toho sa Pavel podieľal na návrhu grafických rozhraní frontend-u a vývoji frontend-ovej časti projektu.

Bc. Michal Dolnák

Michal je zodpovedný za manažment dokumentácie v rámci tímu. Michal nastavil celé prostredie na vývoj frontend-u v Angulari a spolupracoval pri procese nasadenia na server. Podieľal aj na návrhu volaní pre komunikáciu medzi backend-om a frontend-om. Implementoval Docker riešenie pre automatické testovanie aplikácie počas kontinuálnej integrácie. Zodpovedal a viedol vývoj frontend-ovej časti projektu.

Bc. Michal Hucko

Michal je zodpovedný za manažment testovania v tíme. Túto oblasť zastrešuje najmä nad backendovou časťou projektu, kde sa venuje implementácii funkcionality. Väčšinu šprintov sa venoval vývoju REST API pre aplikáciu. Táto časť projektu bola naprogramovaná nad rámcom Django Rest. Taktiež sa podieľal na implementácii Docker riešenia pre automatizované nasadenie a nastaveniu Apache reverse proxy na školskom serveri. Okrem toho sa venoval časti marketingu spojenou s udalosťou Tech Ino Day.

Bc. Elena Štefancová

Ela je zodpovedná za návrh grafických rozhraní frontend-u. Táto úloha je spojená s prezentovaním mockupov a zapracovaní častých pripomienok tímu. Ela sa ďalej významne podieľa na organizácii externej komunikácie tímu, čo zahŕňa vypracovávanie dokumentov, písanie správ, väčšinu marketingu a podobne, rovnako ako internej komunikácii, napríklad

spravovaním spoločného emailu aj nástroja Slack. Ela tiež pracuje na implementácii frontendových riešení v Angulari.

Bc. Miroslav Valčíčák

Miroslav je zodpovedný najmä za integráciu aplikácie v rôznych prostrediach a za bezproblémovú komunikáciu frontendu s backendom. Počas šprintov sa venoval najmä nastaveniu dockeru a nginxu, ktorých nastavenia sú rôzne v jednotlivých prostrediach. Okrem toho sa podieľal na úspešnom nastavení SSL certifikátu a implementovaní Google autorizačných služieb. Takisto sa podieľal na tvorbe propagačných materiálov projektu, je zodpovedný za celkovú vizuálnu stránku projektu a za konzistentnosť všetkých grafických materiálov spojených s projektom.

Bc. Andrej Vítek

Andrej je zodpovedný za správu tímovej stránky. Počas šprintov sa venoval upravovaní obsahu a aktualizovaní informácií. Andrej sa ďalej značne podieľal na úprave procesu verziovania a na implementácii funkcionality na backend-e. Tento proces zahŕňal aj niektoré kľúčové skripty potrebné na testovanie a úlohy spojené s návrhom a implementáciou stratégií a vecí, ktoré s nimi súvisia. Okrem iného sa podieľa na návrhu grafických rozhraní frontend-u a správe nástroja JIRA.

1.1 Podiel práce na dokumentácii

Tab. 1: Prehľad podielu práce na dokumentácii k riadeniu (%)

	Lukáš	Pavel	Mišo D	Mišo H	Miro	Andrej	Ela
Úvod	10%	0%	0%	70%	0%	0%	20%
Role členov tímu a podiel práce	13%	13%	13%	22%	13%	13%	13%
Aplikácie manažmentov	10%	50%	0%	35%	0%	0%	5%
Sumarizácie šprintov	5%	5%	5%	35%	5%	5%	40%
Globálna retrospektíva ZS/LS	5%	20%	10%	20%	0%	20%	25%
Motivačný dokument	30%	5%	5%	20%	5%	5%	30%
Metodiky	10%	10%	10%	10%	10%	10%	40%
Export evidencie úloh	0%	95%	0%	5%	0%	0%	0%

Tab. 2: Prehľad podielu práce na dokumentácii k inžinierskemu dielu (%)

	Lukáš	Pavel	Mišo D	Mišo H	Miro	Andrej	Ela
Úvod/Záver	5%	0%	0%	5%	5%	85%	0%

Globálne ciele	5%	0%	0%	0%	40%	50%	5%
Celkový pohľad na systém	0%	0%	20%	15%	0%	65%	0%
Modul hlas. stratégií	90%	0%	0%	0%	0%	10%	0%
Modul hlasovania	5%	5%	60%	0%	5%	25%	0%
Modul autentifikácie	5%	0%	0%	0%	95%	0%	0%
Prílohy	5%	0%	25%	0%	20%	50%	0%

2 Aplikácie manažmentov

2.1 Manažment agilného riadenia softvérového vývoja

V rámci tímového projektu sme sa pravidelne stretávali vo štvrtky spolu s produktovým vlastníkom. Tieto stretnutia boli v miestnosti s veľkou obrazovkou a tabuľou na písanie, ktoré sme aktívne využívali. Postupom času sme si osvojili zopár pravidiel, ktoré každý musí počas stretnutia dodržiavať:

- Meškanie nie je povolené.
- Notebooky a mobily sú zakázané (okrem prezentačného a zapisovateľského notebooku).

Stretnutia boli vedené Scrum mastrom, ktorý pred každým napísal na tabuľu program v bodoch. V zásade sa postupovalo podľa dvoch formátov: vyhodnotenie šprintu + plánovanie (planning) a stretnutie v strede šprintu.

Počas plánovania sme si vybrali používateľské príbehy z backlogu a nasledoval plánovací poker. V tejto časti každý ohodnotil používateľský príbeh počtom story pointov, následne sme sa dohodli buď na rozbití používateľského príbehu na menšie, alebo sme prešli na delenie úloh. Ak sme sa pri hlasovaní nezhodli, prebehla krátka debata, po ktorej sa hlasovanie opakovalo. Takto sme postupovali, až kým sme sa nezhodli. Po tomto procese bol úlohám pridelený za zodpovedný člen. Každú z nich sme evidovali v systéme JIRA, kam má každý člen prístup. V prípade stretnutia v strede šprintu sme na začiatku prešli stav jednotlivých úloh a vyťaženie členov tímu. Ak sa našiel niekto, kto mal problém so svojou úlohou, snažili sme sa mu čo najefektívnejšie pomôcť.

Okrem štandardných stretnutí v čase predmetu sme si každý druhý týždeň vymedzili čas na retrospektívu. Termín tohto stretnutia bol v nasledujúcom týždni. Retrospektíva prebiehala v troch kolách, pred ktorými mal každý člen čas na rozmyslenie. V prvom kole sme sa vyjadrovali k tomu, čo sa nám páčilo. V druhom sme odpovedali na otázku toho čo sa nám na šprinte nepáčilo a v poslednom sme predostreli riešenie. Počas jednotlivých kôl mohol súčasne rozprávať len jeden človek, kým sa všetci neprestriedali, a reakcie boli povolené až po skončení kola. Viac detailov tohto postupu obsahuje metodika pre agilné riadenie softvérového vývoja.

2.2 Manažment verzíí

Pre správu verzíí kódu sme použili git a GitLab. Každý člen tímu počas vyvoja pracoval s vetvami v tomto nástroji a vytvoril niekoľko commitov. Viac o tom možno nájsť v metodike práce s verziami.

2.3 Manažment chýb

GitLab sme taktiež použili pre manažovanie chýb (angl. issue tracking). Ak pri práci na úlohe člen tímu zistí, že aplikácia nefunguje správne, ale v minulosti funkčná bola alebo bola za funkčnú označená, toto chybné správanie podrobne opíše do GitLab issues a priradí človeka zodpovedného za jej vyriešenie. Počas prvých dvoch šprintov sme podcenili potrebnosť tohto nástroja, ale od tretieho šprintu sme ho začali pravidelne používať.

2.4 Manažment komunikácie

Jedným z kľúčových prvkov manažmentu je komunikácia. V rámci projektu ju vieme rozdeliť na internú (medzi členmi), kde okrem osobných stretnutí používame ako nástroj Slack a Appear.in (hromadné video chaty), a externú (medzi vedením a potenciálnymi zákazníkmi), kde postačuje email na gmaily. Na komunikáciu s produktovým vlastníkom používame taktiež Slack.

Počas priebehu práce na projekte prešla najmä interná komunikácia niekoľkými vývojovými štádiami, ktoré sa ju snažia viac zefektívniť.

2.5 Manažment dokumentácie

Na zladenie členov tímu pri písaní a dokumentovaní zdrojového kódu slúži manažment dokumentácie. Pre dokumentovanie frameworku Django Rest sme zvolili nástroj Swagger. Na dokumentáciu Angularu sme použili nástroj Compodoc. Počas vývoja sme uvažovali o nasadení týchto dokumentácií na náš server vo forme HTML stránok, ale nakoniec sme ostali pri ich lokálnom používaní, lebo naša aplikácia nie je open source. Podrobnosti nájdete v metodike pre dokumentáciu.

2.6 Manažment vývoja a integrácie

Snahou nášho tímu je, aby proces vývoja a integrácie bol čo najjednoduchší, najefektívnejší, nadmieru nezaťažoval tím a zároveň zaručoval zachovanie vysokej kvality vytváraného produktu. Taktiež sa proces pokúša presunúť čo najviac rutinej práce na nástroje a systémy podporujúce ich automatizované vykonávanie. Návrh procesu vývoja a integrácie bol výrazne ovplyvnený praktikami kontinuálnej integrácie a kontinuálneho nasadzovania. Keďže väčšina členov tímu ešte nemala skúsenosti s kontinuálnym nasadzovaním, bolo potrebné definovať konkrétne kroky vývoja a integrovania funkcionalít. Viac v príslušnej metodike.

2.7 Manažment testovania

Na zabezpečenie kvality nášho produktu sme využívali automatické testovanie pomocou unit testov na strane backend-u a selenium testov na strane frontend-u. Za napísanie testov je zodpovedný programátor, ktorý vytvoril časť funkcionality, ktorá vyžaduje automatický test. Za spustenie testov pred nasadením na produkčný server zodpovedal nástroj pre kontinuálnu integráciu Jenkins.

3 Sumarizácia šprintov

3.1 Šprint 1 (5.10. - 19.10.)

Úvodný šprint bol najmä o zoznamovaní sa s agilným vývojom pomocou SCRUMU. V tomto šprinte sme story pointy pridelovali jednotlivým úlohám, čo sa v neskoršej fáze zmenilo. Planning poker prebiehal ku každému jednému z nich.

Definícia POST/GET (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Michal Hucko	Áno

Definovanie rozhrania a procesu tvorby rozhrania medzi frontend-om a backend-om.

Návrh DB schémy (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Michal Hucko	Áno

Navrhnutie dátového modelu pre funkcionality a jeho vizualizácia pomocou UML diagramu.

Implementácia backend v Django REST - jednoduché hlasovanie (8 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Implementácia základného vytvárania udalostí spolu s funkcionalitou hlasovania. Bude sa dať vytvoriť hlasovanie spolu s množinou možností. Následne je možné anonymne hlasovať za jednu z nich. Táto úloha je spojená aj s úvodnou inicializáciou projektu nad frameworkom.

Docker setup (12 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Michal Hucko	Áno

Vytvorenie konfiguračných súborov pre docker-compose a jednotlivé moduly.

Frontend - infraštruktúra (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Ela	Áno

Vytvorenie nového projektu a nastavenie technológie. Pridanie prekladov, volania backend-u. Nastavenie ciest v aplikácii.

Frontend - zaučenie, zdokumentovanie (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Ela	Áno

Podpora ostatných členov tímu pri svojich úlohách. Predanie svojich vedomostí o technológii.

Frontend - hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov (10 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Dolnák	Nie

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Implementácia frontend pre zobrazenie hlasovacej tabuľky a možnosti zahlasovať za jednu z možností. Prvky grafického rozhrania:

- tabuľka
- statický text pre možnosti
- textové pole pre meno
- hlasovacie tlačidlá pre možnosti
- tlačidlo pre potvrdenie hlasovania

Dôvod nesplnenia: Úloha nebola splnená z dôvodu komplikácií pri integrácii frontend a backend.

Frontend - vytvorenie hlasovacieho formulára (16h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Nie

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Prevedenie formulára na vytvorenie nového hlasovania. Jeho parametre:

- Názov
- Možnosti hlasovania v textovom bloku pod sebou
- API volanie po potvrdení
- Vygenerovanie URL na admin a hlasovacie rozhrania

Dôvod nesplnenia: Úloha nebola splnená z technických príčin - Elenin operačný systém nebol kompatibilný s požiadavkami implementačných nástrojov.

Nasadenie JIRA (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Pavel	Áno

Nasadenie kolaboračného systému JIRA na pridelený server.

Požiadat' o navýšenie RAM na tímovom serveri (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Požiadat' P. Lacka o zvýšenie parametrov servera.

Migrovanie úloh (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Ela	Áno

Migrovanie úloh z Asana. Zahŕňa prepísanie úloh do JIRA a kontrolu ďalším členom tímu.

Prihlásenie sa do TP Cup (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Ela	Áno

Vytvorenie prihlášky na TP cup, ktorá bude zahŕňať všetky body zo stránky predmetu. Táto úloha zahŕňa aj zapracovanie pripomienok po iteráciách jednotlivými členmi. Po finalizácii sa projekt riadne odovzdá do AISu.

Metodika - dokumentovanie frontend kódu (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel	Áno

Vytvorenie metodiky pre dokumentovanie frontend-u.

Metodika - práca s GitLab (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Vytvoriť metodiku ku práci s GitLabom:

- vetvy a ich názvy
- komentáre ku commit-u
- merge request a komentáre

Inštalácia a konfigurácia Jenkins (9h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Áno

Nainštalovanie Jenkins na server. Nastavenie a zabezpečenie Jenkins. Nastavenie Gitlab notifikácie pre Jenkins. Vytvorenie Jenkins projektu. Nastavenie SCM v projekte. Rozšírenie Slacku o Jenkins agenta. Integrácia Slack kanála do Jenkins.

Vytvorenie tímového webu (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej, Lukáš	Pavel	Áno

Vytvorenie tímovej stránky:

- rozloženie elementov
- informácie o tíme a projekte
- šprinty
- dokumenty
- kontakt

Prieskum ohľadom stratégií hlasovania (4h 20m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Pavel	Nie

Analýza stratégií hlasovania a vytvorenie dokumentu s opisom zaujímavých stratégií.

Dôvod nesplnenia: Analýza mnohých používaných a zaujímavých stratégií bola časovo výrazne náročnejšia, než bolo odhadované. Na konci šprintu bola preto úloha dokončená len na približne 60 %.

Vytvorenie mockupov pre aspoň 5 ďalších stratégií (0h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Nie

Vytvorenie mockupov obrazoviek ku hlasovanie pomocou rôznych stratégií.

Dôvod nesplnenia: Úloha nebola splnená, pretože priamo nadväzuje na úlohu *Prieskum ohľadom stratégií hlasovania*, ktorá nebola dokončená.

Návrh grafických rozhraní (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Nie

Vytvoriť prvotné mockupy pre rozhrania + vygenerovať CSS.

Dôvod nesplnenia: Úloha sa odložila na ďalší šprint, keďže nebola sfinalizovaná vízia produktu. Bola vykonaná len analýza v oblasti podobných webov.

3.2 Šprint 2 (19.10. - 2.16.)

Na predchádzajúcom šprinte sa prejavila neznalosť agilného vývoja, čo zapríčinilo nesprávny odhad úloh, ktorých sme si dali viac ako sme boli schopní zvládnuť. Všetky nedokončené úlohy sa preniesli do tohto šprintu.

Frontend - hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Dolnák	Nie

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Implementácia frontend pre zobrazenie hlasovacej tabuľky a možnosti zahlasovať za jednu z možností.

Prvky grafického rozhrania:

- tabuľka
- statický text pre možnosti
- textové pole pre meno
- hlasovacie tlačidlá pre možnosti
- tlačidlo pre potvrdenie hlasovania

Dôvod nesplnenia: Úloha nebola splnená z dôvodu komplikácii pri integrácii frontend a backend.

Frontend - vytvorenie hlasovacieho formulára (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Nie

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Prevedenie formulára na vytvorenie nového hlasovania. Jeho parametre:

- Názov
- Možnosti hlasovania v textovom bloku pod sebou
- API volanie po potvrdení
- Vygenerovanie URL na admin a hlasovacie rozhrania

Dôvod nesplnenia: Technické problémy pretrvávali, z týchto dôvodov bolo nutné používať na vykonávanie úlohy VirtualBox, na ktorého efektívne využitie nemá Elena vhodný počítač. Z tohto dôvodu bola síce funkcionálna naprogramovaná, ale nestihli sa napísať testy.

Nasadzovanie projektu cez Jenkins (10h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Nie

Integrácia Jenkins a Docker - konfigurácia Docker socketu, nastavenie práv pre Jenkins, nastavenie komunikácie z hľadiska Jenkins rozhrania. Nastavenie Jenkins počúvania na konkrétnu vetvu. Nastavenie krokov buildovania a testovania. Vytvorenie a nastavenie vetvy pre nasadzovanú verziu. Nasadenie a spustenie verzie na serveri.

Dôvod nesplnenia: Problémy s nastavením adekvátnych práv pre komunikáciu Jenkins a Docker, čo výrazne oneskorilo ich integráciu. To bolo jednou z príčin nepreviazania Jenkins nástroja s projektom. Ďalšou príčinou bola nepripravenosť a neúplnosť častí projektu, ktoré mali byť použité na testovanie a nasadenie. Na konci šprintu preto nebolo možné odhadnúť, na koľko percent bola úloha splnená, pretože pokrok nebolo možné kvantifikovať.

Vytvorenie mockupov pre aspoň 5 ďalších stratégií (0h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Nie

Vytvorenie mockupov obrazoviek ku hlasovanie pomocou rôznych stratégií.

Dôvod nesplnenia: Stále neboli vybrané stratégie, úloha sa teda odložila na neurčito.

Návrh grafických rozhraní (8h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Áno

Vytvoriť prvotné mockupy pre rozhrania + vygenerovať CSS.

Poznámka: Po doplnení prvého náčrtu finálnej vízie produktu boli využité poznatky z analýzy a úloha dokončená.

Prieskum ohľadom stratégií hlasovania (3h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Pavel	Áno

Analýza stratégií hlasovania a vytvorenie dokumentu s opisom zaujímavých stratégií.

Metodika testovania backend-u (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

V tejto metodike pokryjeme všetky detaily spojené s testovaním backend-u. Táto úloha zahŕňa aj zapracovanie pripomienok po iteráciách jednotlivými členmi.

Metodika - dokumentovanie backend kódu (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

V tejto metodike pokryjeme všetky detaily spojené s dokumentáciou backend-u. Táto úloha zahŕňa aj zapracovanie pripomienok po iteráciách jednotlivými členmi.

Metodika - testovanie frontend-u (1h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel	Áno

Vytvorenie metodiky pre testovanie frontend-u.

Vyjednať navýšenie RAM + certifikát (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Napísať Peťovi Lackovi o zvýšenie RAM na serveri a zistiť či je možné získať SSL certifikát pre projekt. SSL je potrebný pre integráciu modulu prihlasovania cez Google+.

Dokonfigurovať Docker (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Dokonfigurovanie docker na serveri. Tento krok predchádza samotnému spusteniu dockeru na serveri. Je potrebné doinštalovať docker-compose. Nastaviť práva pre skupinu docker a otestovať spustenie kontajneru.

Backend - Úprava voľby hlasovania (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Úprava voľby akéhokoľvek používateľa

Backend pre zmenu hlasovania používateľa cez HTTP PUT metódu.

Backend - Ukončenie hlasovania (4 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Ukončenie hlasovania

Umožniť ukončenie hlasovania cez backend:

- úprava modelu hlasovania
- vytvorenie URL pre administráciu
- zabezpečiť, že sa nedá hlasovať na uzavretom hlasovaní

Metodika - dokumentovanie frontend kódu (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Andrej	Áno

Vytvorenie metodiky pre tvorbu a dokumentáciu frontend-ového kódu.

Metodika - vývoj a integrácia (7h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Pavel	Nie

Opis postupu pri vyvíjaní samostatnej funkcionality od návrhu až po jej nasadenie do produkcie.

Dôvod nesplnenia: Až do konca šprintu nebol istý konkrétny postup pri vývoji kvôli problémom s prípravou jednotlivých prostredí a nástrojov.

Nastavenie Apache na serveri (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Nie

Nastavenie Apache na serveri, aby bol schopný pracovať so statickou stránkou a zároveň aby fungoval ako reverse proxy pre docker s aplikáciou.

Dôvod nesplnenia: Nesplnenie 2 frontend-ových úloh, na ktorých bola úloha priamo závislá: hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov, vytvorenie hlasovacieho formulára.

Merge do mastra (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Úloha zahŕňa zodpovednosť nad tým aby sa stihli spojiť kódy frontend-u a backend-u. V prípade akýchkoľvek problémov zodpovedná osoba poskytne pomoc.

Frontend - Vytvorenie prihlasovania (8h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel	Nie

Používateľský príbeh: Vytvorenie prihlasovania

Vytvorenie prihlasovania cez Google OAuth:

- vytvorenie prihlasovania pomocou kliknutia v hornom pravom rohu
- odhlásenie používateľa
- udržiavanie stavu prihlásenia na strane klienta
- vytvorenie sekcie prístupnej len pre prihláseného používateľa
- integrácia riešenia s backend-om

Dôvod nesplnenia: Úloha sa počas analýzy a implementácie ukázala zložitejšia ako pôvodný odhad z dôvodu integrácie viacerých technológií.

Backend - Vytvorenie prihlasovania (18 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Michal Hucko	Nie

Používateľský príbeh: Vytvorenie prihlasovania

Vytvorenie prihlasovania cez Google

- vytvorenie používateľa cez Google účet (OAuth2)
- pridanie nášho hostname do overených hostnameov (Google)
- vytvorenie tajných kľúčov (Google)
- vygenerovanie SSL certifikátu
- nakonfigurovanie Apache s certifikátom
- nakonfigurovanie nginx
- vytvorenie autentifikačného modulu na backend-e

Dôvod nesplnenia: Úloha sa počas analýzy a implementácie ukázala zložitejšia ako pôvodný odhad z dôvodu integrácie viacerých technológií.

3.3 Šprint 3 (2.11. - 16.11.)

V poslednom šprinte boli všetky nedokončené úlohy z minulých šprintov prenesené. V tomto šprinte sme sa snažili dotiahnuť problémy s nasadením a frontend-ové úlohy.

Frontend - hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Implementácia frontend-u pre zobrazenie hlasovacej tabuľky a možnosti zahlasovať za jednu z možností.

Prvky grafického rozhrania:

- tabuľka
- statický text pre možnosti
- textové pole pre meno
- hlasovacie tlačidlá pre možnosti
- tlačidlo pre potvrdenie hlasovania

Frontend - vytvorenie hlasovacieho formulára (10 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Vytvorenie jednoduchého hlasovania

Prevedenie formulára na vytvorenie nového hlasovania. Jeho parametre:

- Názov
- Možnosti hlasovania v textovom bloku pod sebou
- API volanie po potvrdení
- Vygenerovanie URL na admin a hlasovacie rozhrania

Frontend (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Uzavrieť hlasovanie

Prevedenie formulára na vytvorenie nového hlasovania. Jeho parametre:

- API volania pre prerušenie hlasovania
- Nová admin obrazovka (názov hlasovania, jeho prerušenie)
- Testy

Nasadzovanie projektu cez Jenkins (18h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Nie

Integrácia Jenkins a Docker - konfigurácia Docker socketu, nastavenie práv pre Jenkins, nastavenie komunikácie z hľadiska Jenkins rozhrania. Nastavenie Jenkins počúvania na konkrétnu vetvu. Nastavenie krokov buildovania a testovania. Vytvorenie a nastavenie vetvy pre nasadzovanú verziu. Nasadenie a spustenie verzie na serveri.

Dôvod nesplnenia: Tesne pred dokončením vyplávala na povrch skutočnosť, že na serveri nie je možné spustiť end to end testy pre frontend. Kým teda neprebehne konfigurácia testov so serverovým prostredím, nebude možné vykonávať tieto testy pomocou Jenkins. Úloha je preto síce teoreticky splnená, ale po praktickej stránke je závislá na serverovom testovacom prostredí, takže kým nebude táto skutočnosť vyriešená, nie je možné považovať ju za splnenú, pretože riešenie počas testovania nevykonáva end to end frontend testy.

Nastavenie Apache na serveri (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Nastavenie Apache na serveri, aby bol schopný pracovať so statickou stránkou a zároveň aby fungoval ako reverse proxy pre docker s aplikáciou. Je potrebné otestovať komunikáciu s vytvoreným kontajnerom.

Frontend - úprava voľby hlasovania (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Úprava voľby akéhokoľvek používateľa

Implementácia frontend pre úpravu voľby akéhokoľvek používateľa v hlasovacej tabuľke. Zahŕňa možnosť prepnutia voľby do stavu upravovania a uloženia zmien.

Frontend - Vytvorenie prihlasovania (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel	Áno

Používateľský príbeh: Vytvorenie prihlasovania

Vytvorenie prihlasovania cez Google OAuth:

- vytvorenie prihlasovania pomocou kliknutia v hornom pravom rohu
- odhlásenie používateľa
- udržiavanie stavu prihlásenia na strane klienta
- vytvorenie sekcie prístupnej len pre prihláseného používateľa
- integrácia riešenia s backend-om

Backend - Vytvorenie prihlasovania (5 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Vytvorenie prihlasovania

Vytvorenie prihlasovania cez Google:

- vytvorenie používateľa cez Google účet (OAuth2)
- pridanie nášho hostname do overených hostanemov (Google)
- vytvorenie tajných kľúčov (Google)
- vygenerovanie SSL certifikátu
- nakonfigurovanie Apache s certifikátom
- nakonfigurovanie nginx
- vytvorenie autentifikačného modulu na backend-e

Frontend - Voľba hlasovacej stratégie (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel	Áno

Používateľský príbeh: Možnosť vybrať hlasovaciu stratégiu pri vytváraní hlasovania.

Používateľ si po vybratí názvu hlasovania a zadania možností vyberie, ktorú z dostupných hlasovacích stratégií si chce vybrať.

- Pridanie kroku zvolenia stratégie do procesu vytvárania hlasovania.
- Automatická zmena popisu hlasovacej stratégie.

Backend - Voľba hlasovacej stratégie (5 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej	Áno

Používateľský príbeh: Možnosť vybrať hlasovaciu stratégiu pri vytváraní hlasovania.

Doplní sa funkcionalita pri vytváraní hlasovania, ktorá používateľovi umožní výber konkrétnej hlasovacej stratégie. V tomto prípade ide o nastavenie backend-ovej časti.

Backend - Skript testovacej databázy (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Vytvorenie príkazov na vytvorenie testovacej databázy pre frontend s možným zálohovaním a obnovením databázy.

Metodika - vývoj a integrácia (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Pavel	Áno

Opis postupu pri vyvíjaní samostatnej funkcionality od návrhu až po jej nasadenie do produkcie.

Metodika - agilný vývoj (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Elena	Áno

Vytvorenie metodiky pre riadenie vývoja softvéru, ktoré je založené na metodológii Scrum.

- role a zodpovednosti
- udalosti
- artefakty

Vytvoriť metodiku pre metodiky (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Elena	Áno

Vytvorenie metodiky pre zjednotenie vzhľadu a obsahu ostatných metodík.

Časti:

- Definícia a účel
- Štýl
- Obsah

Vytvoriť šablónu pre metodiky (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Pavel	Áno

Vytvorenie LaTeX šablóny pre metodiky:

- Titulná strana
- Jazykové nastavenia
- Rozloženia a formátovanie

Návrh UX (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Andrej	Áno

- Návrh farebnej schémy
- Pozadie pre aplikáciu
- Bez rozloženia elementov
- Branding

3.4 Šprint 4 (16.11. - 30.11.)

V tomto šprinte boli všetky nedokončené úlohy z minulých šprintov dokončené. Taktiež sme sa posunuli ďalej v návrhu UX a dokončili doterajšiu dokumentáciu.

Vytvoriť šablónu pre metodiky (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Pavel	Áno

Vytvorenie LaTeX šablóny pre metodiky

- Titulná strana
- Jazykové nastavenia
- Rozloženia a formátovanie

Nasadzovanie projektu cez Jenkins (10h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Áno

Používateľ'ský príbeh: Nasadenie

Integrácia Jenkins a Docker - konfigurácia Docker socketu, nastavenie práv pre Jenkins, nastavenie komunikácie z hľadiska Jenkins rozhrania. Nastavenie Jenkins počúvania na konkrétnu vetvu. Nastavenie krokov buildovania a testovania. Vytvorenie a nastavenie vetvy pre nasadzovanú verziu. Nasadenie a spustenie verzie na serveri.

Vytvorenie dokumentu k mentoringu (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Lukáš	Áno

Vytvorenie dokumentu, ktorý nás prezentuje, k mentoringu TP Cup.

Dokument má časti

- agile
- biznis

Nasadiť Apache (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Používateľský príbeh: Spojenie celej infraštruktúry serveru s okolím cez Apache ako http proxy server.

Nastavenie Apache na serveri aby bol schopný pracovať so statickou stránkou a zároveň aby fungoval ako reverse proxy pre docker s aplikáciou.

Doplnenie úloh do JIRY (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Pridanie nových úloh do JIRY.

Frontend (10h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Pavel	Áno

Používateľský príbeh: Ukončenie hlasovania

- API volania pre prerušenie hlasovania
- Nová admin obrazovka (názov hlasovania, jeho prerušenie)
- Testy

Vytvorenie wireframov (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Andrej	Áno

Používateľský príbeh: Úprava dizajnu používateľského rozhrania

Vytvorenie wireframov

- wireframe 1
 - pred formulárom pre stratégiu bude jej popis
 - carousel
 - obrázok + popis + kedy sa hodí
- wireframe 2
 - širšie tabky s vysvetľujúcim obrázkom

Úprava loga (6h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Úprava dizajnu používateľského rozhrania

Zpracovanie pripomienok k logu zo stretnutia.

Konfigurácia Apache a Dockerfiles (develop, test, deploy) (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Používateľský príbeh: Konfiguračné súbory pre Jenkins

Úprava Apache konfigurácie pre presmerovávanie stránok /test/ pre test a /app/ pre produkciu.

Dockerfile pre Develop (mapovanie portov pre vývoj na localhoste).

Dockerfile pre Test (mapovanie portov pre testovanie, rozdielne od produkcie, použitie testovacej databázy).

Dockerfile pre Deploy (mapovanie portov produkcie, odstránenie všetkých zbytočností z konfiguračného súboru).

Konfigurácia Django nastavení a testovacej databázy (2 h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Konfiguračné súbory pre Jenkins

Konfigurácia Django nastavení pre vývoj Angularu na localhoste.

Konfigurácia Django nastavení pre použitie testovacej databázy v testovacom prostredí.

Nastavenie testovacej databázy na serveri.

Rozšírenie Jenkins konfigurácie pre testovanie (4h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Áno

Používateľský príbeh: Konfiguračné súbory pre Jenkins

Konfigurovať Jenkins pre testovanie na novo-nastavenom testovacom prostredí.

Prisposobenie Protractor testov (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Konfiguračné súbory pre Jenkins

Úprava frontend testov pre použitie sériovo za sebou na testovacej databáze.

Protraktor v Dockri (4h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Konfiguračné súbory pre Jenkins

Nasadenie nástroja Protractor na Docker. Presunutie testov z kontajnera Frontend do kontajnera Protractor. Konfigurácia nastavení pre Develop testovanie na localhoste a testovanie na serveri, ktoré sa dopytuje na stránku /test/.

Spojenie metodík testovania (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal	Michal	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - metodiky

Spojenie metodík testovania frontendu a backendu do jednej metodiky.

Spojenie metodík 4h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - metodiky

Vloženie metodík do vytvorenej šablóny a pridanie do príloh v dokumentácii riadenia.

Spojenie metodík dokumentácie (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - metodiky

Spojenie metodík dokumentácie frontendu a backendu do jednej metodiky.

Export evidencie úloh (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - ostatné

Burndown chart pre jednotlivé šprinty a export úloh po jednotlivých týždňoch.

Doplniť retrospektívu 3 (20 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - ostatné

Skontrolovať a pridať retrospektívu 3 do dokumentácie riadenia.

Popis úloh (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - ostatné

Pre každý task (každý zodpovedá za svoje) dopísať popis (ak chýba) a zdôvodnenie v prípade, keď úloha nebola splnená.

Doplniť user story k taskom (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - ostatné

Pre jednotlivé tasky (každý má zodpovednosť za svoje) doplniť k akému story patrí.

Rozdelenie aplikácie manažmentov (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Ela	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie riadenia - ostatné

Rozdeliť aplikácie manažmentov podľa zápisnice zo 6. stretnutia. Prípadné rozšírenie dokumentu o ďalšie manažmenty.

Modul hlasovacích stratégií (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Andrej	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie inžinierskeho diela

Pridať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie pre modul.

Modul hlasovania (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie inžinierskeho diela

Pridať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie pre modul.

Modul autentifikácie (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie inžinierskeho diela

Pridať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie pre modul.

Celkový pohľad - frontend (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie inžinierskeho diela

Rozpísať časť celkového pohľadu na frontend. Poprípade pridať diagram.

Zhodnotenie a vízia (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Odovzdanie inžinierskeho diela

Pridanie zhodnotenia a vízie do dokumentácie.

3.5 Šprint 5 (30.11. - 7.12.)

V poslednom šprinte bola dokončená dokumentácia za zimný semester a posuny ako v implementácii, tak aj v UX.

Export burndown chartu z JIRY (10 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Vytvorenie obrázku burndown chartu a vloženie do dokumentu riadenia.

Export evidencie úloh z JIRY (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Export úloh z JIRY z nových šprintov.

Prepis úloh do dokumentu (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Vloženie úloh z nových šprintov do dokumentu riadenia.

Úprava metodiky testovania (1h 40m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Úprava metodiky podľa vykonaných zmien:

- pridať Protractor
- pridať Jenkins link
- pridať opis špecifických operácií

Úprava metodiku vývoja a integrácií (45 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Ela	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Úprava podľa nových zmien.

Pridať popisy k úlohám (20 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Pridať popisy k úlohám, poprípade napísať, prečo úloha nebola splnená.

Prečítanie a aktualizácia (40 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Prečítanie a úprava dokumentu podľa zmien v nových šprintoch.

Úprava metodiky verzií (50m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Pridanie a spracovanie pripomienok.

Revízia metodík (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokumentácia riadenia

Finálna revízia metodík ako celku.

Úprava diagramov a obrázkov (2 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokument inžinierskeho diela

Zmena a prídanie diagramov a obrázkov podľa zmien v nových šprintoch.

Dokumentácia zo Swaggera (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Miroslav	Áno

Používateľský príbeh: Dokument inžinierskeho diela

Analýza riešenia technickej dokumentácie. V princípe ide o rozhodnutie či opraviť CSS na stránke alebo spraviť export PDF.

Prečítanie a aktualizácia (40 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Dokument inžinierskeho diela

Prečítanie a úprava dokumentu podľa zmien v nových šprintoch.

Natáčanie a testovanie (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Testovanie farieb a opisov

Otestovanie farieb a opisu aplikácie pomocou 30 sekundového testu a zhodnotenie.

Natáčanie a testovanie (9 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Testovanie farieb a opisov

Otestovanie farieb a opisu aplikácie pomocou 30 sekundového testu a zhodnotenie.

Natáčanie a testovanie (12h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena	Pavel	Áno

Používateľský príbeh: Testovanie rozmiestnenia

Otestovanie rozloženia prvkov aplikácie pomocou wireframov a vytvorenie zhodnotenia.
Príprava podkladov, scenára, konečná revízia.

Natáčanie a testovanie (14h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Testovanie rozmiestnenia

Otestovanie rozloženia prvkov aplikácie pomocou wireframov a vytvorenie zhodnotenia.
Otestovanie na 2 ľuďoch.

Natáčanie a testovanie (9 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Testovanie rozmiestnenia

Otestovanie rozloženia prvkov aplikácie pomocou wireframov a vytvorenie zhodnotenia.
Otestovanie na 2 ľuďoch.

Zabezpečenie JIRY (1h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Zabezpečenie serverových aplikácií

Úprava Apache súborov a reštart JIRY.

Zabezpečenie Jenkins (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Zabezpečenie serverových aplikácií

Úprava Apache súborov, dodatočná konfigurácia prostredia Jenkins a jeho reštart.

Pridanie úloh do JIRY (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Pridanie nových úloh do JIRY.

3.6 Šprint 6 (15.2. - 1.3.)

Tento šprint bol významný najmä v tom, že sme sa rozhodli odštartovať marketingovú kampaň a priviesť aplikáciu ku MVP verzii.

Hlasovacie stratégie (50m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Pavel	Áno

Používateľský príbeh: Príprava a odovzdanie článku na IIT.SRC

Opísať hlasovacie stratégie v abstrakte pre IIT.SRC. Rozsah - 1 odstavec.

Výber hlasovacích stratégií (1h 15m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Pavel	Áno

Používateľský príbeh: Príprava a odovzdanie článku na IIT.SRC

Opísať kritéria výberu hlasovacích stratégií pre náš projekt v abstrakte pre IIT.SRC. Rozsah - 1 odstavec.

Úvod (13h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Implementácia hlasovacích stratégií, skupina 1 - fáza 1

Vytvorenie úvodnej časti stránky našej webovej aplikácie. Konkrétne ide o texty a obrázkové materiály opisujúce nasledovné 4 vybrané hlasovacie stratégie:

- Select: Áno/Možno/Nie
- Rate: Least Misery
- Points: Cumulative Voting
- Party: Random

Frontend pre hlasovacie stratégie (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Implementácia hlasovacích stratégií, skupina 1 - fáza 1

Implementácia 4 obrazoviek s hlasovacími stratégiami.

Technicke detaily - frontend (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Priprava a odovzdanie clanku na IIT.SRC

Opisať technicke detaily o frontend časti našej webovej aplikácie. Rozsah - 2-3 odstavca.

Napísať úvod (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Priprava a odovzdanie clanku na IIT.SRC

Napísať úvodnú časť abstraktu pre IIT.SRC.

Registrácia (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Priprava a odovzdanie clanku na IIT.SRC

Registrovať nás tím na IIT.SRC.

Povolenie pre lepenie plagátov (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Vypytať povolenie na lepenie plagátov na FIIT pre náš projekt.

Poznámka: treba riešiť cez Zuzanu Marusincovu.

Banana TV (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
------------	------------	---------

Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno
------------------	----------------	-----

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Vybaviť možnosť zobrazovať propagacný plagát pre náš projekt pomocou Banana TV.

Spisanie termínov lepenia plagátov (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Spísať termíny lepenia propagacných plagátov na FIIT a iných miestach (napr. v Nórsku).

Dohodnutie stretnutia s recenzentom (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Dohodnutie stretnutia s recenzentom pre náš tímový projekt (napr. Jakub Simko).

Body:

- Príprava na stretnutie
- Stretnutie
- Vyhodnotenie poznámok zo stretnutia
- Prezentácia výsledkov na tímovom stretnutí

Príprava k stretnutiu s Jakubom Simkom (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Pondelok 14:28 (pred Ondrejovým kabinetom).

Obsah:

- Úvod

- Stručny opis a ciele projektu
- Čím sa odlišujeme od Doodle

Poster (8h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Tvorba statickeho postu.

Titulný obrázok (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Vytvorenie titulného obrázku pre Facebook stránku nášho projektu

Finálne logo (7 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Vytvorenie a pridanie loga (s priehľadným pozadím) na tímový Google Drive a ohlasenie cesty k suboru do Slacku.

Bezpečné URL (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Michal Hucko	Áno

Implementácia bezpečných URL pre identifikáciu hlasovani na základe už hotovej analýzy a návrhu. Pri implementácii použit knižnecné volania pre generáciu UUID.

Vizualizácia výsledkov uzavretého hlasovania (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Implementacia hlasovacích stratégií, skupina 1 - faza 1

Prehľad techník pre vizualizáciu výsledkov uzavretého hlasovania pre každú z nasledovných 4 hlasovacích stratégií:

- Select: Ano/Možno/Nie
- Rate: Least Misery
- Points: Cumulative Voting
- Party: Random

Vytvorenie novej sady testovacích dát (ručne) (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Dolnák	Áno

Generovanie pre bezpečné URL - ručne.

Uprava timoveho webu (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Miroslav Valčíčák	Áno

- Obrázky na timovej stránke - ovocie
- Hlavný a spodný obrázok
- Zmeniť na také, ktoré nevyžadujú autorské práva

Celková konzistencia a nadväznosť časti článku (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Príprava a odovzdanie článku na IIT.SRC

Po napísaní jednotlivých častí skontrolovať článok.

Technické detaily - backend (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Príprava a odovzdanie článku na IIT.SRC

Opísať technické detaily backend časti našej webovej aplikácie. Rozsah - 2-3 odstavce. Možno by bolo fajn priložiť aj obrázok našej architektúry.

Backend (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Implementácia hlasovacích stratégií, skupina 1 - fáza 1

Navrh a implementácia backend časti pre nasledovne 4 hlasovacie stratégie:

- Select: Ano/Možno/Nie
- Rate: Least Misery
- Points: Cumulative Voting
- Party: Random

Časti workflow:

- založenie
- hlasovanie
- uzavretie

Pomocník: Michal Hucko.

Poznámka: Cumulative voting: počet bodov pri vytváraní - 2 * počet možností

Záver (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Príprava a odovzdanie článku na IIT.SRC

Napísať záver abstraktu pre IIT.SRC.

Možné body:

- Marketing
- UI/UX testovanie

Animácia (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Animácia postupu pomocou pár statických obrázkov.

Napady:

- napísať krátky scenár
- objavujú sa bubliny
- posunutie ľavej obrázky

CSS (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Implementácia hlasovacích stratégií, skupina 2 - fáza 1

Vytvoriť CSS pre stratégie.

Oprava angličtiny (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Príprava a odovzdanie článku na IIT.SRC

Oprava angličtiny a úprava formulácií v texte článku.

Grafické návrhy (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Nie

Používateľský príbeh: Implementácia hlasovacích stratégií, skupina 2 - fáza 1

Grafické návrhy pre nasledovne 4 hlasovacie stratégie:

- Select: Áno/Možno/Nie
- Rate: Least Misery
- Points: Cumulative Voting
- Party: Random

Časti workflow:

- založenie
- hlasovanie
- uzavretie

Poznámky: Čierne-biele wireframes, mapa prechodu medzi obrazovkami.

Pomocník: Elena Štefancová.

Dôvod nesplnenia: Zle odhadnutá náročnosť úlohy.

Spisanie všetkých úloh a nápadov z minulých sprintov (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
------------	------------	---------

Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno
----------------	------------------	-----

Používateľský príbeh: Upratať JIRA

Spisanie všetkých uloh a nápadov z minulých sprintov. Treba prejsť si všetky zapisnice a poznámky z minulých sprintov.

Nahodeni uloh pre aktualny sprint (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Upratať JIRA

Nahodenie uloh pre aktualny sprint do JIRA.

Vybrať motto (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - prvá fáza

Vybrať jedno motto z množiny použitej pre prvé UX/UI testovanie pre reprezentáciu nášho projektu. Úloha sa týka všetkých členov tímu.

Poznámky:

- skrátiť náš slogan, aby mal len 2-3 slova, "decide in your group"
- Vrátiť apostrof do nášho loga, lebo Camelcase nie je úplne vhodný pre neprogramátorov

3.7 Šprint 7 (1.3. - 8.3.)

Naša aplikácia zažila prvý stret s reálnym zákazníkom a tak sme sa snažili opraviť všetky chyby a vyjasniť nejasnosti, ktoré pri testovaní vznikli.

Vytvoriť krátke opisy vysvetľujúce používateľovi čo má robiť v ktorej fáze (1h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Andrej	Áno

Používateľský príbeh: Pomocné opisy pre používateľov

Vytvoriť krátke opisy vysvetľujúce používateľovi čo má robiť v ktorej fáze

Zpracovať pripomienky na obrázky a texty opisujúce stratégie (8h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Áno

Používateľský príbeh: Pomocné opisy pre používateľov

Negative

- zmenšiť počet hlasovaní v obrázku
- skúsiť pluská a mínuská

Texty nie sú finálne

- premyslieť názov yes/maybe/no (pridať neutral)

Zrušiť mriežku vo vizualizácii pomocou barchartov (0h 15m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Zpracovanie spätnej väzby ohľadom implementácie stratégie

Na základe spätnej väzby od Ondreja a Jakuba Simka.

Úprava vizualizácie výsledkov (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Zpracovanie spätnej väzby ohľadom implementácie stratégie

Na základe spätnej väzby od Ondreja a Jakuba Simka.

Presmerovanie na admin stránku po vytvorení hlasovania a jej úprava (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spätnej väzby ohľadom implementácie stratégie

Na základe spätnej väzby od Ondreja a Jakuba Simka.

Zmeniť farbu neaktívneho tlačidla (15m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spätnej väzby ohľadom implementácie stratégie

Na základe spätnej väzby od Ondreja a Jakuba Simka.

Default pre negative hlasovanie nech je neutral (15m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spätnej väzby ohľadom implementácie stratégie

Na základe spätnej väzby od Ondreja a Jakuba Simka.

Rozhodnut, ktore motto pouzijeme v aplikacii a na FB (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - 2. faza

V spolupraci s product ownerom rozhodnut, ktore motto pouzijeme v aplikacii a na FB.

Upravit clanok na Webe (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - 2. faza

Napísať článok o nás.

Vybavenie všetkých vecí potrebných pre Facebook kampan (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - 2. faza

Všetky veci ohľadom založenia, rozbehania fb stránky.

Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrázkov strategii (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Pomocné opisy pre používateľov

Do nedele (4.3) pripomienkovať návrhy popisov/obrázkov ku stratégiám.

Titulny obrazok (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Elena Štefancová	Áno

Je potrebné zmeniť tapetu alebo pridať ovocie na dvere (zlte - jablko).

Prekresliť logo a názov do stvorca pre profilový obrazok (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - 2. faza

Na základe existujúcich návrhov vytvoriť logo pre Facebook stránku.

Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrázkov strategii (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Pomocné opisy pre používateľov

Do nedele (4.3).

Oprava funkcionality random strategie (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Miroslav Valčíčák	Áno

Používateľský príbeh: Backend

Andrej, Miso H

- infinity loop pri prazdnom hlasovaní
- zmeniť spôsob vyhodnocovania
 - 1 pre víťaza, 0 pre ostatné hlasovane

Vyriesenie maleho vysledku (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Backend

Andrej, Miso H

Zmeniť povolenú veľkosť výsledku.

Pri vytvarani hlasovania moznosti musia mat rozne mena (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spatnej vazby ohladom implementacie strategii

Andrej, Miso H, Miso D

Upraviť kontrolu na frontende a backende.

Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Pomocne opisy pre pouzivatelov

Do nedele (4.3).

Identifikovat a premysliet ako osetrit hranicne pripady (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Backend

Miso H, Andrej, Lukas

Spisat hranicne pripady a napisat k nim mozne riesenia.

Osetrit chybove hlasky (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spatnej vazby ohladom implementacie strategii

Andrej, Miso H, Miso D

- posielat 'string' namiesto vytvorenej spravy
- vyriesenie ukonceneho hlasovania
 - zobrazenie vysledkov + zobrazenie hlasky

Posielanie ID hlasov na zoradenie (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spatnej vazby ohladom implementacie strategii

Andrej, Miso H, Miso D

Pre potreby strategii, pri ktorych by mozno bolo uzitocne vediet finalne poradie moznosti (najme rating).

Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Pomocne opisy pre pouzivatelov

Do nedele (4.3).

Premysliet priklady pouzitia pre nasu aplikaciju (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - 2. faza

Vytvorenie docu, brainstorming a ziadat ludi o pripomienkovanie.

Odporucanie: konzultovat s cviciacimi, veducim, rodicmi a dalsimi ludmi.

Napady od Jakuba Simka:

- kedy si dame nahradnu konzultaciu? (poskytnutie mozných terminov, studenti hlasuju)
- ktore spolocenske hry si zahrame zajtra vecer? (vyber viacerych, rating strategia)

Navrhnut vizualizacie vysledkov pre jednotlivé strategie (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Miro + Palo + Miso

- Least Misery vizualizacia pre vysledky zvazit
- niektore strategie nech maju viacero moznosti

Vizualna uprava priebehu hlasovania (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie spätnej vazby ohladom implementacie strategii

Nech je zaujimavejsie. Najprv je potrebne navrhut, potom implementovat.

Napad: pomocou barchartov.

Dohodnut spolocne stretnutie ohladom aktualnej verzii finalnych navrhov UI/UX (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Zucastnit sa moze kto chce.

Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Pomocne opisy pre pouzivatelov

Do nedele (4.3)

3.8 Šprint 8 (8.3. - 22.3.)

Čoraz viac sme sa zameriavali na dizajn aplikácie, či už z pohľadu frontendu, alebo samotného grafického dizajnu - bolo napríklad potrebné dokončiť pomocné obrázky na vysvetlenie práce s aplikáciou používateľovi.

Okrem toho, určite najväčšou záťažou bolo vymyslenie nového originálnejšieho mena a následný rebranding.

Nápady na zahraničné postery/marketing (2h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Elena	Áno

Používateľský príbeh: Spustenie kampane

Vytvorenie dokumentu so scenármi použitia aplikácie v Nórsku a spôsobom jej propagácie.

Pripomienkovať alebo schváliť (40m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Andrej	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K čomu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie
- aktuálny stav frontendu
- obrázky a opisy ku stratégiám

Zapracovať pripomienky (2h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Nie

Používateľský príbeh: Opisy a obrázky ku stratégiám

Zapracovať pripomienky na obrázky a opisy od ostatných členov tímu

Dôvod nesplnenia: Niektoré pripomienky sa navzájom vylučovali, tak bol medzi nimi spravený kompromis, ktorý vyústil vo verziu, ktorá nedostatočne naplnila očakávania od pripomienkovateľov.

Prekreslenie obrázkov (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Miroslav	Nie

Používateľský príbeh: Opisy a obrázky ku stratégiám

Vytvorenie obrázkov, ktoré sa použijú v aplikácii.

Dôvod nesplnenia: Úloha bola podmienená zapracovaním pripomienok, ktoré nevyhoveli požiadavkám, takže výstup následne podliehal prepracovaniu na základe pripomienok.

Vymyslieť názov aplikácie (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš	Andrej	Áno

Používateľský príbeh: Názov aplikácie

Do dokumentu pridávať a vyhodnocovať nápady na nový názov aplikácie (iteratívne, každý deň do 22:00).

Koniec úlohy do nedele 22:00.

Použitie obrázkov v aplikácii (15 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Nie

Používateľský príbeh: Opisy a obrázky ku stratégiám

Dôvod nesplnenia: Úloha nebola splnená z dôvodu neskorého dodania obrázkov.

Zmena pridávania možností (1h 20m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Zmeny dizajnu aplikácie

Zmena z textarei na tabuľku s možnosťou odstránenia možnosti.

Rôzne vizualizácie výsledkov (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Palo Balashov	Áno

Dynamické vykreslenie výsledkov v barcharte.

Používateľský príbeh: Zmeny dizajnu aplikácie

Grafy pre frontend (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Palo Balashov	Áno

Návrh a zapracovanie grafických dizajnov pre barcharty.

Používateľský príbeh: Zmeny dizajnu aplikácie

Frontend pre zapracovanie hraničných prípadov (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Palo Balashov	Áno

Úprava vizualizácie výsledkov na základe analýzy hraničných prípadov. Ošetrenie chybových hlášok.

Používateľský príbeh: Zmeny dizajnu aplikácie

Dokončenie posterov (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Spustenie kampane

Dokončenie posterov určených na propagáciu.

Pripomienkovať alebo schvaliť (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K comu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie

- aktualny stav frontendu
- obrázky a opisy ku strategiam

Pripomienkovať alebo schvaliť (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K comu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie
- aktualny stav frontendu
- obrázky a opisy ku strategiam

Vymysliť názov aplikácie (8 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Názov aplikácie

Do dokumentu pridávať a vyhodnocovať nápady na nový názov aplikácie (iteratívne, každý deň do 22:00).

Koniec úlohy do nedele 22:00.

Vymysliť názov aplikácie (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Názov aplikácie

Do dokumentu pridávať a vyhodnocovať nápady na nový názov aplikácie (iteratívne, každý deň do 22:00).

Koniec úlohy do nedele 22:00.

Facebook (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Zmena nazvu a obrázkov po zmene nazvu.

Zmeniť postery (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Uprava po zmene nazvu.

Článok (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Upravy po zmene nazvu.

Navrhovanie grafických obrazoviek (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Navrhovanie grafických obrazoviek

Dokončenie návrhov grafických obrazoviek.

Vymyslieť názov aplikácie (13 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Názov aplikácie

Do dokumentu pridávať a vyhodnocovať nápady na nový názov aplikácie (iteratívne, každý deň do 22:00).

Koniec úlohy do nedele 22:00.

Nápady na zahraničné postery/marketing (2 h 15 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
------------	------------	---------

Miroslav Valčíčák	Elena Štefancová	Áno
-------------------	------------------	-----

Používateľský príbeh: Spustenie kampane

Nápady na reklamnú kampaň v Nórsku.

Logo (3 h 45 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Vytvorenie loga po zmene názvu.

Pripomienkovať alebo schvaliť (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K comu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie
- aktuálny stav frontendu
- obrázky a opisy ku strategiam

Tie-breaky (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie hranicných situácií

- pridávať malé hodnoty
- Least misery - rekurzívne vyhodnocovanie

Timový web (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Zmenit obrazok a nazov.

Vymysliet nazov aplikacie (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Nazov aplikacie

Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na novy nazov aplikacie (iterativne, kazdy den do 22:00).

Koniec ulohy do nedele 22:00.

Pridanie napadov do dokumentu (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie hranicnych situacii

Pridat sposoby vyhodnocovania ako tie-breaking atd. do noveho dokumentu, ktory sa neskor pouzije ako FAQ na funkcionalitu a vyhodnocovanie strategii.

Pripomienkovat alebo schvalit (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Andrej Vítek, Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K comu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranzove body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie
- aktualny stav frontendu
- obrazky a opisy ku strategiam

Backend (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Miroslav Valčíčák	Áno

Používateľský príbeh: Zapracovanie hranicnych situacii

Implementácia backendových fixov pre hraničné prípady.

Priprava pred odovzdanim dokumentacie a dalsich podkladov pre TP (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Cielom ulohy je najme vyhodnotenie usilia, ktore bude potrebne vynalozit pre vykonanie dole uvedenych uloh, ako aj zistit detaily k nejasnym bodom. Tvorba zakladu a splnenie jednoduchich uloh je vitana.

Dokumentacia riadenie

- aktualizacia roly
- aktualizacia podielu prace
- aktualizacia aplikacie manazmentov
- pridat informacie o sprintoch
 - tasky
 - export
- metodiky
- globalna retrospektiva
- webove sidlo

Dokumentacia inzierskeho diela

- ciele
- datovy model
- Súčasťou budú aj referencie/zoznam priložených elektronických dokumentov - WAT?
- moduly systemu - update
- odovzdat readme
- pouzivatel'ska prirucka

Byrokracia do 9.4.

- dotaznik
- fotka
- robime.it
 - prezentacia
 - 1-3 obrazky (tim, aplikacia)
 - 300 - 600 slov

IITSRC (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Použivatel'ský príbeh: Pripomienky

- zapracovat poznamky
- pritomny cas

Docker - uWSGI (8 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Prepojenie projektu s uWSGI.

Timak (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Upravy po zmene nazvu.

TechinoDays (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Rebranding

Poslať spravu po zmene nazvu.

Vymyslieť názov aplikácie (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Nazov aplikácie

Do dokumentu pridávať a vyhodnocovať nápady na nový názov aplikácie (iteratívne, každý deň do 22:00).

Koniec úlohy do nedele 22:00.

Pripomienkovať alebo schváliť (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K čomu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie

- aktualny stav frontendu
- obrazky a opisy ku strategiam

Grafy na frontend (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Zmeny dizajnu aplikácie

Graf pre negative strategy posunúť o (počet možností * (-1)) -1. Backend = posielat' správne hodnoty.

Navrhy grafických obrazoviek (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Navrhy grafických obrazoviek

Dokoncenie navrhov grafických obrazoviek.

Vymysliet názov aplikácie (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Názov aplikácie

Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikácie (iteratívne, každý deň do 22:00).

Koniec ulohy do nedele 22:00.

Pripomienkovať alebo schvaliť (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Pripomienky

K comu:

- dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžove body
- dokument Analýza/Príklady použitia aplikácie
- aktualny stav frontendu
- obrazky a opisy ku strategiam

3.9 Šprint 9 (22.3. - 12.4.)

Marketingová kampaň bola spustená, vydaných niekoľko prvých článkov o nás a rovnako postery a facebook. Okrem toho sme pracovali na doladení rôznych detailov, najmä čo sa frontendu týka, tiež na spracovaní rôznych hraničných situácií. Nezanedbateľné je ani množstvo dokumentácie, ktorú sme museli dodať rôznym externým subjektom.

Zpracovať pripomienky (30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Opisy a obrázky ku stratégiám

Zpracovať pripomienky na obrázky a opisy od ostatných členov tímu.

Prekreslenie obrázkov (30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Opisy a obrázky ku stratégiám

Vytvorenie obrázkov, ktoré sa použijú v aplikácii.

Hľadanie chyby v Jenkins deploy (2h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Miroslav Valčíčák	Áno

Používateľský príbeh: Bug-hunting strácajúci sa hlasovaní

Nájsť chybu v trackovaní aktuálnej deploy verzii na produkcii.

Riešenie nudnosti hlasovania (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Návrhy a úpravy aplikácie

- komunikácia s Ondrejom
- vymýšľanie návrhov na zlepšenie

Úprava chybových hlášok (3h 15m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Návrhy a úpravy aplikácie

Úprava chybových hlášok v aplikácii.

Testovanie (2h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Miroslav Valčičák	Áno

Používateľský príbeh: Úpravy word-cloudu

Testovanie úprav word-cloudu a pripomienkovanie.

Prezentácia na robime.it (3h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukáš Babula	Miroslav Valčičák	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

- prezentácia * 1-3 obrázky (tim + aplikácia)
- 300 - 600 slov

Spojenie

- dotazníka
- fotky z rozhrania

Použitie obrázkov v aplikácii (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Opisy a obrázky ku stratégiám

Pridanie vytvorených obrázkov do aplikácie.

Zmeny pri hlasovaní (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Úpravy frontendu

Každý používateľ môže zahlasovať iba raz.

- Negative Strategy - zmeniť neutrálne symboly v obrázku aj aplikácii
- Random Strategy - v aplikácii zmeniť červené tlačidlá na sede

Zmenenie sloganu (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Úpravy frontendu

Pridanie nového sloganu do aplikácie.

404 + 500 obrazovky (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Úpravy frontendu

Pridanie chybových obrazoviek a navigácii.

Pridanie cookies pre hlasovania (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Úpravy frontendu

Pridanie cookies, ktoré zabezpečia hlasovanie.

Upraviť word-cloud (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Upraviť word-cloud

- Zobrať len poradie a vyhodiť možnosti s hodnotami menšími ako 1.
- Nech je víťaz oveľa väčší ako ostatní a žltý.

Riešenie pripomienok (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: Riešenie pripomienok

Kontrola a riešenie úloh v dokumente pripomienok.

Nový workflow (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Úpravy frontendu

Vytvorenie nového workflowu na základe pripraveného návrhu a dohodnutých zmien.

Aktualizácia časti (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Aktualizácia dokumentácie riadenia

Aktualizácia časti v dokumente a nahranie ostatných členov tímu.

- aktualizácia roly
- aktualizácia podielu práce
- aktualizácia aplikácie manazmentov
- pridať informácie o sprintoch

Metodiky (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Aktualizácia dokumentácie riadenia

Precítanie a opravenie metodík + aktualizácia ak treba.

Globalná retrospektíva (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Aktualizácia dokumentácie riadenia

Vytvorenie globalnej retrospektivy na základe pokynov.

Finalizácia marketingu (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: -

Finalizácia marketingu

- Facebook - pridať článok
- Poslanie obrázkov

IITSRC (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Štefancová	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Zpracovanie pripomienok, kontrola a poslanie článku.

Hľadanie chyby (7 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Bug-hunting stracajúcich sa hlasovaní

Najst dôvod, prečo sa stracajú / vracajú hlasovania v case.

Vytvorenie loga (15 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Návrhy a úpravy aplikácie

Vytvorenie loga pre aplikáciu (písmeno V).

Vytvorenie timovej fotky (2 h 45 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valčíčák	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Zorganizovanie / vymyslenie vytvorenia timovej fotky.

Upravy tie-breakov (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

- uplne remizy zoradovat nahodne
- zmenit poradie vote_setu

Preklad a upravy (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Palo Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Timovy web

- preloženie stránky do angličtiny
- vhodná úprava názvov a obrázkov sprintov
- pridanie odkazu na našu aplikáciu

Backend - nové stratégie (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Navrhly a upravy aplikacie

Pomoc: Miso H

Implementacia dalsich strategii pre aplikaciju.

Dotaznik - zostavajuce casti (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Dokončit zostavajúce časti v dotazníku.

Vytvorenie obrázkov pre timový web (2 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vítek	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Timový web

Vytvorenie obrázkov pre:

- stratégie (2 Lukasove obrázky oddelené čiarou)
- roly v aplikácii (rozdielne panáčikovia)

Hľadanie chyby (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Bug-hunting stracajúcich sa hlasovaní

Najst dôvod, prečo sa strácajú / vracajú hlasovania v case.

Vytvorenie lepšieho popisu (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Timový web

Vylepšenie popisu o projekte na timovej stránke.

Pridanie opisu k hlasovaniu (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Navrhovanie a úpravy aplikácie

Upravenie modelu hlasovania v databáze, aby obsahoval popis.

Finalizácia dotazníka + veda na dosah + robime.it (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Poslat dotaznik s timovou fotkou / veda na dosah / robime.it clanky.

Pouzivatelska prirucka (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Vytvorenie pouzivatskej prirucky s navodom ako postupovat aj s obrazkami.

Readme pre instalaci (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Skontrolovat chyby a aktualizovat readme na instalaci nasej aplikacie (aby si ju vedel iny tim nainstalovat podla neho)

Upravit TechinoDay prezentaci (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Na zaklade spisanych pripomienok (obrazok v slacku->tp) a dalsich pripomienok z workshopu upravit prezentaci.

Vyplnit dotaznik (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vítek	Áno

Používateľský príbeh: Byrokracia

Vyplnenie dotaznika (drive/dotaznik_prazdny).

Export uloh z JIRY (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Elena Štefancová	Áno

Používateľský príbeh: Aktualizácia dokumentácie riadenia

Exportovanie úloh z JIRY.

Riesenie pripomienok (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Problémy používateľnosti

Kontrola a riešenie úloh v dokumente pripomienok.

Kontrola anglictiny (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Timovy web

Po upravach skontrolovať a sprípomienkovať anglickú verziu timoveho webu.

3.10 Šprint 10 (12.4. - 26.4)

V rámci tohto šprintu sme sa pripravovali na IITSRC a TECH INNO DAY. Implementovali sme poslednú stratégiu v skupine Rate. Opravili sme zálohovanie dát na serveri. Taktiež sa v rámci tohto šprintu konalo používateľské testovanie.

Nové popisy k stratégiám (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Nove stratégie

Vytvoriť (upraviť staré) opisy k novým stratégiám.

Nove stratégie:

- Approval Multi == Multi choice
- Average Without Misery
- Most Pleasure
- Monte Carlo
- Approval Single == Single Choice
- Utility

Novy serializer (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek		Áno

Používateľský príbeh: Používateľnosť

Pripraviť nový serializer pre auto refresh.

Odstranenie chyby s Dumpdata (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek		Áno

Používateľský príbeh: -

Vyriešenie nájdennej chyby so zálohou (straviť len toľko času koľko má zmysel). Navrhy: *
Pozrieť sa na práva Docker grupy.

Pridať Utility stratégiu (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Michal Dolnák	Áno

Používateľský príbeh: Nové stratégie

Vytvoriť logiku pre utility stratégiu.

Skusenie zálohovania produkčnej databázy (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek		Áno

Používateľský príbeh: -

Vyskúšanie príkazu na vytvorenie zálohy.

Posielanie prázdného zoznamu (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek		Nie

Používateľský príbeh: Nove strategie

Umožniť posielanie prázdného zoznamu pri hlasovaní v API volaní.

Dôvod nesplnenia: Úloha nebola splnená z príčiny zlého priradenia v kolaboračnom nástroji JIRA.

Pridanie príkladov pre stratégie (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Stefancova	Všetci (primárne Andrej Vítek)	Áno

Používateľský príbeh: Nove stratégie

Pripísať ešte aj príklady použitia pre každú stratégiu.

IITSRC (6 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Stefancova	Všetci	Áno

Používateľský príbeh: Nove stratégie

Zamyslieť sa čo budeme hovoriť pred porotcami.

Pripravenie posteru (5 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Stefancova	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Podujatia

Vytvoriť plagát a dať ho potom vytlačiť (s Ondrejom vybaviť, či ho niekto nezoberie späť)

Napady:

- naše silné stránky - rôzne vizualizácie a stratégie v závislosti od riešenej situácie

Nove obrázky (3h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukas Babula	Miroslav Valcicak	Áno

Používateľský príbeh: Nove stratégie

Ak sa dať tak len menšie úpravy predchádzajúcich obrázkov.

Nove stratégie:

- Approval Multi == Multi choice

- Average Without Misery
- Most Pleasure
- Monte Carlo
- Approval Single == Single Choice
- Utility

Vytvorit verziu do dokumentu (4h 10m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukas Babula	Elena Stefancova	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Na zaklade testov a spisov z nich vytvorit do dokumentu projektu cast o testovani.

UX testovanie (13h 15m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukas Babula	Elena Stefancova	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Na zaklade scenarov otestovat pouzivatelov (pocet podla dohody s ostatnymi):

- nahravat obrazovku a zvuk
- spisanie spravy

Komunikacia a pripomienky (2h 30m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukas Babula	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Dokoncenie chybovych hlasok

Na zaklade komunikacie s product ownerom a jeho pripomienok vypracovat finalnu verziu chybovych hlasok.

Frontend - utility strategia (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Nove strategie

Po pridaní logiky a popisu pridať novu stratégiu na frontend (Utility).

Stretnutie s PollApp (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: -

Stretnutie utorok o 15:30.

Frontend - chybove hlasky (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Lukas Babula	Áno

Používateľský príbeh: Dokoncenie chybovych hlasok

Uprava chybovych hlasok na zaklade navrhov (az ked budu hotove).

Nahradenie dropdownu (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Použitelnost'

Nahradiť dropdown pomocou spinnera.

Auto Refresh (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Použitelnost'

Pridať auto refresh do admina (na základe nového serializera).

Pridanie novych strategií na frontend (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Nove stratégie

Vytvorené stratégie sú vo vetve feature/backend/other_strategies.

Nove stratégie:

- Approval Multi == Multi choice
- Average Without Misery
- Most Pleasure
- Monte Carlo
- Approval Single == Single Choice
- Utility

Spravenie triciek (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Podujatia

Typy:

- Ela -> S damske
- M panske x3
- L panske x3
- XL panske x1 (Lukas mozno chce L)

Zistiť kde to bude vhodne dať urobiť (Anwell / Eurovea ci inde?)

Farba - čierna

Pridanie javascript libky (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Miroslav Valčíčák	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Pridanie javascript knižnice na heatmap a testovanie UX

Opisy a use-case ku grupam (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Nove strategie

Vytvorit opisy ku grupam. Vytvorit vseobecne use-casy pre grupy s konkretnymi príkladmi so strategiami.

Zapísanie fixu produkčnej DB do readme (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
------------	------------	---------

Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno
--------------	--------------	-----

Používateľský príbeh: -

Fix pri problémoch s produkčnou DB.

Komunikácia s vyucujucimi (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: -

komunikácia s Product ownerom ohľadom sirenia cez učiteľov a askalot.

- slack + Askalot
- aby sa pytali a preriesit mozne use-casy

PlayPark info (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: -

zistiť informácie o playparku (ci sa nad tym oplati zamyslať)

Stretnutie s PollApp (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: -

Dohodnut a íst na stretnutie utorok o 15:30.

Pridavanie strategii (4 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - facebook

Postupne pridavanie strategii (s nejakym casovym odsekom) s pripravenym obrazkom a use-casom.

Pridat fotku z Technno (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - facebook

Pridat fotku z Technna.

Pridat informacie o prezentovani (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Marketing - facebook

Spomenut IITSRC + Tech Inno:

- najprv prezentovanie
- potom odkaz na nahranu prezentáciu

Kupenie odmien za hlasovanie (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Podujatia

Cukriky:

- marshmallows x3
- haslerky x3
- pelendreky x3
- bonpary x3

HotJar - pohrat sa (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Lukáš Babula	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Vyskusat si rozne nastavenia a co HotJar dokaze a ci nam staci.

Priprava scenara (9 h 15 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Lukas Babula	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Pripraviť scenare na UX testovanie:

- zvažiť ich počet a či sa da testovať 1 človek na viacerých scenároch
- na koniec porovnať s pripomienkami od product ownera a zobrať ich do úvahy

UX testovanie (12 h 45 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Na základe scenárov otestovať používateľov (počet podľa dohody s ostatnými):

- nahrať obrázok
- spísať správu

Design na trčka (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Podujatia

Pridať minimálne logo.

UX testovanie (5 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Miroslav Valcicak	Áno

Používateľský príbeh: UX testovanie

Na základe scenárov otestovať používateľov (počet podľa dohody s ostatnými):

- nahrať obrázok
- spísať správu

Hlasky a description (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Lukas Babula	Áno

Používateľský príbeh: Dokoncenie chybových hlasok

Nezobrazenie descriptionu ak je prazdny. Pridanie hlasky o ukončení.

3.11 Šprint 11 (26.4 - 10.5)

Dokončili sme záležitosti spojené s dokumentáciou nášho produktu.

Posielanie prazdneho zoznamu (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: -

Umožniť posielanie prazdneho zoznamu pri hlasovaní v API volaní.

Celkový pohľad na systém - Backend (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžierskeho diela

Aktualizovať celkový pohľad pre backend.

Datový model (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžierskeho diela

Upraviť obrázky a popis o dátovom modeli.

Aktualizácia webu (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: -

Pridať odovzdané a všetky potrebné dokumenty.

Webové sídlo (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Andrej Vitek	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie riadenia

Jekyll, staticka stránka pre odovzdanie.

Globalna retrospektíva (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Stefancova	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie riadenia

Aktualizácia časti Globálna retrospektíva v dokumente Riadenia.

Aktualizacia podielu práce (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Elena Stefancova	Michal Hucko	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie riadenia

Aktualizovať časť Podielu práce v Dokumente riadenia.

Finalizovanie obrázkov (5h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukas Babula	Miroslav Valcicak	Áno

Používateľský príbeh: -

Vyriešiť a zakomponovať nové návrhy, nápady a požiadavky na obrázky.

Moduly systému - Modul hlasovacích stratégií (1h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Lukas Babula	Miroslav Valcicak	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie riadenia

Revidovať kapitolu Moduly systému - podkapitolu Modul hlasovacích stratégií a upraviť na základe zmien v letnom semestri. Analýza, Návrh, Implementácia, Testovanie.

Opisy, napady a pripomienky (1h 20m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
------------	------------	---------

Lukas Babula	Miroslav Valcicak	Áno
--------------	-------------------	-----

Používateľský príbeh: -

Prísť s nápadmi ako jednoducho vylepšiť aktuálny stav našej aplikácie

Celkový pohľad na systém - Frontend (15 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Revidovať kapitolu Celkový pohľad na systém - podkapitolu Frontend a upraviť na základe zmien v letnom semestri.

Moduly systému - Modul autentifikácie (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Revidovať kapitolu Moduly systému - podkapitolu Modul autentifikácie a upraviť na základe zmien v letnom semestri.

Moduly systému - Modul hlasovania (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Revidovať kapitolu Moduly systému - podkapitolu Modul hlasovania a upraviť na základe zmien v letnom semestri. Analýza, Návrh, Implementácia, Testovanie.

Tlač dokumentácie (15 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Vytlačiť a dať zviazať dokumentáciu.

Napálenie na CD (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Dolnak	Pavel Balashov	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Napáliť na CD všetky potrebné súbory.

PlayPark (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh:

Reagovať na mail, ktorý sme dostali ohľadom projektu playpark.

Readme (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Prezrieť časť readme na internete či je postačujúca na odovzdanie.

Uvod (1 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Upraviť úvod v dokumente inžinierskeho diela.

Používateľská príručka (2 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Michal Hucko	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžinierskeho diela

Upraviť príručku pre najnovšiu verziu aplikácie.

Dokument z testovania (30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Lukas Babula	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžierskeho diela

Pridať ako appendix do inžinierskeho diela.

Globalne ciele (45 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Lukas Babula	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie inžierskeho diela

Doplniť ciele v letnom semestri.

Falling Walls Labs (45 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Miroslav Valcicak	Lukas Babula	Áno

Používateľský príbeh: -

Pozrieť a zistiť info ohľadom Falling Walls Labs.

Pridať informácie o sprintoch (3 h)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: Finalizovanie dokumentácie riadenia

Export z JIRA a výpis posledných taskov do dokumentu na základe existujúcej šablony.

Denník a evidencia uloh (1 h 30 m)

Zodpovedný	Overovateľ	Splnené
Pavel Balashov	Andrej Vitek	Áno

Používateľský príbeh: -

Exportovať denníka a evidencie uloh.

4 Globálna retrospektíva

Na lepšie pochopenie zmien v tíme a samotnej globálnej retrospektívy poskytujeme podrobný prehľad ku každému šprintu.

4.1 Retrospektíva k šprintu 1 (26.10.2017)

Problémy:

1. Máme vedúcich pre oblasti/sme rozdelení na podtímy (frontend, backend).
2. Hovoríme príliš dlho k jednotlivým bodom, aj keď už je zrejmá pointa.
3. Odbočujeme od témy.
4. Dlhو riešime veci ohľadom scrumu.
5. Chaos ohľadom story pointov.
6. V Jire je veľa taskov bez opisu.
7. Namiesto zápisnice písať veci do Jiry.
8. Zlé odhadovanie taskov.
9. Nie sme jedna masa. Nie sme my, ale každý je sám na probléme.
10. Chýba nám tímové cítenie.
11. Chýba nám disciplína. Častokrát meškáme.
12. Dôslednejšie a presnejšie metodiky a chaos v slacku.
13. Nestíha sa obed po tímovom stretnutí

Možné riešenia:

- Nebudeme sa tak oslovovať [k bodu 1].
- Gesto zdvihnutie ruky, aby niekto skončil/predtým ako bude niekto rozprávať dostane časový limit [k bodu 2].
- Napíšeme metodiku [všeobecne].
- Zápisnica je užitočná a ostáva [k bodu 7].
- Časom sa to zlepší. Nie je, že *ja* som nestihol, ale že *my* sme nestihli [k bodu 9 a 10].
- Pivo aspoň raz za mesiac [k bodu 10].
- Tresty (nosenie jedla za meškanie) [k bodu 11].
- Používať channely a thready [k bodu 12].
- Ješť na FIIT [k bodu 13].

Ďalšie pripomienky:

- Nebáť sa prehovoriť aj keď nevieme, aký je problém.

4.2 Retrospektíva k šprintu 2 (9.11.2017)

Pozitíva:

- Prijali sme problémy z minula.
- Zlepšenie disciplíny. Že pracujeme všetci.
- Neodbočujeme od tém.
- Spolupráca v tíme. Prejavilo sa to hlavne v integrácii.

- Spôsob komunikácie.
- Prístup k tomuto predmetu. Neberieme to ako nutné zlo.
- SSL certifikát.
- Ondrejov čas na retrospektívy (extra). Vedenie tímu.

Problémy:

1. Chýbajú priority taskov.
2. Chýbajú popisy taskov.
3. Neprečítali sme celú stránku.
4. Scrum poker je o bodoch.
5. Treba si písať viac progres do Jiry.
6. Utorok a Sobota statusy do Slacku (niekedy sa pozabudne).
7. Dlhú čakali merge requesty.
8. Neskoro chodíme na stretnutia.
9. Závidíme si story pointy.

Možné riešenia:

- Mali by sme viac myslieť na ostatných pri vykonávaní svojich úloh (niekto na nás môže čakať) [všeobecne].
- Presunieme retrospektívu na štvrtok hneď po šprinte [všeobecne].
- Každý si bude viac upravovať tasky [k bodu 1 a 2].
- Budeme viac písať issues (gitlab) [všeobecne].
- Pripomienky do gmailu o statusoch [k bodu 6].
- Scrum master bude písať statusy ako prvý (pokúsi sa), pridá @channel [k bodu 6].
- Scrum master rozdá cukríky každému kto ho predbehne po 23:00 so statusom v utorok a sobotu [k bodu 6].
- Pri merge requeste budeme posúvať zodpovednosť ďalej (hľadať ďalšiu osobu) [k bodu 7].

4.3 Retrospektíva k šprintu 3 (16.11.2017)

Pozitíva:

- Sústredili sme sa na to, aby sme stihli šprint.
- Ela včas nahlásila to, že nestíha dokončiť svoju úlohu kvôli chorobe.
- Paľo venuje veľa času nastavovaniu a aktualizovaniu JIRA.
- Andrej inžinierske dielo.
- Miro ochotný komunikovať.
- Jenkins vyzera sľubne, Lukáš aktívne komunikuje.
- Dokumentácia projektu od chalanov.
- Tomuto projektu venujeme veľa času.
- Zodpovedne makáme.
- Makáme jeden za druhého.
- Andrej stihol spraviť všetky svoje úlohy o dosť skôr ako na konci šprintu.
- Veľké množstvo pripomienok k metodike riadenia agilného vývoja od Ely.
- Zmena vnímania ohľadom písania metodík, zlepšujeme sa.
- Andrej je dobrý spolupracovník pri práci na UX.
- Rozpracovanosť metodík.

- Začali sme logovať prácu v JIRA.

Problémy:

1. Cítim sa ako keby som pracoval s ľuďmi v Amerike, lebo pracujeme v iných časových intervaloch (niekto cez deň, niekto neskoro v noci alebo skoro ráno).
2. Niektorí začínajú robiť na svojich úlohách až na konci šprintu.
3. Máme problém odkomunikovať prekážky v rámci našich úloh.
4. Pred implementáciou úloh nerobíme návrh.
5. Naháňame SP.
6. Treba komunikovať pri práci na úlohách, ktoré na seba nadväzujú.
7. Tomuto projektu venujeme veľa času.
8. Nevieme dobre naplánovať prácu na úlohách.
9. Neuvedomujeme si to, čo obnášajú niektoré úlohy.
10. Máme problémy so spoluprácou.
11. Hneď sme sa vrhli do implementácie.
12. Nenastavili sme si procesy.
13. Definition of done je dosť implicitný.
14. Chýba nám dokumentovanie úloh.
15. Potrebujeme sa lepšie pripravovať na stretnutia.
16. Pdlíšne vnímanie zodpovednosti JIRA administrátora.
17. Odlišné vnímanie toho, čo má obsahovať metodika pre agilné riadenie softvérového vývoja.
18. Nevydaril sa nám pokus s použitím papierikov počas plánovania šprintu.
19. vysoká technické požiadavky pre prácu s Angluarom spôsobujú neefektivitu pri vývoji na Windows platforme.
20. Na začiatku šprintu bol problém s reakciou na merge requesty.
21. Predmet TP nevnímame všetci rovnocenné.
22. Úprava cudzieho kódu podliehajúcemu aktívnemu vývoju autora.
23. Nemáme dobré premyslený model použitia vetiev.

Možné riešenia:

- Mohli by sme skúsiť zaviesť nový typ tímového stretnutia, aby sme mali viac času osobne rozobrať riešenie úloh [k bodom 3, 6, 10].
- Nemali by sme riešiť TP po polnoci [k bodu 1].
- Mohli by vyskúšať párové programovanie [k bodom 6, 22].
- Mali by sme dohodnúť si deadline na časti tasku [k bodu 2].
- Všetci si máme vyskúšať úlohu scrum mastera [všeobecne].
- Ľudia zodpovední za úlohy v rámci jedného používateľského príbehu budú priebežne spolupracovať na dokumentovaní postupu riešenia [k bodom 6, 10, 22].
- Prioritizácia backlogu [všeobecne].
- Rozloženie práce na úlohách podľa *definition of ready* a *definition of done* [k bodom 2, 8, 12].
- Scrum master by mal viac komunikovať s členmi tímu, kontrolovať pokrok pri riešení úloh a pomáhať s odstraňovaním prekážok pri práci na nich, s tým, že by dostával menej implementačných úloh [k bodom 2, 3].
- Zlepšiť komunikáciu medzi ľuďmi (frontend, backend) [k bodom 6, 22].
- Je potrebné zjednotiť sa a nastaviť rovnaké priority [všeobecne].
- Je potrebné zaviesť development vetvu [k bodu 23].

- Je potrebné nahlasovať issues a nebáť sa o to, že to nie je issue [všeobecne].
- Zmeniť charakter úloh pre ďalší šprint – viac riešiť funkcionálnosť, menej integráciu [všeobecne].
- Treba vyriešiť frontend testy - najprv treba spustiť v Docker na serveri [všeobecne].

4.4 Retrospektíva k šprintu 4 (28.11.2017)

Plusy:

- Zlepšuje sa komunikácia, a zlepšuje sa prehľad o tom, čo robia ostatní.
- Našli sme hranicu koľko zvládneme.
- Nenecháme problém vyhniť.
- Piškóty sú dobré, noste ich aj naďalej.
- Zlepšuje sa spolupráca.
- Vieme si navoliť správne množstvo práce.
- Dodržiavame statusy a ostatné vlastne zadefinované rituály.

Negatíva:

1. Málo implementujeme.
2. Sme málo kritickí. Kvôli nedostatku kritiky ide bokom implementácia.
3. Nevieme si zadefinovať smer ktorým máme ďalej ísť.
4. Príliš sa bojíme MTS, príliš veľa sa babreme s dokumentáciou.
5. Generujeme príliš veľa dokumentácie.
6. Máme roztriešenu funkcionálnosť z user stories cez rôzne šprinty.
7. Zbytočne sa diskutujeme na stretnutiach a potom nestíhame na prednášku.
8. Nemali by sme cez prednášku tímový projekt.
9. Chýba dokumentácia k Jenkinsu.
10. Veľa času sa míňa na dokumentáciu, testy a integráciu.
11. Chýbajú popisy úloh.

Riešenia:

- Navrhli by sme si funkcionálnosť viac času dopredu a potom budeme implementovať. Zaviedlo by sa pravidlo o tom, koľko času zo šprintu budeme implementovať. Napr. Budeme neimplementovať max. 40% šprintu [k bodom 1, 2].
- Budeme si dávať viacej spätnej väzby. Na Lukáša treba byť horší. Chýba mu kritika na jeho osobu [k bodu 2].
- Na budúcom stretnutí namiesto plánovania retrospektíva [k bodu 2].
- Používať gesto, keď bude niekto otravovať ohľadom tímového projektu [k bodu 8].
- Treba vypracovať dokumentáciu k niektorým nástrojom ako napr. Jenkins [k bodu 9].

18.11.2017 budeme mať stretnutie k plánovaniu šprintom v letnom semestri.

4.5 Retrospektíva k šprintu 5 (7.12.2017)

Plusy :

- Podarilo sa nám dokončiť všetky tasky.
- UI testy

- Príjemná komunikácia.
- Pohli sme sa v UX ďalej.
- Dobré plánovanie.
- Prestali sme opravovať problémy v noci.
- Kratší šprint.
- Dobré pridelovanie story pointov.
- Ľudia sa obetovali a riešili veci, ktoré nie sú pre nich zaujímavé.

Negatíva:

1. Vznikajú konflikty v tíme.
2. Málo implementovania.
3. Problémy z normálnou diskusiou a ustúpením.
4. Málo sa hádame.
5. Začíname riešiť nové veci, kým staré nie sú rozobraté.
6. Nepresúvanie vecí v JIRE.
7. Mali by sme si viac riadiť diskusiu.
8. Práca na veciach, s ktorými nebol stotožnení.
9. Veľa taskov, ktoré bolo potrebné vyriešiť na začiatku stretnutia na jednej osobe.
10. Neriešili sme veci priamou komunikáciou.
11. Strach experimentovať a testovať nápady.
12. Neriešime veci verejne.
13. Byť k sebe viac kritický.
14. Nový druh tasku, ktorý sme neodhadli.

Možné riešenia:

- iný spôsob zapracovania a robenia komentárov - napr. komentár si môže zrušiť len autor [k bodu 1, 3, 7, 8, 10, 12].
- slušná komunikácia [k bodu 1, 3, 7, 8, 10, 12].

4.6 Retrospektíva k šprintu 6 (5.3.2018)

Pozitíva:

- V pohode sme zvládli komunikáciu na diaľku.
- Pokračujeme makať.
- Začala sa viac implementovať funkcionálna systém.
- Diskutuje sa skôr ako začneme implementovať.
- Bezproblémová komunikácia.
- Stihlo sa všetko, čo sa naplánovalo.
- Dobre sme napísali článok na IIT.SRC.
- Frontend vyzerá dobre.
- Možnosť ísť na Techinoday je veľká príležitosť.
- Začali sme pracovať aj na neštandardných aktivitách, ako marketingovej kampani.
- Pokračujeme v trende, že si nenakladáme moc veľa práce.

Negatíva:

1. Pracujeme pod vysokým tlakom.
2. Nenechávame si moc času pre premyslenie.
 - a. Ideme proti štandardnému flowu vývoja.
3. Problémy s nastavením komunikácie počas stretnutí.
4. Počas stretnutí vynechávame chalanov z Nórska.

5. Klesá morálka na stretnutí, moc sa smežeme.
6. PO má pocit, že nemá úplnú kontrolu nad tým, koľko úloh si potiahne každý člen tímu.
7. Na jednom zo stretnutí sme mali zlý time management, nestihli sme všetky podstatné veci.
8. Lukáš chodí neskoro.
9. Nie každý zapracoval komentáre do svojej časti článku na IIT.SRC.
10. Rozhodnutia typu či budeme mať týždňový šprint by sme mali riešiť všetci osobne na stretnutí.
11. Tlak stihnúť stretnutia do troch hodín.
12. Nemáme premyslený spôsob, ako chalani z Nórska sa majú hlásiť o slovo.
13. Delenie úloh je chaos.
14. Neprišli sme SP pre úlohy pre nasledujúci šprint.
15. Boli sme neskoro upozornení ohľadom toho, že Ela musela skôr odísť zo stretnutia.
16. Zmena vecí, na ktorých sme sa veľmi dlho dohadovali.
 - a. Dohodnutie motto
17. Paľovi chyba atmosféra retrospektívy pri pive.
18. Ela mala veľa úloh, lebo sme sa nepozreli na poster skôr.

Navrhnuté vylepšenia:

1. TechNoDay - záver, chceme pokračovať v projekte aj po ukončení TP.
2. (1) Nastaviť deadline pre úlohy, ktoré musia byť spravené skôr.
3. (2) Organizovanie tematických stretnutí s menším počtom stretnutí.
4. (2) Na stretnutí treba prezentovať už dokončené nápady.
5. (2) SM má dopredu napláňovať časy vyhradené na každú tému.
6. (3) Budeme sa stretávať 5 minút pred začiatkom stretnutia, aby sme nastavili komunikačné prostriedky.
7. (4) Buď spojzdníme kameru, alebo je potrebné dohodnúť sa na signále.
8. (6) Vyskúšame oba spôsoby, ale aj obodujeme tasky.
9. (6) Obodujeme blok úlohy hneď ako bude premyslený.
10. (9) Treba viac prejavovať kolegiálnu spoluprácu pri spoločných úlohách.
11. (16) Napláňovať čas pre každú tému, nech neplytváme zbytočne časom
12. (16) Ak sme sa skupinovo dohodli, tak skupinovo to máme meniť
13. (17) Pri retrospektíve, porozprávame sa voľne, nie podľa striktných pravidiel
14. (18) K témam na Slacku treba vyjadriť sa do 24 hodín, alebo podriaďiť sa

4.7 Retrospektíva k šprintu 7 (21.3.2018)

Pozitíva:

- konflikty sa vyriešili a normálne spolu fungujeme
- konečne lepšia spätná väzba pri práci
- riasiť konflikt cez volanie bol dobrý nápad
- dobrý názov i keď narýchlo
- dobrá spolupráca
- dobrá komunikácia aj s ľuďmi mimo štátu
- rýchle stiahnutie na stretnutí

- dobre formálne spracovanie od Pala
- osobné správy na pripomienky sú super
- 2 týždňový > 1 týždňový šprint

Negatíva:

1. produkt ešte stále nie je úplne použiteľný / prezentovateľný
2. problémy v prioritě ľudí v tímovom projekte
3. našim cieľom nemá byť vyhriatie TP-cupu (len bonus ak vôbec)
4. chýba empatia medzi ľuďmi v tíme -> konflikty
5. rozdávanie bodov je zbytočné
6. nové úlohy zanedbávame
7. Ela nebola scrum masterom pri normálnom šprinte
8. nemáme nástroj na odkladanie nápadov do budúcnosti
9. dodržiavanie retrospektív

Riešenia:

- vyzdvihovať stránky projektu, ktoré sú dobré (1)
- spravenie bug huntingu, aby sme odstránili zostávajúce problémy (1)
- byť viac empatický voči ostatným (2, 4)
- prestaneme o tom vraviť (3)
- zaujímať sa a komunikovať viac medzi sebou (4)
- diskusia > body (5)
- trackovať čas v JIRE (5)
- viac riešiť a diskutovať nové úlohy (6)
- šprint ciele (6)
- Ela bude potom scrum master (7)
- tabuľka v google docu / Dynalist (8)
- na retrospektíve prejsť ako dodržiavame riešenia z predchádzajúcej retrospektívy (9)

4.8 Retrospektíva k šprintu 8+9 (19.4.2018)

Čo sa páčilo

- Riešili sme aj marketing
- Aj keď Miro mal toho viac, tak sme boli v pohode
- Dobra spolupráca aj na diaľku
- Vzťahy v tíme
- Relevantný feedback od ľudí, ktorých to trápí
- Zvládnutie podujatí
- Dobré vysvetľovanie
- Chodíme na čas
- Zvládnutie časovo obmedzených úloh
- Facebook - Mišo
- Posledné šprinty sme všetko stihli

Čo sa nepáčilo + riešenia

- Označovanie taskov za done, ktoré nemusia byť / nie sú skontrolované +2

- ak je niečo dokončené, ohlásiť sa (slack)
- tlačiť na ľudí, aby mi spravili review
- kombinácia
 - dohodne sa vždy pri tasku či globálne alebo review
- pridať do JIRY toho, kto reviewoval task
- Dropnutie produkčnej DB
 - solved
 - ak nie je človek istý nech zavolá
- Readme neobsahuje riešenia
 - Miso H má task
- Mobilná appka sa rieši až teraz
 - solved
 - sústredenie sa na jednu platformu, aby sme aspoň niečo mali
- Príliš dôkladne riešime niektoré časti
 - 6.
- Veci končia u Misa D
 - 7.
- Frontend robia 2 ľudia
 - pridanie ďalších ľudí do frontendu (Miro, Lukas)
- Hovor Skype a pridelovanie úloh po ňom
 - solved
- Neochotní ľudia v tíme
 - explicitne stanovený človek
- Verejne písanie emailov
 - solved - kopia
- Status v slacku
 - vstúpime si do svedomia
- Nahadzovanie taskov do JIRY
- Veľa času strávených na podujatiach
- 3 týždne zmätku pri Velkej noci

Pozretie ako spíňame riešenia

4.9 Retrospektíva k šprintu 10 + 11 (3.5.2018)

Čo sa páčilo

- Všetko po starom

Čo sa nepáčilo + riešenia

- Tasky pridelované cez Slack nie sú dobrý nápad a zaberajú kopec času
 - Scrum Master rozdelí nepriradené tasky a predtým odpíše danému členovi
 - Všetky tasky musia byť na konci stretnutia pridelené

Záver

Počas druhého semestra sa nám v rámci predmetu úspešne podarilo zvládnuť prácu pomocou metodiky Scrum. Do riadenia sme sa vždy snažili zapracovať návrhy na zlepšenia z retrospektív. Medzi kľúčové zmeny počas letného semestra patrila organizácia časti plánovania. Sústredili sme sa na rovnomerné a hlavne zvládnuteľné množstvo úloh. Pribudla možnosť ťahať si ďalšie úlohy z backlogu, v prípade, že člen splnil úlohy šprintu v predstihu. Okrem toho sme si vyskúšali aj jedno-týždňový a troj-týždňový šprint.

Všetky retrospektívy sa uskutočnili na extra stretnutí, kde mal každý dostatok priestoru vyjadriť svoje návrhy a otázky. Tejto činnosti sme sa snažili venovať viac času ako v minulom semestri. Vďaka nim sa nám mnohokrát podarili odhaliť problémy spojené s komunikáciou v tíme.

V rámci projektu sa nám podarilo dokončiť MVP, otestovať ho a začať s propagáciou produktu. Naše ďalšie kroky sú spojené najmä s ďalšou propagáciou produktu a umožnením opakovaných hlasovaní. Okrem toho neustále pracujeme na vylepšení vizuálnej stránky používateľských rozhraní.

Príloha A Export evidencie úloh

Šprint 1 - Ananás

Summary	Issue key	Issue Type	Status	Assignee	Description	Epic name	SP
Nasadenie JIRA	GD-15	Task	Done	Andrej Vitek	Nasadenie kolaboračného systému JIRA na pridelený server.		3
Požiadať o navýšenie RAM na tímovom serveri	GD-16	Task	Done	Andrej Vitek	Požiadať P. Lacka o zvýšenie parametrov servera.		0.5
Metodika - práca s GitLab	GD-32	Task	Done	Andrej Vitek	Vytvoríť metodiku ku práci s GitLabom * vetvy a ich názvy * komentáre ku commit-u * merge request a komentáre		2
Návrh grafických rozhraní	GD-3	Task	Done	Elena Stefancova	Vytvoríť prvotné mockupy pre rozhrania + vygenerovať css.		2
Frontend - vytvorenie hlasovacieho formulára	GD-9	Task	In progress	Elena Stefancova	Prevedenie formulára na vytvorenie nového hlasovania. Jeho parametre: * Názov * Možnosti hlasovania v textovom bloku pod sebou * API volanie po potvrdení * Vygenerovanie URL na admin a hlasovacie rozhrania	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	3
Vytvorenie mockupov pre aspoň 5 ďalších stratégií	GD-14	Task	In progress	Elena Stefancova	Vytvorenie mockupov obrazoviek ku hlasovaniu pomocou rôznych stratégií.		3
Prieskum ohľadom stratégií hlasovania	GD-13	Task	In progress	Lukas Babula	Analýza stratégií hlasovania a vytvorenie dokumentu s opisom zaujímavých stratégií.		3
Inštalácia a konfigurácia Jenkins	GD-35	Task	Done	Lukas Babula	Nainštalovanie Jenkins na server. Nastavenie a zabezpečenie Jenkins. Nastavenie Gitlab notifikácie pre Jenkins. Vytvorenie Jenkins projektu. Nastavenie SCM v projekte. Rozšírenie Slacku o Jenkins agenta. Integrácia Slack kanála do Jenkins.		8
Definícia POST/GET	GD-4	Task	Done	Michal Dolnak	Definovanie rozhrania a procesu tvorby rozhrania medzi frontendom a backendom.		2
Frontend - infraštruktúra	GD-8	Task	Done	Michal Dolnak	Vytvorenie nového projektu a nastavenie technológií. Pridanie prekladov, volania backendu. Nastavenie ciest v aplikácii.		3

Export pre šprint 1 - Ananás (časť 1).

Frontend - zaučenie, zdokumentovanie	GD-11	Task	Done	Michal Dolnak	Podpora ostatných členov tímu pri svojich úlohách. Predanie svojich vedomostí o technológií.		2
Metodika - dokumentovanie frontend kódu	GD-31	Task	Done	Michal Dolnak			2
Implementácia backend v Django REST	GD-6	Task	Done	Michal Hucko	Implementácia základného vytvárania udalostí spolu s funkcionalitou hlasovania. Bude sa dať vytvoríť hlasovanie spolu s množinou možností. Následne je možné anonymne hlasovať za jednu z nich.	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	13
Prihlásenie sa do TP Cup	GD-24	Task	Done	Michal Hucko	Vytvorenie prihlášky na TP cup, ktorá bude zahŕňať všetky body zo stránky predmetu. Táto úloha zahŕňa aj zapracovanie pripomienok po iteráciách jednotlivými členmi.		5
Návrh DB schémy	GD-5	Task	Done	Miroslav Valcicak	Navrhnutie dátového modelu pre funkcionalitu a jeho vizualizácia pomocou UML diagramu.		1
Docker setup	GD-7	Task	Done	Miroslav Valcicak	Vytvorenie konfiguračných súborov pre docker-compose a jednotlivé moduly.		8
Frontend - hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov	GD-10	Task	In progress	Pavel Balashov	Implementácia frontend pre zobrazenie hlasovacej tabuľky a možnosti zahlasovať za jednu z možností. Prvky grafického rozhrania: * tabuľka * statický text pre možnosti * textové pole pre meno * hlasovacie tlačidlo pre možnosti * tlačidlo pre potvrdenie hlasovanie	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	8
Migrovanie úloh z Asana do JIRA	GD-17	Task	Done	Pavel Balashov	Migrovanie úloh z Asana. Zahŕňa prepísanie úloh do JIRA a kontrolu ďalším členom tímu.		1
Vytvorenie tímového webu	GD-67	Task	Done	Lukas Babula	Vytvorenie tímovej stránky * rozloženie elementov * informácie o tíme a projekte * šprinty * dokumenty * kontakt		1

Export pre šprint 1 - Ananás (časť 2).

Vytvorenie tímového webu	GD-66	Task	Done	Andrej Vitek	Vytvorenie tímovej stránky * rozloženie elementov * informácie o tíme a projekte * šprinty * dokumenty * kontakt		1
--------------------------	-------	------	------	--------------	---	--	---

Export pre šprint 1 - Ananás (časť 3).

Šprint 2 - Banán

Summary	Issue key	Issue Type	Status	Assignee	Description	Epic name	SP
Backend - Úprava voľby hlasovania	GD-53	Task	Done	Andrej Vitek	Backend pre zmenu hlasovania používateľa cez HTTP PUT metódu.	Úprava voľby akéhokoľvek používateľa	3
Backend - Ukončenie hlasovania	GD-69	Task	Done	Andrej Vitek	Umožniť ukončenie hlasovania cez backend * úprava modelu hlasovania * vytvorenie url pre administráciu * zabezpečiť, že sa nedá hlasovať na uzavretom hlasovaní * API volania pre prerušenie hlasovania	Ukončenie hlasovania	3
Frontend - vytvorenie hlasovacieho formulára	GD-70	Task	In progress	Elena Stefancova	* Nová admin obrazovka (názov hlasovania, jeho prerušenie) * Testy 2 TP	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	3
Návrh grafických rozhraní	GD-3	Task	Done	Elena Stefancova	Vytvoríť prvotné mockupy pre rozhrania + vygenerovať css. 3 SP		2
Vytvorenie mockupov pre aspoň 5 ďalších stratégií	GD-14	Task	In progress	Elena Stefancova	Vytvorenie mockupov obrazoviek ku hlasovaniu pomocou rôznych stratégií.		3
Nasadzovanie projektu cez Jenkins	GD-48	Task	In progress	Lukas Babula	Integrácia Jenkins a Docker - konfigurácia Docker socketu, nastavenie práv pre Jenkins, nastavenie komunikácie z hľadiska Jenkins rozhrania. Nastavenie Jenkins počítavania na konkrétnu vetvu. Nastavenie krokov buildovania a testovania. Vytvorenie a nastavenie vetvy pre nasadzovanú verziu. Nasadenie a spustenie verzie na serveri.		13
Prieskum ohľadom stratégií hlasovania	GD-13	Task	In progress	Lukas Babula	Analýza stratégií hlasovania a vytvorenie dokumentu s opisom zaujímavých stratégií.		3

Export pre šprint 2 - Banán (časť 1).

Metodika - testovanie frontendu	GD-29	Task	Done	Michal Dolnak	Vytvorenie metodiky pre testovanie frontendu.		2
Frontend - Vytvorenie prihlasovania	GD-58	Task	In progress	Michal Dolnak	Vytvorenie prihlasovania cez Google Oath: - vytvorenie prihlasovania pomocou kliknutia v hornom pravom rohu - odhlásenie používateľa - udržiavanie stavu prihlásenia na strane používateľa - vytvorenie sekcie prístupnej len pre prihláseného používateľa	Vytvorenie prihlasovania	8
Metodika - testovanie backendu	GD-26	Task	Done	Michal Hucko	V tejto metodike pokryjeme všetky detaily spojené s testovaním backendu. Táto úloha zahŕňa aj zapracovanie pripomienok po iteráciách jednotlivými členmi.		2
Metodika - dokumentovanie backend kódu	GD-30	Task	Done	Michal Hucko	V tejto metodike pokryjeme všetky detaily spojené s dokumentáciou backendu. Táto úloha zahŕňa aj zapracovanie pripomienok po iteráciách jednotlivými členmi.		2
Nastavenie Apache na serveri	GD-49	Task	In progress	Michal Hucko	Nastavenie Apache na serveri aby bol schopný pracovať so statickou stránkou a zároveň aby fungoval ako reverse proxy pre docker s aplikáciou.		8
Vyjednať navýšenie RAM + certifikát	GD-50	Task	Done	Michal Hucko	Napísať Peťovi Lackovi o zvýšení RAMky na servery a zistiť či je možné získať SSL certifikát pre projekt.		1
Dokonfigurovať Docker	GD-51	Task	Done	Michal Hucko	Zodpovedná osoba dokonfiguruje docker na serveri. Tento krok predchádza samotnému spusteniu dockeru na serveri.		3
Merge do master	GD-47	Task	Done	Michal Hucko	Úloha zahŕňa zodpovednosť nad tým aby sa stihli spojiť kódy frontendu a backendu. V prípade akýchkoľvek problémov zodpovedná osoba poskytne pomoc.		2

Export pre šprint 2 - Banán (časť 2).

Metodika - vývoj a integrácia	GD-34	Task	In progress	Miroslav Valcicak	Opis postupu pri vyvijani samostatnej funkcionality od návrhu až po jej nasadenie do produkcie.		3
Backend - Vytvorenie prihlasovania	GD-57	Task	In progress	Miroslav Valcicak	Vytvorenie prihlasovania cez Google * vytvorenie používateľa cez Google účet (OAuth2) * pridanie nášho hostname do overených hostnameov (Google) * vytvorenie tajných kľúčov (Google) * vygenerovanie SSL certifikátu * nakonfigurovanie Apache s certifikátom * nakonfigurovanie nginx * vytvorenie autentifikačného modulu na backende	Vytvorenie prihlasovania	13
Frontend - hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov	GD-54	Task	In progress	Pavel Balashov	Implementácia frontend pre úpravu voľby akéhokoľvek používateľa v hlasovacej tabuľke. Zahŕňa možnosť prepnutie voľby do stavu upravovania a uloženie zmien.	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	3

Export pre šprint 2 - Banán (časť 3).

Šprint 3 - Citrón

Summary	Issue key	Issue Type	Status	Assignee	Description	Epic name	SP
Backend - Skript testovacej databázy	GD-87	Task	Done	Andrej Vitek	Vytvorenie prikazov na vytvorenie testovacej databázy pre frontend s možným zálohovaním a obnovením databázy.		8
Vytvoriť šablónu pre metodiky	GD-76	Task	Done	Elena Stefanцова	Vytvorenie latex šablóny pre metodiky * Titulná strana * Jazykové nastavenia * Rozloženia a formátovanie		3
Návrh UX	GD-88	Task	Done	Elena Stefanцова	* Návrh farebnej schémy * Pozadie pre aplikáciu * Bez rozloženia elementov * Branding		13
Frontend - vytvorenie hlasovacieho formulára	GD-70	Task	Done	Elena Stefanцова	* API volania pre prerušenie hlasovania * Nová admin obrazovka (názov hlasovania, jeho prerušenie) * Testy	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	3
Nasadzovanie projektu cez Jenkins	GD-48	Task	In progress	Lukas Babula	Integrácia Jenkins a Docker - konfigurácia Docker socketu, nastavenie práv pre Jenkins, nastavenie komunikácie z hľadiska Jenkins rozhrania. Nastavenie Jenkins počívania na konkrétnu vetvu. Nastavenie krokov buildovania a testovania. Vytvorenie a nastavenie vetvy pre nasadzovanú verziu. Nasadenie a spustenie verzie na serveri.		13
Frontend - Voľba hlasovacej stratégie	GD-92	Task	Done	Michal Dolnak	Používateľ si po vybratí názvu hlasovania a zadania možnosti vyberie, ktorú z dostupných hlasovacích stratégií si chce vybrať. * Pridanie kroku zvolenia stratégie do procesu vytvárania hlasovania * Automatická zmena popisu hlasovacej stratégie.	Možnosť vybrať hlasovaciu stratégiu pri vytváraní hlasovania.	8
Frontend - Vytvorenie prihlasovania	GD-58	Task	Done	Michal Dolnak	Vytvorenie prihlasovania cez Google Oath: - vytvorenie prihlasovania pomocou kliknutia v hornom pravom rohu - odhlásenie používateľa - udržiavanie stavu prihlásenia na strane používateľa - vytvorenie sekcie prístupnej len pre prihláseného používateľa	Vytvorenie prihlasovania	8
Backend - Voľba hlasovacej stratégie	GD-91	Task	Done	Michal Hucko	Doplní sa funkcionálna pri vytváraní hlasovania, ktorá používateľovi umožní vybrať konkrétnej hlasovacej stratégie. V tomto prípade ide o nastavenie backendovej časti.	Možnosť vybrať hlasovaciu stratégiu pri vytváraní hlasovania.	8
Nastavenie Apache na serveri	GD-49	Task	Done	Michal Hucko	Nastavenie Apache na serveri aby bol schopný pracovať so statickou stránkou a zároveň aby fungoval ako reverse proxy pre docker s aplikáciou.		8
Metodika - vývoj a integrácia	GD-34	Task	Done	Miroslav Valcicak	Ops postupu pri vyvíjaní samostatnej funkcionality od návrhu až po jej nasadenie do produkcie.		3
Backend - Vytvorenie prihlasovania	GD-57	Task	Done	Miroslav Valcicak	Vytvorenie prihlasovania cez Google * vytvorenie používateľa cez Google účet (OAuth2) * pridanie nášho hostname do overených hostnameov (Google) * vytvorenie tajných kľúčov (Google) * vygenerovanie SSL certifikátu * nakonfigurovanie Apache s certifikátom * nakonfigurovanie nginx * vytvorenie autentifikačného modulu na backende	Vytvorenie prihlasovania	13

Export pre šprint 3 - Citrón (časť 1).

Metodika - agilný vývoj	GD-33	Task	Done	Pavel Balashov	Vytvorenie metodiky pre riadenie vývoja softveru založeného na metodológii Scrum. * roli a zodpovednosti * priebeh stretnutí * práca s JIRA		3
Vytvoriť metodiku pre metodiky	GD-77	Task	Done	Pavel Balashov	Vytvorenie metodiky pre zjednotenie vzťahu a obsahu ostatných metodík. Časť: * Definícia a účel * Styl * Obsah		2
Frontend - hlasovacia tabuľka a zobrazenie výsledkov	GD-54	Task	Done	Pavel Balashov	Implementácia frontend pre zobrazenie hlasovacej tabuľky a možnosti zahlasovať za jednu z možností. Prvky grafického rozhrania: * tabuľka * statický text pre možnosti * textové pole pre meno * hlasovacie tlačidlá pre možnosti * tlačidlo pre potvrdenie hlasovanie	Vytvorenie jednoduchého hlasovania	3
Frontend - úprava voľby hlasovania	GD-54	Task	Done	Pavel Balashov	Implementácia frontend pre úpravu voľby akéhokoľvek používateľa v hlasovacej tabuľke. Zahŕňa možnosť prepnutie voľby do stavu upravovania a uloženie zmien.	Úprava voľby akéhokoľvek používateľa	3

Export pre šprint 3 - Citrón (časť 2).

Šprint 4 - Datle

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Odozdanie riadenia - ostatné	10104		Story	Done	Michal Hucko	Príprava dokumentácie riadenia na odozdanie.	20
Odozdanie inžnierskeho diela	10110		Story	Done	Michal Hucko	Príprava dokumentácie inžnierskeho diela na odozdanie.	20
Odozdanie riadenia - metodiky	10100		Story	Done	Michal Hucko	Príprava metodík na odozdanie a vloženie do dokumentácie riadenia.	13
Doplnenie úloh do JIRY	10123		Task	Done	Andrej Vítek	Pridanie nových úloh do JIRY.	1
Úprava loga	10117	10116	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Zpracovanie pripomienok k logu zo stretnutia.	
Nasadiť Apache	10048		Task	Done	Michal Hucko	Nastavenie Apache na serveri aby bol schopný pracovať so statickou stránkou a zároveň aby fungoval ako reverse proxy pre docker s aplikáciou.	8
Vytvorenie wireframov	10202	10116	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vytvorenie wireframov * wireframe 1 ** pred formulárom pre strategiu bude jej popis ** carousel ** obrazok + popis + kedy sa hodí	
Nasadzovanie projektu cez Jenkins	10047		Task	Done	Lukas Babula	Integrácia Jenkins a Docker - konfigurácia Docker socketu, nastavenie práv pre Jenkins, nastavenie komunikácie z hľadiska Jenkins rozhrania. Nastavenie Jenkins počívania na konkrétnu vetvu. Nastavenie krokov buildovania a testovania. Vytvorenie a nastavenie vetvy pre nasadzovanú verziu. Nasadenie a spustenie verzie na serveri.	13
Konfiguračné súbory pre Jenkins	10119		Story	Done	Lukas Babula		20
Rozšírenie Jenkins konfigurácie pre testovanie	10122	10119	Sub-task	Done	Lukas Babula	Konfigurovať Jenkins pre testovanie na novo-nastavenom testovacom prostredí.	
Prispôbenie Protractor testov	10200	10119	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Úprava frontend testov pre použitie sériovo za sebou na testovacej databáze.	

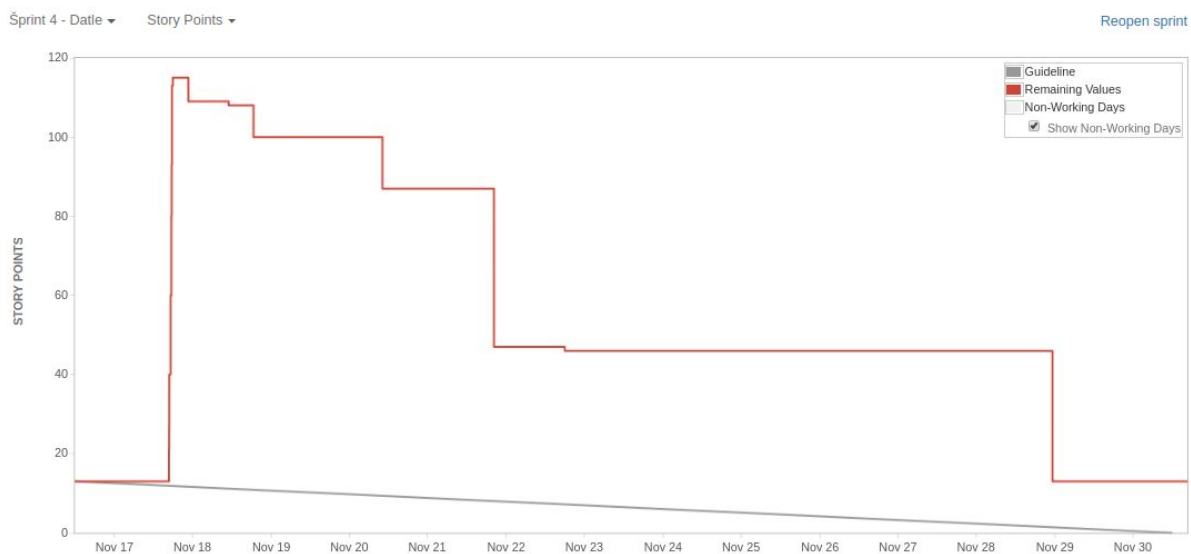
Export pre šprint 4 - Datle (časť 1).

Protractor v Dockri	10201	10119	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Nasadenie nástroja Protractor na Docker. Presunutie testov z kontajnera Frontend do kontajnera Protractor. Konfigurácia nastavení pre Develop testovanie na localhoste a testovanie na serveri, ktoré sa dopytuje na stránku /test/.	
Konfigurácia Apache a Dockerfiles (develop, test, deploy)	10120	10119	Sub-task	Done	Michal Hucko	Úprava Apache konfigurácie pre presmerovávanie stránok /test/ pre test a /app/ pre produkciu. Dockerfile pre Develop (mapovanie portov pre vývoj na localhoste). Dockerfile pre Test (mapovanie portov pre testovanie, rozdielne od produkcie, použitie testovacej databázy). Dockerfile pre Deploy (mapovanie portov produkcie, odstránenie všetkých zbytočností z konfiguračného súboru).	
Konfigurácia Django nastavení a testovacej databázy	10121	10119	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Konfigurácia Django nastavení pre vývoj Angularu na localhoste. Konfigurácia Django nastavení pre použitie testovacej databázy v testovacom prostredí. Nastavenie testovacej databázy na serveri.	
Modul autentifikácie nasadenie - vytvor. prihlasovania	10113	10110	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Pridať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie pre modul.	
	10084	10048	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Po implementácii funkcionality sa zabezpečí úspešné nasadenie na serveri.	2
Vytvorenie dokumentu k mentoringu	10124		Task	Done	Elena Stefancova	Vytvorenie dokumentu, ktorý nás prezentuje, k mentoringu TP Cup. Dokument má časti * agile * biznis	1
Modul hlasovania	10112	10110	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Pridať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie pre modul.	
Celkový pohľad - frontend	10114	10110	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Rozpísať časť celkového pohľadu na frontend. Popríklad pridať diagram.	
Rozdelenie aplikácie manažmentov	10105	10104	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Rozdeliť aplikácie manažmentov podľa zápisnice zo 6. stretnutia. Prípadne rozšírenie dokumentu o ďalšie manažmenty.	
Export evidencie úloh	10109	10104	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Burndown chart pre jednotlivé šprinty a export úloh po jednotlivých týždňoch.	
Spojenie metodík	10101	10100	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vloženie metodík do vytvorenej šablóny a pridanie do príloh v dokumentácii riadenia.	

Export pre šprint 4 - Datle (časť 2).

Popis úloh	10107	10104	Sub-task	Done	Michal Hucko	Pre každý task(každý zodpovedá za svoje) dopísať popis(ak chýba) a zdôvodnenie v prípade, keď úloha nebola splnená.	
Doplniť user story k taskom	10106	10104	Sub-task	Done	Michal Hucko	Pre jednotlivé tasky(každý má zodpovednosť za svoje) doplniť k akému story patrí.	
Zhodnotenie a vízia	10115	10110	Sub-task	Done	Andrej Vítek	Pridanie zhodnotenia a vízie do dokumentácie.	
Modul hlasovacích stratégií	10111	10110	Sub-task	Done	Lukas Babula	Pridať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie pre modul.	
Doplniť retrospektivu 3	10108	10104	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Skontrolovať a pridať retrospektivu 3 do dokumentácie riadenia.	
Nasadenie - ukončen. hlasovania	10085	10048	Sub-task	Done	Michal Hucko	Po implementácii funkcionality sa zabezpečí úspešné nasadenie na serveri.	1
Nasadenie - uprava volby	10083	10048	Sub-task	Done	Michal Hucko	Po implementácii funkcionality sa zabezpečí úspešné nasadenie na serveri.	1
Spojenie metodík dokumentácie	10102	10100	Sub-task	Done	Michal Hucko	Spojenie metodík dokumentácie frontendu a backendu do jednej metodiky.	
Spojenie metodík testovania	10103	10100	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Spojenie metodík testovania frontendu a backendu do jednej metodiky.	
Úprava dizajnu	10118	10116	Sub-task	To Do	Andrej Vítek	Zpracovanie pripomienok: * zvýraznenie tlačidiel * preloženie do angličtiny * povinné texty s hviezdíčkou * odstránenie okraju * zjednotenie fontu loga a písma * vzhľad chybovej hlášky	
frontend	10069		Task	Done	Elena Stefancova	* API volania pre prerušenie hlasovania * Nová admin obrazovka (názov hlasovania, jeho prerušenie) * Testy	3
Vytvoriť šablónu pre metodiky	10075		Task	Done	Elena Stefancova	Vytvorenie latex šablóny pre metodiky * Titulná strana * Jazykové nastavenia * Rozloženia a formátovanie	3
Úprava dizajnu používateľského rozhrania	10116		Story	To Do	Andrej Vítek	Zpracovanie pripomienok zo stretnutia.	13

Export pre šprint 4 - Datle (časť 3).



Burndown chart pre šprint 4 - Datle (počet story points pre dokončené úlohy)

Naša velocity pre 4. šprint (2 týždne) bola 115 SP.

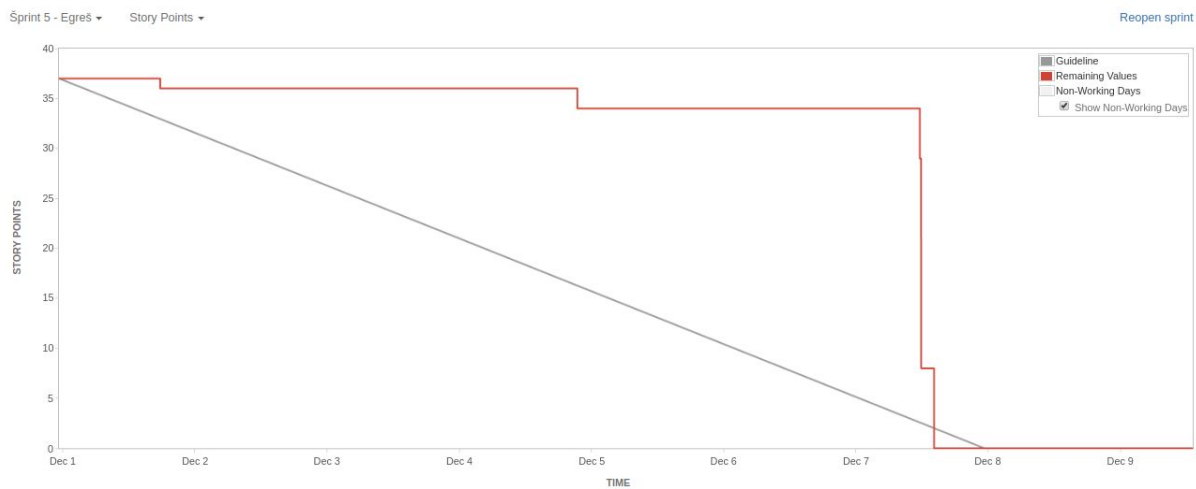
Šprint 5 - Egreš

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Testovanie rozmiestnenia	10216		Story	Done	Elena Stefancova		8
Natáčanie a testovanie	10220	10216	Sub-task	Done	Lukas Babula	Otestovanie rozloženia prvkov aplikácie pomocou wireframov a vytvorenie zhodnotenia. Otestovanie na 2 ľuďoch.	
Natáčanie a testovanie	10221	10216	Sub-task	Done	Andrej Vítek	Otestovanie rozloženia prvkov aplikácie pomocou wireframov a vytvorenie zhodnotenia. Otestovanie na 2 ľuďoch.	
Úprava metodiky testovania	10207	10203	Sub-task	Done	Lukas Babula	Úprava metodiky podľa vykonaných zmien: * pridať protractor * pridať Jenkins link * pridať opis špecifických operácií	
Úprava metodiky verzii	10226	10203	Sub-task	Done	Lukas Babula	Pridanie a spracovanie pripomienok.	
Dokumentácia riadenia	10203		Story	Done	Michal Hucko		13
Pridať popisy k úlohám	10209	10203	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Pridať popisy k úlohám, poprípade napísať, prečo úloha nebola splnená.	
Prečítanie a aktualizácia	10225	10203	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Prečítanie a úprava dokumentu podľa zmien v nových šprintoch.	
Dokument inžinierskeho diela	10210		Story	Done	Michal Hucko		8
Prečítanie a aktualizácia	10213	10210	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Prečítanie a úprava dokumentu podľa zmien v nových šprintoch.	
Testovanie farieb a opisov	10215		Story	Done			5
Natáčanie a testovanie	10218	10215	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Otestovanie farieb a opisu aplikácie pomocou 30 sekundového testu a zhodnotenie.	
Natáčanie a testovanie	10217	10215	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Otestovanie farieb a opisu aplikácie pomocou 30 sekundového testu a zhodnotenie.	
Úprava metodíkú vývoja a integrácií	10208	10203	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Úprava podľa nových zmien	

Export pre šprint 5 - Egreš (časť 1).

Export evidencie úloh z JIRY	10205	10203	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Export úloh z JIRY z nových šprintov.	
Export burndown chartu z JIRY	10204	10203	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Vytvorenie obrázku burndown chartu a vloženie do dokumentu riadenia.	
Natáčanie a testovanie	10219	10216	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Otestovanie rozloženia prvkov aplikácie pomocou wireframov a vytvorenie zhodnotenia. Príprava podkladov, scenára, konečná revízia.	
Úprava diagramov a obrázkov	10211	10210	Sub-task	Done	Andrej Vítek	Zmena a pridanie diagramov a obrázkov podľa zmien v nových šprintoch.	
Pridanie úloh do JIRY	10214		Task	Done	Andrej Vítek	Pridanie nových úloh do JIRY.	1
Dokumentácia zo Swaggera	10212	10210	Sub-task	Done	Michal Hucko	Analýza či opraviť CSS na stránke alebo spraviť export PDF.	
Zabezpečenie serverových aplikácií	10222		Story	Done			2
Zabezpečenie JIRY	10223	10222	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Úprava apache súborov a restart JIRY.	
Zabezpečenie Jenkins	10224	10222	Sub-task	Done	Michal Hucko	Úprava apache súborov a restart Jenkins.	
Revízia metodík	10227	10203	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Finálna revízia metodík ako celku.	
Prepis úloh do dokumentu	10206	10203	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vloženie úloh z nových šprintov do dokumentu riadenia.	

Export pre šprint 5 - Egreš (časť 2).



Burndown chart pre šprint 5 - Egreš (počet story points pre dokončené úlohy).

Naša velocity pre 5. šprint (1 týždeň) bola 37 SP.

Šprint 6 - Figa

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
CSS	10382	10331	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Vytvorit CSS pre strategie.	
Celkova konzistencia a nadvaznost casti clanku	10373	10306	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Po napisani jednotlivych casti skontrolovat clanok.	
Implementacia hlasovacich strategii, skupina 2 - faza 1	10331		Story	Done	Michal Dolnak		13
Marketing - prva faza	10314		Story	Done	Elena Stefancova	Planovanie a uskutočnenie prvej fazy marketingovej kampane pre nas projekt.	8
Animacia	10385	10314	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Animacia postru pomocou par statickych obrazkov. Napady: * spisat kratky scenar * objavujuce sa bubliny * posunutie laveho obrazku	
Vytvorenie novej sady testovacich dat (rucne)	10383		Task	Done	Andrej Vitek	Generovanie pre bezpecne URL - rucne.	
Uprava timoveho webu	10377		Task	Done	Andrej Vitek	* Obrazky na timovej stranke - ovocie * Hlavny a spodny obrazok * Zmenit na take, ktore nevyzaduju autorske prava	
Implementacia hlasovacich strategii, skupina 1 - faza 1	10325		Story	Done	Michal Hucko		13
Vizualizacia vysledkov uzavreteho hlasovania	10328	10325	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Prehľad technik pre vizualizacia vysledkov uzavreteho hlasovania pre kazdu z nasledovnych 4 hlasovacich strategii: * Select: Ano/Mozno/Nie * Rate: Least Misery * Points: Cumulative Voting * Party: Random Prikklady vizualizacii: tabulka, rozne typy grafov (preferovana moznost). Odporucanie: pozriet si techniky, ktore pouzivaju stranky podobne nasmu projektu. Pri tejto ulohe nie je potrebne riesit implementacne detaily, ako kniznice atd. Na zaklade prehladu je potrebne vybrat najvhodnejsie vizualizacne techniky pre kazdu z vymenovanych strategii, ktore budu implementovane v buducom sprinte.	
Backend	10327	10325	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Navrh a implementacia backend casti pre nasledovne 4 hlasovacie strategie: * Select: Ano/Mozno/Nie * Rate: Least Misery * Points: Cumulative Voting * Party: Random Casti workflow: * zalozenie * hlasovanie * uzavretie Pomocnik: Michal Hucko. Poznamka: Cumulative voting: pocet bodov pri vytvarani - 2 * pocet moznosti	

Export pre šprint 6 - Figa (časť 1).

Uvod	10326	10325	Sub-task	Done	Lukas Babula	Vytvorenie uvodnej casti stranky nasej webovej aplikacie. Konkretne ide o texty a obrazkove materialy opisujuce nasledovne 4 vybrane hlasovacie strategie: * Select: Ano/Mozno/Nie * Rate: Least Misery * Points: Cumulative Voting * Party: Random
Frontend	10332	10331	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Navrh a implementacia frontend casti pre nasledovne 4 hlasovacie strategie: * Select: Ano/Mozno/Nie * Rate: Least Misery * Points: Cumulative Voting * Party: Random Casti workflow: * zalozenie * hlasovanie * uzavretie Pre implementaciu su potrebne graficke navrhly. Pomocnik: Pavel Balashov. Poznanky: Cumulative voting: pocet bodov pri vytvarani - 2 * pocet moznosti
Graficke navrhly	10333	10331	Sub-task	In Progress	Pavel Balashov	Graficke navrhly pre nasledovne 4 hlasovacie strategie: * Select: Ano/Mozno/Nie * Rate: Least Misery * Points: Cumulative Voting * Party: Random Casti workflow: * zalozenie * hlasovanie * uzavretie Poznanky: Cierno-biele wireframes, mapa prechodu medzi obrazkovkami. Pomocnik: Elena Stefancova.
Titulny obrazok	10316	10314	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Vytvorenie titulneho obrazku pre Facebook stranku naseho projektu. Napady: * Motto (zvolene celym timom) * Foto timu * Kreativny obrazok
Hlasovacie strategie	10308	10306	Sub-task	Done	Lukas Babula	Opisat hlasovacie strategie v abstrakte pre IIT.SRC. Rozsah - 1 odstavec.
Vyber hlasovacich strategie	10309	10306	Sub-task	Done	Lukas Babula	Opisat kriteria vyberu hlasovacich strategii pre nas projekt v abstrakte pre IIT.SRC. Rozsah - 1 odstavec.
Technicke detaily - backend	10311	10306	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Opisat technicke detaily backend casti nasej webovej aplikacie. Rozsah - 2-3 odstavce. Možno by bolo fajn priložit aj obrazok nasej architektury.
Vybrat motto	10319	10314	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Vybrat jedno motto z mnoziny pouzitej pre prve UX/UI testovanie pre reprezentaciu nasho projektu. Uloha sa tyka vsetkych clenov timu. Poznanky: * skratit nas slogan, aby mal len 2-3 slova. "decide in your group" * Vratit apostrof do naseho loga, lebo Camelcase nie je uplne vhodny pre neprogramatorov
Oprava anglictiny	10374	10306	Sub-task	Done	Pavel Balashov	

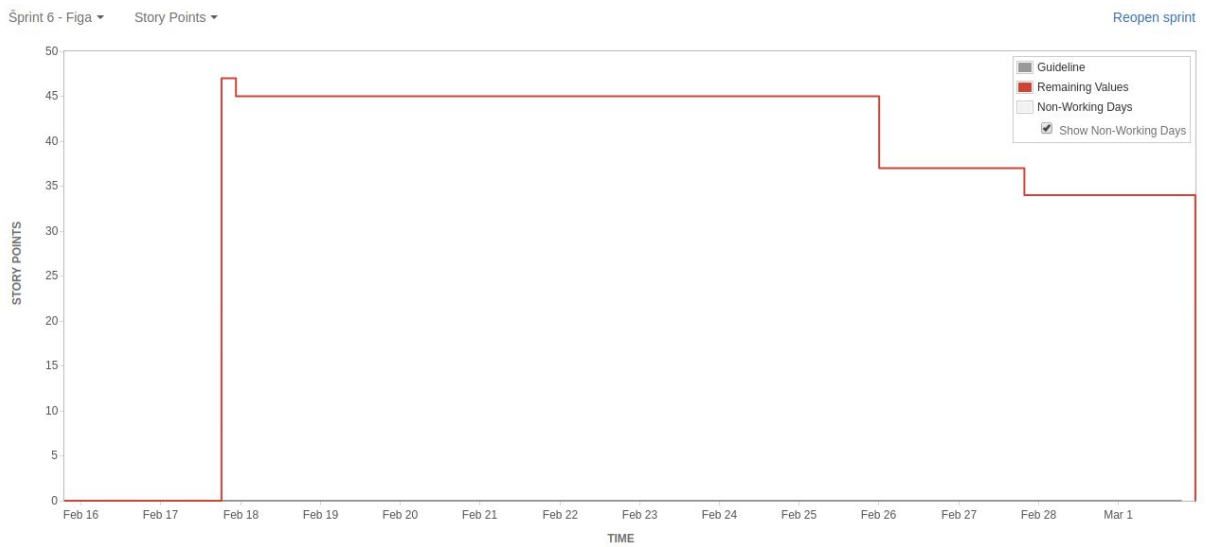
Export pre šprint 6 - Figa (časť 2).

Bezpecne URL	10324		Task	Done	Miroslav Valcicak	Implementacia bezpecnych URL pre identifikaciu hlasovani na zaklade uz hotovej analyzy a navrh. Pri implementacii pouzit kniznicne volania pre generaciu UUID. Review uskutocnil: Pavel Balashov.	3
Technicke detaily - frontend	10310	10306	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Opisat technicke detaily o frontend casti nasej webovej aplikacie. Rozsah - 2-3 odstavca.	
Zaver	10312	10306	Sub-task	Done	Michal Hucko	Napisat zaver abstraktu pre IIT.SRC. Mozne body: * Marketing * UI/UX testovanie	
Poster	10386	10314	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Tvorba statickeho postru.	
Priprava k stretnutiu s Jakubom Simkom	10375	10314	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Pondelok 14:28 (pred Ondrejovym kabinetom). Obsah: * Uvod ** Strucny opis a ciele projektu ** Cim sa odlisujeme od Doodle	
Dohodnutie stretnutia s recenzentom	10321	10314	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Dohodnutie stretnutia s recenzentom pre nas timovy projekt (napr. Jakub Simko). Body: * Priprava na stretnutie * Stretnutie * Vyhodnotenie poznamok zo stretnutia * Prezentacia vysledkov na timovom stretnuti	
Priprava a odovzdanie clanku na IIT.SRC	10306		Story	Done	Elena Stefancova		8
Spisanie terminov lepenia plagatov	10320	10314	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Spisat termíny lepenia propagacnych plagatov na FIIT a inych miestach (napr. v Norsku).	
Napisat uvod	10307	10306	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Napisat uvodnu cast abstraktu pre IIT.SRC.	
Banana TV	10318	10314	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vybavit moznost zobrazovat propagacny plagat pre nas projekt pomocou Banana TV.	
Povolenie pre lepenie plagatov	10317	10314	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vypyat povolenie na lepenie plagatov na FIIT pre nas projekt. Poznamka: treba riesit cez Zuzanu Marusicovu.	
Registracia	10313	10306	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Registrovat nas tim na IIT.SRC. Review uskutocnil: Pavel Balashov.	
Uprat JIRA	10323		Task	Done	Pavel Balashov	Zapisat do JIRA vsetky ulohy pre aktualny sprint a vypisat vsetky dalsie mozne ulohy a napady z minulych zapisnic, poznamok atd.	2
Nahodeni uloh pre aktualny sprint	10329	10323	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Nahodeni uloh pre aktualny sprint do JIRA.	

Export pre šprint 6 - Figa (časť 3).

Spisanie vsetkych uloha a napadov z minulych sprintov	10330	10323	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Spisanie vsetkych uloh a napadov z minulych sprintov. Treba prejsť si vsetky zapisnice a poznamky z minulych sprintov.	
Finalne logo	10315	10314	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Vytvorenie a pridanie loga (s priehladnym pozadim) na timovy Google Drive a ohlasenie cesty k suboru do Slacku.	

Export pre šprint 6 - Figa (časť 4).



Burndown chart pre šprint 6 - Figa (počet story points pre dokončené úlohy).

Naša velocity pre 6. šprint (2 týždne) bola 47 SP.

Šprint 7 - Grep

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Prekreslit logo a nazov do stvorca pre profilovy obrazok	10401	10395	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Na zaklade existujucich navrhov vytvorit logo pre Facebook stranku.	
Identifikovat a premysliet ako osetrit hranicne pripady	10430	10427	Sub-task	Done	Michal Hucko	Miso H, Andrej, Lukas Spysat hranicne pripady a napisat k nim mozne riesenia.	
Pri vytvarani hlasovania moznosti musia mat rozne mena	10426	10417	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Andrej, Miso H, Miso D Upravit kontrolu na frontende a backende.	
Vyriesenie maleho vysledku	10428	10427	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Andrej, Miso H Zmenit povolenú veľkosť výsledku.	
Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii	10406	10402	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Do nedele (4.3) pripomienkovať návrhy popisov/obrázok ku stratégiám.	
Vybavenie vsetkych veci potrebnych pre Facebook kampan	10399	10395	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Všetky věci ohľadom založenia, rozbehania fb stránky.	
Upravit danok na Webe	10398	10395	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Napísať článok o nás.	
Vytvorit kratke opisy vysvetlujuce pouzivatelovi co ma robit v ktorej faze	10403	10402	Sub-task	Done	Lukas Babula		
Pomocne opisy pre pouzivatelov	10402		Story	Done	Lukas Babula		
Zpracovanie spatnej vazby ohladom implementacie strategii	10417		Story	Done	Michal Dolnak	Na zaklade spatnej vazby od Ondreja a Jakuba Simka.	
Vizualna uprava priebehu hlasovania	10418	10417	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Nech je zaujimavejsie. Najprv je potrebne navrhut, potom implementovat. Napad: pomocou barchartov.	
Uprava vizualizacie vysledkov	10422	10417	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Najprv navrhy.	
Presmerovanie na admin stranku po vytvoreni hlasovania a jej uprava	10423	10417	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Andrej, Miso H, Miso D Najprv graficke navrhy. * do admina pridat: ** linky ** tabulku s hlasovanim ** priebezny stav hlasovania * porozmyslat o mailerovi	
Zmenit farbu neaktivneho tlacidla	10424	10417	Sub-task	Done	Michal Dolnak		

Export pre šprint 7 - Grep (časť 1).

Default pre negative hlasovanie nech je neutral	10425	10417	Sub-task	Done	Michal Dolnak	
Zrusit mriezku vo vizualizacii pomocou barchartov	10421	10417	Sub-task	Done	Michal Dolnak	
Posielanie ID hlasov na zoradenie	10419	10417	Sub-task	Done	Michal Hucko	Andrej, Miso H, Miso D Pre potreby strategii, pri ktorych by mozno bolo uzitocne vediet finalne poradie moznosti (najme rating).
Zpracovat pripomienky na obrazky a texty opisujuce strategii	10404	10402	Sub-task	Done	Lukas Babula	Do nedele (4.3). Negative * zmensit pocet hlasovani v obrazku * skusit pluska a minuska texty nie su finalne * premysliet nazov yes/maybe/no (pridat neutral)
Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii	10407	10402	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Do nedele (4.3).
Titulny obrazok	10400		Task	Done	Miroslav Valcicak	Je potrebne zmenit tapetu alebo pridat ovocie na dvere (zlte - jablko).
Backend	10427		Story	Done	Michal Hucko	
Oprava funkcionality random strategie	10429	10427	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Andrej, Miso H * infinity loop pri prazdnom hlasovani * zmenit sposob vyhodnocovania ** 1 pre vitaza, 0 pre ostatne hlasovane
Navrhnut vizualizacie vysledkov pre jednotlivu strategiu	10432		Task	Done	Pavel Balashov	Miro + Palo + Miso * Least Misery vizualizacia pre vysledky zvezit * niektore strategie nech maju viacero moznosti
Dohodnut spolocne stretnutie ohladom aktualnej verzii finalnych navrhov UI/UX	10415		Task	Done	Pavel Balashov	Zucastnit sa moze kto chce.
Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii	10411	10402	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Do nedele (4.3).

Export pre šprint 7 - Grep (časť 2).

Premysliet priklady pouzitia pre nasu aplikaciju	10397	10395	Sub-task	Done	Michal Hucko	Vytvorenie docu, brainstorming a ziadat ludi o pripomienkovanie. Odporucanie: konzultovat s cviciacimi, veducim, rodicmi a dalsimi ludmi. Napady od Jakuba Simka: * kedysi dame nahradnu konzultaciju? (poskytnutie moznych terminov, studenti hlasuju) * ktore spolocenske hry si zahrame zajtra vecer? (vyber viacerych, rating strategia)
Osetrit chybove hlasky	10420	10417	Sub-task	Done	Michal Hucko	Andrej, Miso H, Miso D * posielat 'string' namiesto vytvorenej spravy * vyriesenie ukonceneho hlasovania ** zobrazenie vysledkov + zobrazenie hlasky
Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii	10405	10402	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Do nedele (4.3).
Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii	10409	10402	Sub-task	Done	Michal Hucko	Do nedele (4.3).
Rozhodnut, ktore motto pouzijeme v aplikacii a na FB	10396	10395	Sub-task	Done	Elena Stefancova	V spolupraci s product ownerom rozhodnut, ktore motto pouzijeme v aplikacii a na FB.
Posudenie a pripomienkovanie opisov a obrazkov strategii	10410	10402	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Do nedele (4.3).
Marketing - 2. faza	10395		Story	Done	Elena Stefancova	

Export pre šprint 7 - Grep (časť 3).



Burndown chart pre šprint 7 - Grep (počet zostávajúcich úloh).

V rámci tohto šprintu sme experimentovali s kratšou dĺžkou šprintu a neprideľovaním story pointov. Na zobrazenie úspešnosti šprintu sme použili počet zostávajúcich úloh.

Šprint 8 - Hrozno

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Vymysliet nazov aplikacie	10458	10453	Sub-task	Done	Michal Hucko	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Vymysliet nazov aplikacie	10457	10453	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Vymysliet nazov aplikacie	10456	10453	Sub-task	Done	Lukas Babula	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Vymysliet nazov aplikacie	10460	10453	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Vymysliet nazov aplikacie	10459	10453	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Vymysliet nazov aplikacie	10454	10453	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Vymysliet nazov aplikacie	10455	10453	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Do dokumentu pridavat a vyhodnocovat napady na nový názov aplikacie (iteratívne, každý deň do 22:00). Koniec ulohy do nedele 22:00.	
Nápady na zahraničné postery/mark	10439	10436	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Nápady na reklamnú kampaň v Nórsku.	
Docker - uWSGI	10473		Task	Done	Michal Hucko	Prepojenie projektu s uWSGI.	5

Export pre šprint 8 - Hrozno (časť 1).

Prekreslenie obrazkov	10451	10449	Sub-task	In Progress	Lukas Babula	Vytvorenie obrazkov, ktoré sa pouziju v aplikácii.	
Zpracovat pripomienky	10450	10449	Sub-task	In Progress	Lukas Babula	Zpracovanie pripomienok od ostanych clenov timu.	
Zpracovanie hranicnych situacii	10433		Story	Done	Michal Dolnak	Implementovanie rieseni nevyznacenyh hranicnych situacii z dokumentu analiza/Analýza hraničných prípadov	5
Navrhy grafickych obrazoviek	10476	10474	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Dokoncenie navrhov grafickych obrazoviek.	
Dokoncenie posterov	10437	10436	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Dokoncenie posterov urcenyh na propagaciu.	
Pouzitie obrazkov v aplikacii	10452	10449	Sub-task	In Progress	Michal Dolnak	Pridanie obrazkov do aplikacie.	
Opisy a obrázky ku strategiam	10449		Story	Done	Lukas Babula	Zpracovanie pripomienok a vytvorenie obrazkov a opisov ku aktualnym strategiam.	5
						Cielom ulohy je najme vyhodnotenie usilia, ktoré bude potrebne vynalozit pre vykonanie dole uvedenych uloh, ako aj zistiť detaily k nejasnym bodom. Tvorba zakladu a splnenie jednoduchich uloh je vitana. Dokumentacia riadenie * aktualizacia roly * aktualizacia podielu prace * aktualizacia aplikacie manazmentov * pridať informacie o sprintoch ** tasky ** export * metodiky * globalna retrospektiva * webové sídlo Dokumentacia inzierskeho diela * ciele * datovy model * Súčasťou budú aj referencie/zoznam priložených elektronických dokumentov - WAT? * moduly systemu - update * odovzdat readme * pouzivatelska prirucka Byrokracia do 9.4. * dotaznik * fotka * robime.it ** prezentacia ** 1-3 obrázky (tim, aplikacia) ** 300 - 600 slov	
Priprava pred odovzdanim dokumer	10481		Task	Done	Michal Hucko		
Navrhy grafickych obrazoviek	10474		Task	Done	Pavel Balashov	Dokoncenie navrhov grafickych obrazoviek.	8

Export pre sprint 8 - Hrozno (časť 2).

Navrhy grafických obrazoviek	10477	10474	Sub-task	Done	Pavel Balashov		
Zmeny dizajnu aplikacie	10470		Story	Done	Michal Dolnak		5
Rozne vizualizacie vysledkov	10472	10470	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Implementacia vizualizacie so zoradenim a tag cloudu. Graf pre negative posunut o (pocet moznosti * (-1)) -1	
Grafy na frontend	10479	10470	Sub-task	Done	Pavel Balashov	* graf pre negative posunut o (pocet moznosti * (-1)) -1 * Backend = posielat spravne hodnoty	
Rebranding	10461		Story	Done		Upravenie aplikacia, webu, marketingu a clankov po zmene nazvu.	5
Timak	10467	10461	Sub-task	Done	Michal Hucko	Upravy po zmene nazvu.	
IITSRC	10480	10440	Sub-task	Done	Michal Hucko	* zapracovat poznanky * pritomny cas	
Spustenie kampane	10436		Story	Done			8
Napady na zahranicne postery/mark	10438	10436	Sub-task	Done	Lukas Babula		
Frontend	10434	10433	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Implementacia frontendových fixov pre hranične prípady.	
Backend	10435	10433	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Implementacia backendových fixov pre hranične prípady.	
Pridanie napadov do dokumentu	10448	10433	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Pridat sposoby vyhodnocovania ako tie-breaking atd. do noveho dokumentu, ktory sa neskor pouzije ako FAQ na funkcionalitu a vyhodnocovanie strategii	
Tie-breaky	10478	10433	Sub-task	Done	Andrej Vitek	* pridavat male hodnoty * Least misery - rekurzivne vyhodnocovanie	
Logo	10465	10461	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Vytvorenie loga po zmene nazvu.	
Zmenit postery	10468	10461	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Uprava po zmene nazvu.	
Facebook	10464	10461	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Zmena nazvu a obrazkov po zmene nazvu.	

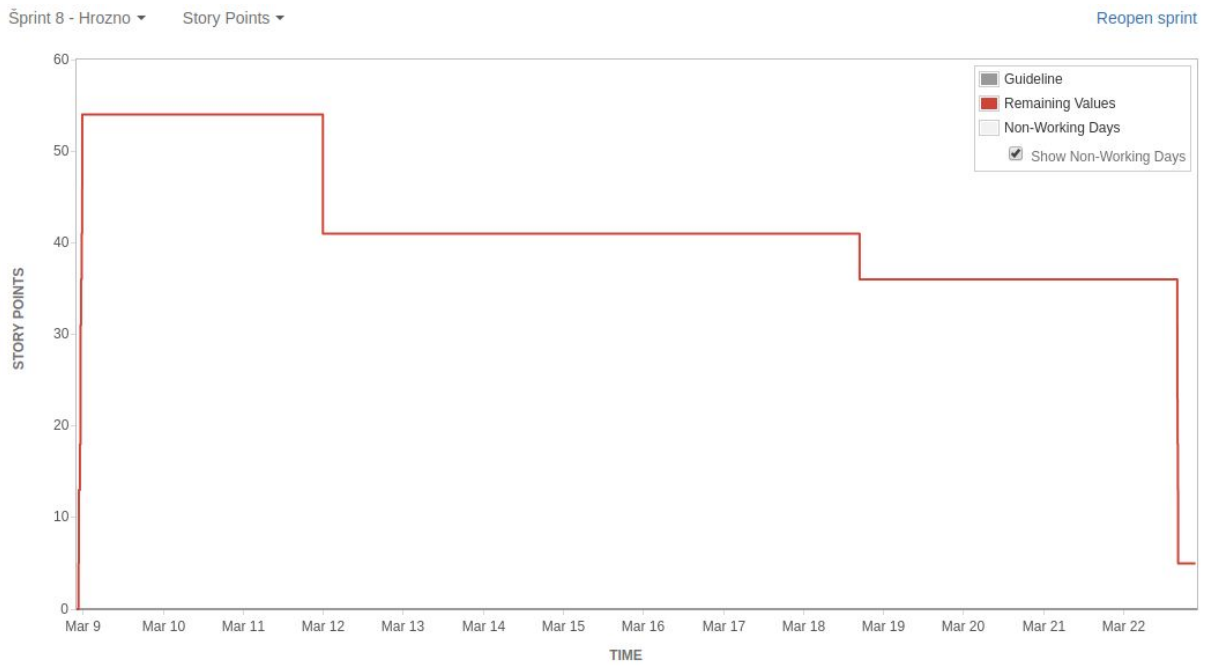
Export pre šprint 8 - Hrozno (časť 3).

Zmena nazvu aplikacie	10463	10461	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Po zmene nazvu upraviť aplikáciu.
Zmena pridavania možnosti	10471	10470	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Možnosti sa budú pridávať do tabuľky.
Clanok	10469	10461	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Upravy po zmene nazvu.
TechinoDays	10466	10461	Sub-task	Done	Michal Hucko	Poslať správu po zmene nazvu.
Pripomienkovať alebo schvaliť	10442	10440	Sub-task	Done	Elena Stefancova	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám
Pripomienky	10440		Story	Done		Pridať pripomienky alebo schvaliť veci v popisoch k poduloham.
Pripomienkovať alebo schvaliť	10443	10440	Sub-task	Done	Lukas Babula	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám
Pripomienkovať alebo schvaliť	10447	10440	Sub-task	Done	Pavel Balashov	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám
Pripomienkovať alebo schvaliť	10446	10440	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám
Pripomienkovať alebo schvaliť	10445	10440	Sub-task	Done	Michal Hucko	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám

Export pre šprint 8 - Hrozno (časť 4).

Pripomienkovať alebo schvaliť	10441	10440	Sub-task	Done	Andrej Vítek	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám
Pripomienkovať alebo schvaliť	10444	10440	Sub-task	Done	Michal Dolnak	K comu: * dokument Analýza/Analýza hraničných prípadov - oranžové body * dokument Analýza/Priklady použitia aplikácie * aktuálny stav frontendu * obrázky a opisy ku stratégiám
Timový web	10462	10461	Sub-task	Done	Andrej Vítek	Zmeniť obrázok a názov.
Názov aplikácie	10453		Story	Done		Iteratívnym spôsobom vymyslieť nový názov aplikácie (vyhladáteľný) - ak sa nepodari, tak sa použijú možnosti v dokumente Názov. Iterácie sú každý deň do 22:00. Koniec úlohy do nedeľe 11.3. 22:00.

Export pre šprint 8 - Hrozno (časť 5).



Burndown chart pre šprint 8 - Hrozno (počet story points pre dokončené úlohy).

Naša velocity pre 8. šprint (2 týždne) bola 54 SP.

Šprint 9 - Indická slivka

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Navrhy a upravy aplikacie	10511		Story	Done	Lukas Babula		5
Uprava chybovych hlasok	10514	10511	Sub-task	Done	Lukas Babula	Uprava chybovych hlasok v aplikacii.	
Upravy word-cloudu	10515		Story	Done	Michal Dolnak		3
Upravit word-cloud	10516	10515	Sub-task	Done	Michal Dolnak	* zobrat len poradie a vyhodit moznosti s hodnotami mensimi ako 1. * nech je vitaz ovela vacsi ako ostatne a zilty	
Pouzivatelska prirucka	10487	10482	Sub-task	Done	Michal Hucko	Vytvorenie pouzivatelскеj prirucky s navodom ako postupovat aj s obrazkami.	
Vyplnit dotaznik	10483	10482	Sub-task	Done	Michal Hucko	Vyplnenie dotaznika (drive/dotaznik_prazdny)	
Upravy tie-breakov	10503		Task	Done	Andrej Vitek	* uplne remizy zoradovat nahodne * zmenit poradie vote_setu	1
Backend - nove strategie	10521	10511	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Pomoc: Miso H Implementacia dalsich strategii pre aplikaciu.	
Pridanie opisu k hlasovaniu	10522	10511	Sub-task	Done	Michal Hucko	Upravovanie modelu hlasovania v databaze, aby obsahoval popis.	
Problemy pouzitelnosti	10496		Story	Done	Michal Dolnak		13
Riesenie pripomienok	10498	10496	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Riesenie uloh s pisanim poctu a logovanim casu. Vyrolovanie dropdownu do hora. Tabulka nevyskakuje.	
Riesenie pripomienok	10497	10496	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Riesenie uloh s pisanim poctu a logovanim casu.	
Timovy web	10492		Story	Done	Andrej Vitek		3
Preklad a upravy	10494	10492	Sub-task	Done	Andrej Vitek	* prelozenie stranky do anglictiny * vhodna uprava nazvov a obrazkov sprintov * pridanie odkazu na nasu aplikaciu * tell me more male tlacidlo * create poll velke tlacidlo * dat prec ikony * o projekte dat biele pozadie	
Vytvorenie obrazkov pre timovy web	10519	10492	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Vytvorenie obrazkov pre: * strategie (2 Lukasove obrazku oddelene ciarou) * roly v aplikacii (rozdielni panackovia)	

Export pre šprint 9 - Indická slivka (časť 1).

Upravy frontendu	10488		Story	Done	Michal Dolnak		3
Vyuzitie cookies pri hlasovani	10518	10488	Sub-task	Done	Michal Dolnak	* cookies pre zmenu hlasu * cookies pre nový hlas	
HTTP 404 + 500 chybova obrazovka	10491	10488	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Vytvorenie chybovej obrazovky pre odpovede 404 a 500.	
Zmenenie sloganu	10490	10488	Sub-task	Done	Michal Dolnak		
Novy workflow	10524	10488	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Vytvorenie noveho workflowu na zaklade dokumentu ([https://docs.google.com/document/d/1cdAE_5pWxO2xM8TmA1EdMCTO1dt5utiMgx2oOL6JZbs/edit]) a dohodnutych zmien.	
Zmeny pri hlasovani	10489	10488	Sub-task	Done	Michal Dolnak	* Negative - zmenit neutralne symboly v obrazku aj aplikacii * Random - v aplikacii zmenit cervene tlacidla na sede	
Byrokracia	10482		Story	Done	Michal Hucko		8
Aktualizacia dokumentacie riadenia	10504		Story	Done	Elena Stefancova		8
Export uloh z JIRY	10508	10504	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Exportovanie uloh z JIRY.	
Upravit TechinoDay prezentaciu	10525	10482	Sub-task	Done	Michal Hucko	Na zaklade spisanych pripomienok (obrazok v slacku->tp) a dalsich pripomienok z workshopu upravit prezentaciu.	
Dotaznik - zostavajuce casti	10520	10482	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Dokoncit zostavajuce casti v dotazniku.	
Finalizacia dotaznika + veda na dosah + robime.it	10523	10482	Sub-task	Done	Michal Hucko	Poslat dotaznik s timovou fotkou / veda na dosah / robime.it clanky.	
Testovanie	10517	10515	Sub-task	Done	Lukas Babula	Testovanie uprav word-cloudu a pripomienkovanie.	
Prezentacia na robime.it	10485	10482	Sub-task	Done	Lukas Babula	* prezentacia * 1-3 obrazky (tim + aplikacia) * 300 - 600 slov Spojenie * dotaznika * fotky z rozhrania	
Opisy a obrazky ku strategiam	10449		Story	Done	Lukas Babula	Zpracovanie pripomienok a vytvorenie obrazkov a opisov ku aktualnym strategiam.	5

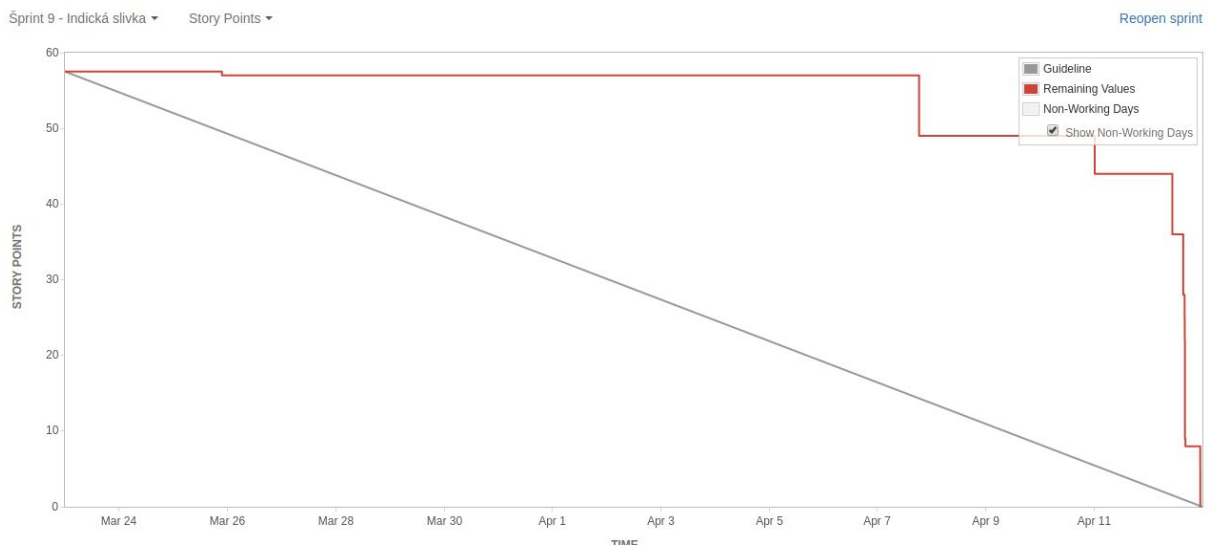
Export pre šprint 9 - Indická slivka (časť 2).

Použitie obrázkov v aplikácii	10452	10449	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Pridanie obrázkov do aplikácie.	
Prekreslenie obrázkov	10451	10449	Sub-task	Done	Lukas Babula	Vytvorenie obrázkov, ktoré sa používajú v aplikácii.	
Zpracovať pripomienky	10450	10449	Sub-task	Done	Lukas Babula	Zpracovanie pripomienok od ostatných členov tímu.	
Vytvorenie tímovej fotky	10484	10482	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Zorganizovanie / vymyslenie vytvorenia tímovej fotky.	
Aktualizácia časti	10505	10504	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Aktualizácia časti v dokumente a nahranie ostatných členov tímu. * aktualizácia roly * aktualizácia podielu práce * aktualizácia aplikácie manazmentov * pridať informácie o sprintoch	
Bug-hunting stracajúcich sa hlasovaní	10499		Story	Done	Miroslav Valcicak		8
Hľadanie chyby Jenkins deploy	10502	10499	Sub-task	Done	Lukas Babula	Najst chybu v trackovaní aktuálnej deploy verzie na produkcii.	
Hľadanie chyby	10501	10499	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Najst dôvod, prečo sa strácajú / vracajú hlasovania v case.	
Hľadanie chyby	10500	10499	Sub-task	Done	Michal Hucko	Najst dôvod, prečo sa strácajú / vracajú hlasovania v case.	
Kontrola angličtiny	10495	10492	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Po úpravách skontrolovať a sprítomienkovať anglickú verziu tímoveho webu.	
Vytvorenie lepšieho popisu	10493	10492	Sub-task	Done	Michal Hucko	Vylepšenie popisu o projekte na tímovej stránke.	
Readme pre inštaláciu	10486	10482	Sub-task	Done	Michal Hucko	Skontrolovať chyby a aktualizovať readme na inštaláciu našej aplikácie (aby si ju vedel iný tím nainštalovať podľa neho)	
IITSRC	10510	10482	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Zpracovanie pripomienok, kontrola a poslatie článku.	
Metodiky	10506	10504	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Precítanie a opravenie metodík + aktualizácia ak treba.	
Riesenie nudnosti hlasovania	10513	10511	Sub-task	Done	Lukas Babula	* komunikácia s Ondrejom * vymyslenie návrhov na zlepšenie	
Globalná retrospektíva	10507	10504	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vytvorenie globalnej retrospektívy na základe pokynov.	

Export pre šprint 9 - Indická slivka (časť 3).

Finalizácia marketingu	10509		Task	Done	Elena Stefancova	Finalizácia marketingu * Facebook - pridať článok * Poslatie obrázkov	0,5
Vytvorenie loga	10512	10511	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Vytvorenie loga pre aplikáciu (písmeno V).	

Export pre šprint 9 - Indická slivka (časť 4).



Burndown chart pre šprint 9 - Indická slivka (počet story points pre dokončené úlohy).

Naša čiastočná velocity pre 9. šprint (3 týždne) bola 59.5 SP. Čiastočná, lebo počas šprintu sme predĺžili dĺžku šprintu o týždeň kvôli zrušeniu stretnutí z dôvodu sviatkov a prípravy na prezentáciu na TECH INNO DAY 2018.

Šprint 10 - Jablko

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Nove strategie	10551		Story	Done	Michal Dolnak		13
Posielanie prazdneho zoznamu	10564	10551	Sub-task	In progress			
Nove obrazky	10553	10551	Sub-task	Done	Lukas Babula	Ak sa da tak len mensie upravu predchadzajucich obrazkov. Nove strategie: * Approval Multi == Multi choice * Average Without Misery * Most Pleasure * Monte Carlo * Approval Single == Single Choice * Utility	
UX testovanie	10530		Story	Done	Lukas Babula		20
Vytvorit verziu do dokumentu	10536	10530	Sub-task	Done	Lukas Babula	Na zaklade testov a spisov z nich vytvorit do dokumentu projektu cast o testovani.	
UX testovanie	10535	10530	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Na zaklade scenarov otestovat pouzivatelov (pocet podla dohody s ostatnymi): * nahravat obrazovku a zvuk * spisanie spravy	
Opisy a use-case ku grupam	10555	10551	Sub-task	Done	Michal Hucko	Vytvorit opisy ku grupam. Vytvorit vseobecne use-casy pre grupy s konkretnymi prikladmi so strategiami.	
Zapisanie fixu produknej DB do readme	10571		Task	Done	Michal Hucko	Fix pri problemoch s produkcnou DB.	
Skusenie zalohovania produknej databazy	10570		Task	Done	Andrej Vitek		
Komunikacia s vyucujucimi	10569		Task	Done	Michal Hucko	komunikacia s Product ownerom ohladom sirenia cez ucitelov a askalot. * slack + Askalot * aby sa pytali a preriesit mozne use-casy	
Frontend - utility strategia	10573	10551	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Po pridani logiky a popisu pridať novu strategiu na frontend (Utility).	
Pridat Utility strategiu	10572	10551	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Vytvorit logiku pre utility strategiu.	

Export pre šprint 10 - Jablko (časť 1).

Nove popisy k strategiam	10554	10551	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Vytvorit (upravit stare) opisy k novym strategiam. Nove strategie: * Approval Multi == Multi choice * Average Without Misery * Most Pleasure * Monte Carlo * Approval Single == Single Choice * Utility	
HotJar - pohrat sa	10565	10530	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Vyskusat si rozne nastavenia a co HotJar dokaze a ci nam staci.	
Priprava scenara	10531	10530	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Pripravit scenare na UX testovanie: * zvazit ich pocet a ci sa da testovat 1 clovek na viacerych scenaroch * na koniec porovnat s pripomienkami od product ownera a zobrat ich do uvahy	
UX testovanie	10534	10530	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Na zaklade scenarov otestovat pouzivatelov (pocet podla dohody s ostatnymi): * nahravat obrazovku * spisanie spravy	
UX testovanie	10533	10530	Sub-task	Done	Lukas Babula	Na zaklade scenarov otestovat pouzivatelov (pocet podla dohody s ostatnymi): * nahravat obrazovku a zvuk * spisanie spravy	
PlayPark info	10568		Task	Done	Michal Hucko	zislit informacie o playparku (ci sa nad tym oplati zamyslat)	
Stretnutie s PollApp	10567		Task	Done	Michal Dolnak	Stretnutie utorok o 15:30.	
Stretnutie s PollApp	10566		Task	Done	Michal Hucko	Dohodnut a ist na stretnutie utorok o 15:30.	
Dokoncenie chybovych hlasok	10547		Story	Done	Lukas Babula		2
Hlasky a description	10574	10547	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Nezobrazenie descriptionu ak je prazdny. Pridanie hlasky o ukonceni.	
Marketing - facebook	10537		Story	Done	Michal Hucko		3
Pridavanie strategii	10539	10537	Sub-task	Done	Michal Hucko	Postupne pridavanie strategii (s nejakym casovym odsekom) s pripravenym obrazkom a use-casom.	
Pridat fotku z TechInno	10561	10537	Sub-task	Done	Michal Hucko	Pridat fotku z Techinno.	
Frontend - chybove hlasky	10549	10547	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Uprava chybovych hlasok na zaklade navrhov (az ked budu hotove).	

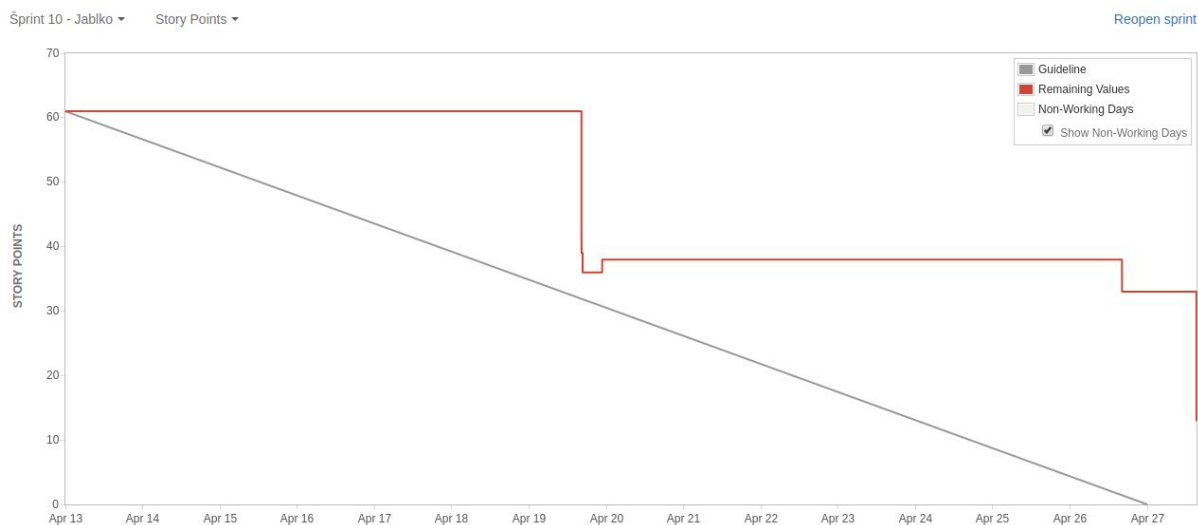
Export pre šprint 10 - Jablko (časť 2).

Nahradenie dropdownu	10560	10557	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Nahradiť dropdown pomocou spinnera.	
Auto Refresh	10559	10557	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Pridať auto refresh do admina (na základe nového serializera).	
Pridanie nových stratégií na frontend	10552	10551	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Vytvorené stratégie sú vo vetve [feature/backend/other_strategies https://gitlab.com/Misenooooo/timak20172018/tree/feature/backend/other_strategies]. (pomoc od Pala pri pridávaní) Podobnosť stratégií: * ApprovalStrategyMulti == Multi choice (Random s viacerými vyberateľnými) * AverageWithoutMiseryStrategy (Least Misery) * MostPleasureStrategy (Least Misery) * MonteCarloStrategy (Random) * ApprovalStrategySingle == Single Choice (Random)	
Spravenie triciek	10542	10540	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Typy: * Ela -> S dámske * M pánske x3 * L pánske x3 * XL pánske x1 (Lukas možno chce L) Zistiť kde to bude vhodné dať urobiť (Anwell / Eurovea či inde?) Farba - čierna	
Pridanie javascript knižnice na heatmap a testovanie UX	10532	10530	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Pridanie javascript knižnice na heatmap a testovanie UX	
Pridať informácie o prezentovaní	10538	10537	Sub-task	Done	Michal Hucko	Spomenúť IITSRC + Tech Inno: * najprv prezentovanie * potom odkaz na nahrať prezentáciu	
Pridanie príkladov pre stratégie	10562	10551	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Pripísať ešte aj príklady použitia pre každú stratégiu.	
Odstránenie chyby s Dumpdata	10550		Task	Done	Andrej Vitek	Vyriešenie najdenej chyby so zálohou (stráviť len toľko času koľko má zmysel). Navrhý: * Pozrieť sa na práva Docker grupy.	3
Použitelnosť	10557		Story	Done	Michal Dolnak		
Nový serializer	10558	10557	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Pripraviť nový serializer pre auto refresh.	

Export pre šprint 10 - Jablko (časť 3).

Komunikácia a pripomienky	10548	10547	Sub-task	Done	Lukas Babula	Na základe komunikácie s product ownerom a jeho pripomienok vypracovať finálnu verziu chybových hlások.	
Podujatia	10540		Story	Done	Elena Stefancova		20
Kupenie odmiern za hlasovanie	10544	10540	Sub-task	Done	Michal Hucko	Cukriky: * marshmallows x3 * haslerky x3 * pelendrekky x3 * bonpary x3	
IITSRC	10545	10540	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Zamyslieť sa čo budeme hovoriť pred porotcami.	
Design na trčka	10543	10540	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Pridať minimálne logo.	
Pripravenie posteru	10541	10540	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Vytvoriť plagát a dať ho potom vytlačiť (s Ondrejom vybaviť, či ho niekto nezoberie späť) Napady: * naše silné stránky - rôzne vizualizácie a stratégie v závislosti od riešenej situácie	

Export pre šprint 10 - Jablko (časť 4).



Burndown chart pre šprint 10 - Jablko (počet story points pre dokončené úlohy).

Naša čiastočná velocity pre 10. šprint (2 týždne) bola 61 SP. Boli dokončené všetky úlohy okrem jednej malej, ktorá spôsobila neuzatvorenie celej nadradenej user-story v JIRA. Tuto úlohu sme preniesli do nasledujúceho šprintu a story sme uzavreli bez nej. Avšak burndown chart v JIRA tuto skutočnosť z nejasného dôvodu nezachytil.

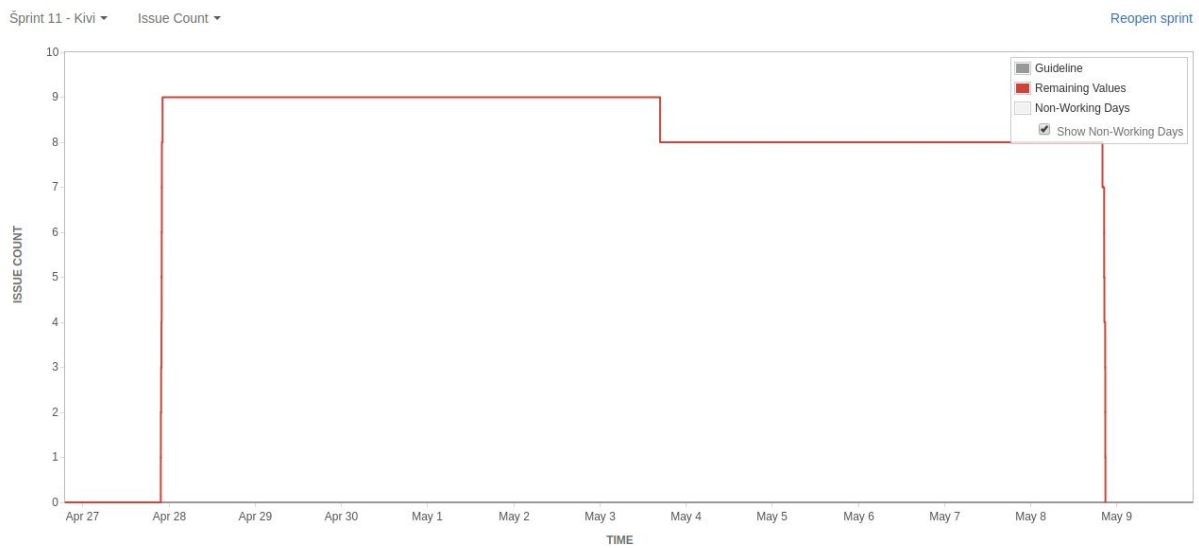
Šprint 11 - Kivi

Summary	Issue id	Parent id	Issue Type	Status	Assignee	Description	Custom field (Story Points)
Dokument z testovania	10589	10581	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Pridat ako appendix do inzinierskeho diela. Reviewer: Lukas.	
Globalne ciele	10583	10581	Sub-task	Done	Miroslav Valcicak	Reviewer: Lukas.	
Falling Walls Labs	10594		Task	Done	Miroslav Valcicak	pozriet a zistit info Reviewer: Lukas.	
Finalizovanie obrazkov	10596		Task	Done	Lukas Babula	Reviewer: Miro.	
PlayPark	10595		Task	Done	Michal Hucko	skusit napisat Reviewer: Andrej.	
Posielanie prazdneho zoznamu	10575		Task	Done	Andrej Vitek	Reviewer: Miso H.	
Celkový pohľad na systém - Backend	10600	10581	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Reviewer: Palo.	
Celkový pohľad na systém - Frontend	10599	10581	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Reviewer: Palo.	
Moduly systému - Modul autentifikácie	10598	10581	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Reviewer: Palo.	
Moduly systému - Modul hlasovania	10586	10581	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Analýza, Návrh, Implementácia, Testovanie. Do testovania pridať odkaz na prílohu o testovaní. Reviewer: Miso H.	
Datový model	10584	10581	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Upraviť obrazok a popis o datovom modeli. Reviewer: Palo.	
Readme	10587	10581	Sub-task	Done	Michal Hucko	Reviewer: Andrej.	
Uvod	10582	10581	Sub-task	Done	Michal Hucko	Reviewer: Andrej.	
Používateľská príručka	10588	10581	Sub-task	Done	Michal Hucko	Reviewer: Andrej.	
Moduly systému - Modul hlasovacích stratégií	10597	10581	Sub-task	Done	Lukas Babula	Reviewer: Miro.	
Pridat informacie o sprintoch	10578	10576	Sub-task	Done	Pavel Balashov	Export z JIRA a vypsanie posledných úloh do dokumentu na základe existujúcej šablony. Reviewer: Andrej.	

Export pre šprint 11 - Kivi (časť 1).

Denník a evidencia uloh	10592		Task	Done	Pavel Balashov	Exportovať denník a evidencie úloh. Reviewer: Andrej.	
Globalna retrospektiva	10579	10576	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Reviewer: Miso H.	
Opisy, nápady a pripomienky	10593		Task	Done	Lukas Babula	Reviewer: Miro.	
Tlač dokumentácie	10591	10581	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Súčasťou budú aj referencie/zoznam priložených elektronických dokumentov? Reviewer: Palo.	
Napalenie na CD	10585	10581	Sub-task	Done	Michal Dolnak	Súčasťou budú aj referencie/zoznam priložených elektronických dokumentov. Reviewer: Palo.	
Aktualizácia podielu práce	10577	10576	Sub-task	Done	Elena Stefancova	Reviewer: Miso H.	
Finalizovanie dokumentácie riadenia	10576		Story	Done	Elena Stefancova	Reviewer: Miso H.	
Finalizovanie dokumentácie inžierskeho diela	10581		Story	Done	Andrej Vitek	Reviewer: Palo.	
Aktualizácia webu	10590		Task	Done	Andrej Vitek	Pridať odovzdania a všetky potrebné dokumenty. Reviewer: Palo.	
Webové sídlo	10580	10576	Sub-task	Done	Andrej Vitek	Jekyll, statická stránka pre odovzdanie. Reviewer: Palo.	

Export pre šprint 11 - Kivi (časť 2).



Burndown chart pre šprint 11 - Kivi (počet zostávajúcich úloh).

V rámci tohto šprintu sme experimentovali s neprideľovaním story pointov. Na zobrazenie úspešnosti šprintu sme použili počet zostávajúcich úloh.

Príloha B Metodiky

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Tímový projekt

Votter

Metodiky

Tím: číslo 1, Votter

Vedúci projektu: Ing. Ondrej Kaššák, PhD.

Členovia tímu: Bc. Lukáš Babula, Bc. Pavel Balashov, Bc. Michal Dolnák, Bc. Michal Hucko, Bc. Elena Štefancová, Bc. Miroslav Valčíčák, Bc. Andrej Vítek

Zodpovedná osoba: Bc. Elena Štefancová

Posledná aktualizácia: 02.04.2018

Obsah

Zoznam pojmov a skratiek	3
1 PÍSANIE METODÍK	5
1.1 Role	5
1.2 Definícia, účel a platnosť	5
1.3 Štýl	5
1.4 Štruktúra dokumentu	6
2 AGILNÉ RIADENIE SOFTVÉROVÉHO VÝVOJA	7
2.1 Role	7
2.2 Udalosti	8
2.2.1 Šprint	8
2.2.2 Hlásenie statusu	8
2.2.3 Tímové stretnutia	8
2.2.4 Plánovanie nového šprintu	8
2.2.5 Stretnutie v polovici šprintu	9
2.2.6 Vyhodnotenie šprintu	9
2.2.7 Retrospektíva šprintu	9
2.3 Artefakty	10
2.3.1 Produktový backlog	10
2.3.2 Backlog pre šprint	10
2.3.3 Položka backlogu	10
2.3.4 Cieľ šprintu	10
3 PRÁCA S VERZIAMI	11
3.1 Role	11
3.2 Vetvy	11
3.3 Commit-y	12
3.4 Merge request-y	12
4 VÝVOJ A INTEGRÁCIA	14
4.1 Role	14
4.2 Opis procesov	14
4.3 Záver	16
5 DOKUMENTÁCIA	17
5.1 Role	17
5.2 Predpoklady	17
5.2.1 Spustenie frontendu	17
5.2.2 Spustenie backendu	18
5.3 Opis procesu	19
5.3.1 Frontend	19
5.3.2 Backend	19

5.4	Záver	20
6	TESTOVANIE	21
6.1	Role	21
6.2	Definition of done z pohľadu testovania	21
6.3	Predpoklady	21
6.3.1	Frontend	21
6.3.2	Načítanie testovacích údajov cez docker	22
6.3.3	Backend	22
6.4	Opis procesu	22
6.4.1	Frontend	22
6.4.2	Backend	23
6.5	Automatizované testovanie	24
6.6	Záver	25

Zoznam pojmov a skratiek

backend serverová časť webovej aplikácie

backlog usporiadaný zoznam úloh, ktoré ešte nie sú vyriešené

camel case spôsob písania názvov bez medzier, kde prvý výraz začína malým písmenom každé nové slovo veľkým (napr. camelCaseWriting)

code review prehliadka kódu, statická analýza kódu - proces, kedy zodpovedná osoba skontroluje kód, tento proces je súčasťou definition of done

commit vytvorenie novej verzie s vybranými zmenami

cors celým názvom ang. *cross-origin resource sharing*, mechanizmus umožňujúci zdieľanie zdrojov webovej stránky pre aplikáciu na inej doméne

definition of done zoznam bodov, ktoré je potrebné splniť na dokončenie úlohy

docker nástroj, ktorý sa používa pri nasadzovaní riešenia do produkcie¹

e2e (end to end) test, ktorý pokrýva všetky časti aplikácie

frontend vizuálna časť webovej aplikácie

kontinuálna integrácia spôsob vývoja, pri ktorom všetci vývojári zdieľajú svoj kód vo vzdialenom repozitári, kód sa automaticky zostaví a otestuje

kontinuálne nasadzovanie rozšírenie kontinuálnej integrácie o automatické nasadenie do produkčného prostredia po úspešnom otestovaní

merge request žiadosť o spojenie vetiev

mockup používateľské rozhranie slúžiace len na demonštráciu bez implementovania funkčnej logiky

ng angular klient

npm celým názvom ang. *node package manager*, správca balíčkov uzla

osx operačný systém pre počítače spoločnosti Apple

používateľsky príbeh (angl. *user story*) opis časti funkcionality aplikácie z pohľadu interakcie medzi používateľom a aplikáciou

REST celým názvom ang. *representational state transfer*, spôsob ako jednoducho vytvoriť, čítať, editovať alebo zmazať informácie zo serveru pomocou jednoduchých volaní

¹<https://www.docker.com/>

Scrum metodológia agilného vývoja softvéru

Selenium rámec na testovanie frontendu

snake case spôsob písania názvov bez medzier, kde prvý výraz začína malým písmenom každé nové slovo malým, slová sú rozdelené podtržníkmi (napr. snake_case_writing)

Swagger nástroj na dokumentovanie REST rozhraní²

tag tzv. značka, pomocné označenie, ktoré zlepšuje čitateľnosť

URL celým názvom ang. *uniform resource locator*, jednotný vyhľadávač prostriedku

view časť backendu, ktorá posiela dáta na frontend v určenom formáte

wireframe bezfarebný náčrt štruktúry, obsahu a rozmiestnenia prvkov grafického používateľského rozhrania

²<https://swagger.io/>

Kapitola 1

PÍSANIE METODÍK

Zodpovedná osoba: Bc. Pavel Balashov

Posledná úprava: 02.12.2017, verzia 1.1

Tato metodika je určená pre členov tímu sElectors, ktorý pracuje na projekte Group de'Cider v rámci predmetu Tímový projekt.

Tato metodika bola vytvorená pre upresnenie toho, čo je metodika a na čo sa používa. Taktiež v tejto metodike sa opisuje štýl písania a štruktúra, ktoré musia dodržiavať metodiky vytvorené a používané členmi tímu sElectors v rámci projektu Group de'Cider.

1.1 Role

Autor metodiky - člen tímu, ktorý napísal danú metodiku. Iba autor metodiky má možnosť meniť a dopĺňať metodiku.

1.2 Definícia, účel a platnosť

Metodika je dokument ktorý zachytáva skúsenosti a znalosti jedného alebo viacerých členov tímu v rámci konkrétnej oblasti vývoja, riadenia vývoja alebo technológií. Je potrebná pre interné štandardizovanie procesov, ktoré môžu alebo musia byť vykonané v rámci projektu. Metodika slúži pre zaistenie kvality vykonania procesov, bez ohľadu na to, kto ho vykonáva, a je nápomocná najmä v prípade, že existujú alternatívne možnosti a postupy¹.

V rámci tímu sElectors, ktorý pracuje na projekte Group de'Cider, metodika nadobúda účinnosť po ukončení sprintu, v rámci ktorého bola schválená. Po nadobudnutí účinnosti je metodika záväzná pre všetkých členov tímu.

Všetky návrhy pre zmenu alebo doplnenie metodiky sa píše do komentárov. Ak sa nejedná o opravu gramatickej chyby, tieto zmeny a doplnenia musia byť následne schválené tímom. Po schválení ich autor metodiky doplní do metodiky a zvýrazní žltou farbou, čo znamená, že ešte nie sú platné. Tieto zmeny a doplnenia sa stávajú platnými po ukončení sprintu, v rámci ktorého boli schválené. Po nadobudnutí platnosti autor odstráni zvýraznenie.

1.3 Štýl

Metodika je formálny technický dokument, ktorý má obsahovať:

- jednotný strohý technický presný jazyk
- jednoznačné, zrozumiteľné a explicitné formulácie

¹<http://www2.fit.stuba.sk/bielik/courses/msi-slov/metodika/metodika2012-13.pdf>

Metodika by mala mať odporúčací alebo normatívny charakter. Pri písaní metodiky by sa mal autor úplne odosobniť, čo znamená:

- nepoužívať vlastné hodnotenia
- nepoužívať osobné zámená (ja, my, vy atď.)
- používať neurčitky a neosobné zámená

Metodika musí byť zrozumiteľná aj čitateľom s nižšou úrovňou znalostí než akou disponuje jej autor. Podľa možnosti, autor by mal uviesť príklad správneho a nesprávneho vykonávania konkrétneho procesu a pridať aj snímky obrazoviek.

Nakoniec, metodika nemá obsahovať analýzy problémov, názory a hodnotenia, avšak môže sa odkazovať na dokumenty, ktoré ich obsahujú².

1.4 Štruktúra dokumentu

1. titulná strana
2. obsah
3. zoznam pojmov a skratiek
4. nadväznosť na iné metodiky
5. úvod
 - (a) cieľová skupina - stanovuje pre koho je metodika určená
 - (b) ciele - vymedzenie cieľov metodiky
6. role a ich zodpovednosti
7. opis procesov
 - (a) opis postupu – opis všetkých podstatných povinných a podmienených krokov, ktoré je alebo môže byť potrebné vykonať
 - (b) vyhodnotenie kvality – ako zistiť, že opísaný postup bol správne dodržaný
 - (c) doplňujúce zdroje informácií – napr. odkazy na detailnejší opis riešenia problému na internete alebo dokumentáciu konkrétnej časti technológie
 - (d) hľadanie a odstránenie závad (ang. *troubleshooting*) – detaily toho, kedy môže nastať konkrétna záhada a ako sa dá vyriešiť
8. zdroje

²<http://www2.fit.stuba.sk/bielik/courses/msi-slov/metodika/metodika2012-13.pdf>

Kapitola 2

AGILNÉ RIADENIE SOFTVÉROVÉHO VÝVOJA

Zodpovedná osoba: Bc. Pavel Balashov

Posledná úprava: 02.04.2018, verzia 2.1

Táto metodika je určená pre členov tímu sElectors, ktorý pracuje na projekte Group de'Cider.

V rámci tímu bolo potrebné sa zhodnúť na prístupe k riadeniu projektu založenom na metodológii agilného vývoja softvéru Scrum. Najmä vznikla potreba jednoznačne definovať role, udalosti, artefakty a pravidlá podľa uvedenej metodológie, ako aj rozšíriť ich o ďalšie detaily, ktoré sú špecifické pre tím sElectors a projekt Group de'Cider.

2.1 Role

Produktový vlastník -

- vízia a definícia produktu¹
- manažment položiek produktového backlogu
- prioritizácia položiek produktového backlogu
- akceptácia implementácie

Scrum master - rola scrum master je pridelená jednému z členov tímu. Pred začiatkom nového šprintu sa táto rola prideluje inému členovi.

- dodržiavanie Scrum a agilných princípov
- identifikácia a odstránenie problémov, ktoré ovplyvňujú výkon tímu
- sledovanie progresu vývoja
- organizácia a vedenie stretnutí

Tím -

- spôsob vývoja produktu
- tvorba plánu šprintu
- odhad náročnosti práce
- predvedie výsledkov šprintu
- zlepšenia procesu

¹<http://scrum.sk/o-agile-a-scrum/2-scrum-a-roly/>

2.2 Udalosti

Všetky udalosti sú časovo ohraničené.

2.2.1 Šprint

Šprint (angl. *sprint*) je udalosť, počas ktorej sa vyvíja ďalší plne funkčný a použiteľný inkrement funkcionality produktu. V rámci šprintu sa uskutočňujú ďalšie udalosti ako tímové stretnutia a hlásenia statusu.

Šprint má variabilnú dĺžku (1-3 týždne), ktorá sa však stanoví počas plánovania šprintu, ktoré prebehne pred začiatkom šprintu. Počas šprintu:

- nemôže sa meniť cieľ šprintu
- nemôžu byť vykonané zmeny, ktoré ohrozia cieľ šprintu
- backlog pre šprint môže byť upravený po prediskutovaní s produktovým vlastníkom

Šprint končí vyhodnotením šprintu.

2.2.2 Hlásenie statusu

Hlásenie statusu je časový úsek, kedy každý člen tímu musí oznámiť pokrok na svojich úlohách a problémy, ktoré ho aktuálne brzdia. Je alternatívou pre denné scrumy (angl. *daily scrums*).

Hlásenie statusu sa koná minimálne 2 krát do týždňa - v utorok a sobotu. V stanovených dňoch je každý člen tímu povinný do 23:00 napísať do Slack kanálu #status:

- názvy úloh na ktorých pracuje
- vyjadrenie pokroku (0 % - 99 %, ready for review, done)
 - ak je pokrok uvedený v percentách a nie je 0 %, je potrebné do zátvorky krátko opísať čo ešte ostalo dorobiť
 - ak niektorá úloha nadväzuje na inú, je vhodné jej status doplniť o informáciu, na ukončenie ktorej úlohy pod koho vedením sa čaká

2.2.3 Tímové stretnutia

Tímové stretnutia vyžadujú prítomnosť všetkých členov tímu a produktového vlastníka. Neúčasť je povolená iba vo výnimočných situáciách a musí byť vopred oznámená všetkým členom tímu.

Trestom za nedochvilnosť je povinnosť priniesť chutnú odmenu pre ostatných členov tímu na ďalšom stretnutí.

Scrum master vytvorí súpis tém, ktoré sa budú preberať na tímovom stretnutí a zverejní ho ostatným členom tímu najneskôr deň pred stretnutím. Toto neplatí pre retrospektívu šprintu.

Počas stretnutia jeden člen tímu má na starosti vedenie zápisnice, ktorá obsahuje krátky opis priebehu stretnutia. Ďalší člen tímu má na starosti zapisovanie ďalších informácií, ktoré nepatria do zápisnice (napr. zapisovanie detailov jednotlivých úloh). Pre zvyšných členov tímu platí prísny zákaz používania elektroniky bez súhlasu ostatných členov tímu.

2.2.4 Plánovanie nového šprintu

Počas plánovania nového šprintu (angl. *sprint planning*) tím spoločnými silami rozvrhne prácu pre ďalší šprint. Toto stretnutie zahŕňa 3 podstatné činnosti:

- stanovenie cieľa šprintu
- výber úloh z produktového backlogu, ktoré budú vykonané počas nového šprintu
- ako bude prebiehať práca na vybraných úlohách

Pri výbere úloh do backlogu nového šprintu berie tím ohľad na: prioritu úloh, rýchlosť tímu a predchádzajúcu skúsenosť členov tímu. O počte úloh, ktoré budú vybrané do nového šprintu, rozhoduje tím. Ak ide o úlohu, na ktorej sa majú podieľať všetci členovia tímu, tak pre každého člena ma byť vytvorená samostatná podúloha.

Po výbere úloh do backlogu nového šprintu vytvorí tím plán práce. Tento plán bude obsahovať nadväznosť úloh a približný odhad kedy sa bude pracovať na ktorej úlohe. Pre všetky úlohy bude vytvorený detailný opis, ktorý musí obsahovať kroky vývoja a akceptačné kritériá.

Po vytvorení opisov tím vyhodnotí náročnosť každej položky backlogu pre nový šprint. Pre tento účel prebehne plánovací poker (angl. *planning poker*). Nakoniec každej úlohe bude pridelený člen tímu, ktorý bude za ňu zodpovedný. Scrum mastrovi by mal byť pridelený menší počet implementačných úloh, nech môže viac času venovať odstráneniu prekážok, ktoré bránia tímu včas dosiahnuť ciele šprintu.

Plánovanie nového šprintu prebieha každý druhý štvrtok, spolu s vyhodnotením predchádzajúceho šprintu. Spolu tieto činnosti môžu trvať maximálne 3 hodiny.

2.2.5 Stretnutie v polovici šprintu

Stretnutie v polovici šprintu sa využíva pre:

- riešenie prekážok, ktorým čelia členovia tímu počas práce na položkách backlogu pre aktuálny šprint
- prediskutovanie úpravy backlogu pre aktuálny šprint s produktovým vlastníkom
- ďalšie činnosti, ktoré vyžadujú vstup od všetkých členov tímu a ktoré nie je možné alebo sa nedajú efektívne vykonať mimo stretnutia

Toto tímové stretnutie prebieha každý druhý štvrtok o 12:00 a môže trvať maximálne 3 hodiny.

2.2.6 Vyhodnotenie šprintu

Na začiatku vyhodnotenia šprintu (angl. *sprint review*) sa posúdi práca, ktorá bola vykonaná počas šprintu a prezentovanie funkčného inkrementu, ktorý mal vzniknúť na konci šprintu. Ak na konci šprintu ostali nesplnené niektoré úlohy, počas tohto stretnutia sa posúdi ich stav a potrebnosť ich úpravy.

Potom tím spolu s produktovým vlastníkom vyhodnotí stav produktového backlogu a dohodne sa na ďalšej práci a smerovaní projektu. Výsledkom tohto stretnutia by mal byť revidovaný produktový backlog, ktorý je pripravený pre plánovanie ďalšieho šprintu.

Vyhodnotenie šprintu prebieha každý druhý štvrtok o 12:00, spolu s plánovaním nového šprintu. Spolu tieto činnosti môžu trvať maximálne 3 hodiny.

2.2.7 Retrospektíva šprintu

Retrospektíva šprintu (angl. *sprint retrospective*) slúži pre vyhodnotenie pozitívnych a negatívnych momentov šprintu, ktorý bol práve ukončený, s ohľadom na ľudí, vzťahy, činnosti a nástroje. Na základe nich tím spoločne sformuluje možné úpravy procesu riadenia a vývoja projektu, ktoré sa bude snažiť vykonať v ďalších šprintoch. Ako osnova slúžia tri otázky, na ktoré odpovie každý z členov tímu:

- Čo sa mi v tomto šprinte páčilo?
- Čo sa mi v tomto šprinte nepáčilo?
- Aké zmeny by som navrhol pre vylepšenie budúcich šprintov?

Retrospektíva šprintu prebieha každý druhý štvrtok o 18:40, v rovnaký deň ako prebehlo vyhodnotenie šprintu. Toto stretnutie trvá maximálne 2 hodiny.

2.3 Artefakty

2.3.1 Produktový backlog

Produktový backlog (angl. *product backlog*) je usporiadaný zoznam všetkých úloh, ktoré musia byť vykonané. Je to zdroj všetkých požiadaviek a zmien, ktoré musia byť zahrnuté do produktu. Keďže požiadavky na produkt sa stále menia, produktový backlog sa môže meniť. Podľa potreby, úlohy v produktovom backlogu môžu byť rozbité na menšie úlohy.

2.3.2 Backlog pre šprint

Backlog pre šprint (angl. *sprint backlog*) pozostáva z položiek produktového backlogu, ktoré boli vybrané tímom pre aktuálny šprint, a plánu práce pre dodanie ďalšieho inkrementu a dosiahnutie cieľu šprintu. Informácie pre položky tohto backlogu sa postupne dopĺňajú počas šprintu.

2.3.3 Položka backlogu

Každá položka backlogu definuje úlohu, ktorá musí byť vykonaná.

Pre všetky úlohy sú definované podmienky, ktoré musia byť splnené pred tým ako úloha môže byť považovaná za hotovú (tzv. *definition of done*). Tieto podmienky sú vymenované vo forme krokov v časti 4.2.

Taktiež každá úloha môže mať špecifické akceptačné kritéria, ktoré musia byť splnené pred tým, ako sa úloha bude považovať za hotovú.

2.3.4 Cieľ šprintu

Cieľ šprintu (angl. *sprint goal*) je stanovený na to, aby členovia tímu nepracovali na vlastných úlohách izolovane, ale spolupracovali pre splnenie spoločného cieľa. Počas šprintu je tento cieľ realizovaný úlohami, ktoré boli vybrané do backlogu pre aktuálny šprint a ďalšími súvislosťami, ktoré motivujú tím pracovať spolu.

Kapitola 3

PRÁCA S VERZIAMI

Zodpovedná osoba: Bc. Andrej Vitek

Posledná úprava: 02.04.2018, verzia 2.1

Cieľom tejto metodiky je definovať spôsob práce s git repozitárom v rámci tímového projektu a tým dosiahnuť prehľadné verziovanie kódu nezávisle od člena tímu, ktorý zmeny vykonáva. Metodika sa zaoberá spôsobom práce s vetvami, tvarom commit správ a spôsobom ako spájať už dokončenú funkcionálnosť vo vetve s hlavnou vetvou.

3.1 Role

Zodpovedný člen tímu - osoba ktorá je zodpovedná za vykonané zmeny.

Reviewer - osoba zodpovedná za code review.

3.2 Vetvy

Pre zjednodušenie vývoja sa budú pre nové funkcionality a riešenia v projekte vytvárať vetvy. Úlohy, pre ktoré sa budú vytvárať nové vetvy, by mali byť na úrovni „story“ alebo náročnejších úloh. Názvy vetiev sa budú skladať z 3 častí:

- typ funkcionality - podľa riešenej úlohy obsahuje buď „feature“ alebo „bug_fix“;
- časť projektu - ktorá časť projektu je riešená (backend, frontend, development, ...);
- názov - napísane malým písmenom v angličtine a v prípade viacerých slov, budú slová oddelené podčiarkovníkom (znak "_").

Názov vetvy sa bude skladať spojením týchto 3 častí pričom časti budú oddelené lomítkom (znak "/"). Vzor názvu vetvy: `typ_funkcionality/časť_projektu/názov`

Vetvy sa prehadzujú pomocou príkazu „`git checkout nazov_vetvy`“ a vytvárajú pomocou príkazu "`git checkout -b nazov_vetvy`", pričom vytváraná vetva sa vytvorí na základe aktuálne vybranej vetvy. Nové vetvy je potrebné vytvárať na základe hlavnej vetvy.

V prípade, že sa pokračuje v práci s vetvou, ktorá už bola spojená s hlavnou vetvou, tak je potrebné pracovať podľa nasledujúcich krokov.

1. Prejsť do vetvy, ktorá sa ide meniť pomocou príkazu "`git checkout nazov_vetvy`"
2. Natiahnuť si najnovšiu verziu aktuálnej vetvy príkazom "`git pull origin nazov_vetvy`"
3. Natiahnuť si najnovšiu verziu hlavnej vetvy príkazom "`git pull origin master`"
4. Vykonať zmeny pomocou `commit-ov`

5. Znovu natiahnuť najnovšiu verziu hlavnej vetvy príkazom "git pull origin master"

Správne názvy:

- bug_fix/backend/<bug_xy>
- feature/frontend/<feature_xy>

Nesprávne názvy:

- feature-BackEnd-Feature-xy (zlý formát)
- frontend/bug_fix/#9 (vymenené časti v názve)
- feature/frontend/tests-rework (_ namiesto -)
- 1-odlisne-nazvy-poli-v-api-dokumentaciach (zlý formát a slovenský jazyk)

Po ukončení práce sa pre vetvu vytvorí merge request.

3.3 Commit-y

Po ukončení práce na časti funkcionality sa vytvorí commit obsahujúci krátku správu popisujúcu, čo bolo zmenené. Správa bude obsahovať do 10 slov v anglickom jazyku v imperatívne (veta bude mať formu príkazu a začína slovesom) v jednoduchom prítomnom čase. Prvé slovo vo vete bude začínať veľkým písmenom a veta bude končiť bodkou.

Commity sa vytvárajú pomocou príkazu "git commit -m <správa>".

Správne názvy:

- Add table xy.
- Fix runtime error while testing with empty DB.

Nesprávne názvy:

- Added (chýba predmet, minulý čas slovesa a bodka)
- table_for_database (chýba podmet, malé začiatkové písmeno, zlý formát a bodka)
- basic layout and look for team page (chýba podmet, malé začiatkové písmeno a bodka)
- Updated README.md. (minulý čas slovesa)
- Anonymous user login fix. (zlý slovosled -> nie je príkaz)
- CorsMiddleware fix for development and auth navigation fix (zlý slovosled a bodka)

3.4 Merge request-y

Pred spojením vetvy s dokončenou funkcionalitou s hlavnou vetvou je potrebné postupovať podľa nasledujúcich krokov. V prípade, keď ide o funkcionalitu, ktorá sa vytvára na úrovni viacerých vetví (napr. obsahuje backend aj frontend), tak musí prebehnúť ešte integrácia medzi jednotlivými časťami v novej vetve. Integrácia sa bude konať vo vetve s názvom typ_funkcionality/development/názov podľa pravidiel v časti 3.2. Túto vetvu je potrebné vytvoriť na základe vetvy, ktorá sa bude integrovať, alebo s ňou spojiť ak už existuje. Ak je daná funkcionalita len na úrovni jednej vetvy, tak sa integračná vetva nevytvára. Na koniec je ešte potrebné si natiahnuť poslednú verziu hlavnej vetvy a vyriešiť konflikty.

Spôsob, ako toto spraviť, je použiť príkazy:

- "git checkout nazov_vetvy"

- "git pull origin master"

Po vyriešení konfliktov je potrebné vytvoriť merge request, ktorý musí prejsť prehliadkou. Človek vykonávajúci prehliadku (reviewer) doplní svoje pripomienky pomocou komentárov do merge requestu. V prípade, ak po dokončení prehliadky sú v kóde nejaké pripomienky, tak sa pošlú zodpovednému členovi tímu na prepracovanie. Ak po prehliadke nie sú žiadne pripomienky, tak sa merge request akceptuje.

Kapitola 4

VÝVOJ A INTEGRÁCIA

Zodpovedná osoba: Bc. Miroslav Valčíčák

Posledná úprava: 02.04.2018, verzia 1.2

Metodika je určená všetkým, ktorí sa akýmkoľvek spôsobom podieľajú na tvorbe produktu a jeho nasadení do produkčného prostredia. Pritom nadväzuje na:

- Kapitola 3. Práce s verziami
- Kapitola 5. Dokumentácia
- Kapitola 6. Testovanie

Snahou nášho tímu je, aby proces vývoja a integrácie bol čo najjednoduchší, najefektívnejší, nadmieru nezaťažoval tím a zároveň zaručoval zachovanie vysokej kvality vytváraného produktu. Taktiež sa proces pokúša presunúť čo najviac rutínnej práce na nástroje a systémy podporujúce ich automatizované vykonávanie.

4.1 Role

Databázový návrhár - človek, ktorý navrhuje dátový model a definuje obmedzenia.

Návrhár grafického používateľského rozhrania - jeho úlohou je navrhnuť rozhranie pre používateľa z vizuálneho hľadiska. Zaoberá sa farbami, ale aj rozmiestnením jednotlivých prvkov.

API návrhár - je zodpovedný za dobre definované rozhranie pre komunikáciu medzi klientom a serverom.

Vývojár - implementuje návrhy a odstraňuje implementačné chyby.

Recenzent zdrojového kódu - vykonáva statickú analýzu kódu, za účelom odhalenia chýb, odstraňovania nekonzistencie a nedodržiavania dohodnutých zásad pri programovaní.

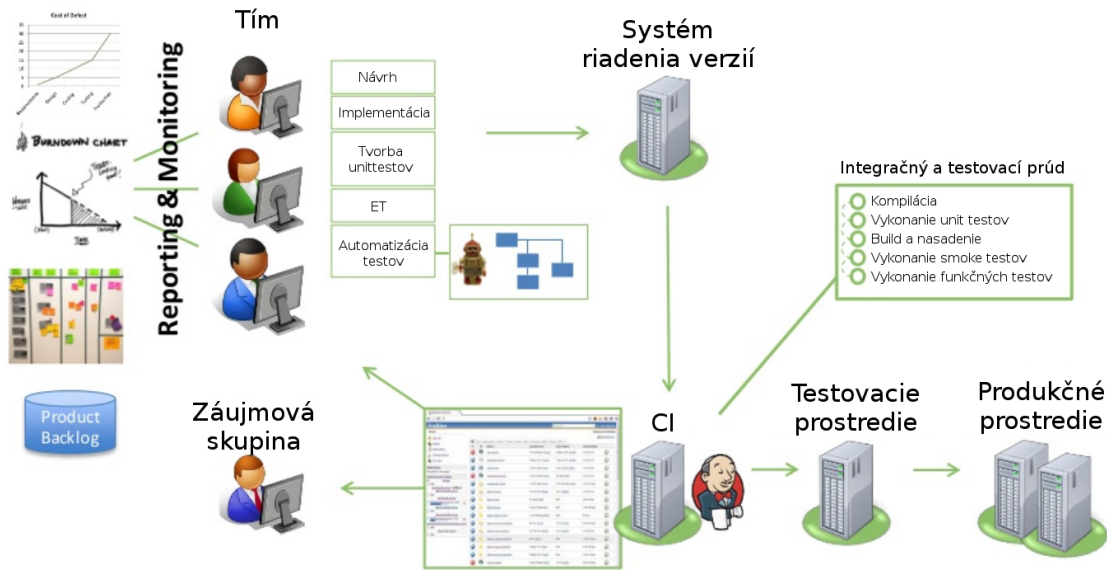
Správca prostredí - osoba zodpovedná za riešenie akýchkoľvek problémov spojených s integráciou a funkčnosťou prostredí

4.2 Opis procesov

Návrh procesu vývoja a integrácie bol výrazne ovplyvnený praktikami kontinuálnej integrácie (ang. *continuous integration*, Obrázok 4.1¹²) a kontinuálneho nasadzovania (ang. *continuous deployment*)³. Ich aplikovanie v procese pomáhajú dosiahnuť nasledovné nástroje a služby:

- Git/GitLab (manažment verzií zdrojového kódu)
- Docker (integrácia)
- Jenkins (testovanie, nasadzovanie)

Kontinuálne nasadzovanie



Obr. 4.1: Proces kontinuálneho nasadzovania.

V súčasnosti sa pri vývoji produktu využívajú tri prostredia a to:

- vývojové
- staging
- produkcia

každé prostredie má vlastnú sadu konfiguračných súborov. Vývojové prostredie slúži taktiež ako testovacie prostredie. Staging prostredie slúži tímu v prvom rade na overenie bezproblémového integrovania novej funkcionality do existujúceho systému aj pomocou automatických integračných testov. Rovnako, slúži product ownerovi na sledovanie stavu vývoja funkcionality, ich validovanie a testovanie.

Pri vývoji každej samostatnej funkcionality je potrebné dodržiavať nasledujúcu postupnosť krokov:

1. vyberie sa prípad použitia/používateľský príbeh
2. databázový návrhár vytvorí návrh dátového modelu a jeho vizualizácia UML diagramom na základe definovaných požiadaviek (ak to charakter úlohy umožňuje)
3. návrhár grafického používateľského rozhrania vytvorí wireframe-y a mockup-y pre používateľa systému (ak to charakter úlohy umožňuje)
4. API návrhár definuje rozhrania komunikácie medzi klientskou časťou systému a serverovou časťou - potrebná konzultácia s vývojárom klientskej aj serverovej časti systému
5. vývojári vytvoria osobitné vetvy v systéme na manažment verzií zdrojového kódu
6. vývojári implementujú časti funkcionality

¹<https://codeship.com/continuous-integration-essentials>

²<https://www.slideshare.net/apohjonen/ntd-2014-presentation-omenia-35684649>

³<https://codeship.com/continuous-integration-essentials>

7. vývojári vytvoria testy pre príslušné časti zdrojového kódu
8. vývojári vytvoria dokumentáciu k príslušnej časti zdrojového kódu
9. vývojári okomentujú a odošlú zmeny do vzdialeného repozitára vetvy
10. v prípade, že funkcia nie je úplne implementovaná, pokračovať bodom 6
11. vývojári si k sebe prevezmú zmeny z hlavnej vývojovej vetvy
12. vývojári vyriešia prípadné konflikty
13. vývojári pridajú komentáre a odošlú riešenia konfliktov do vzdialeného repozitára vetvy
14. vývojári vytvoria požiadavky na zlúčenie s hlavnou vývojovou vetvou (ang. *merge request*) v prostredí GitLab-u (iba ak ešte neexistuje)
15. vývojári požiadajú recenzentov zdrojového kódu (sú pridelení pre každú úlohu) o vykonanie code review
16. recenzenti zdrojového kódu si prezrú novovytvorený kód a v prípade potreby pridajú k nemu pripomienky
17. vývojári zapracujú pripomienky vo vlastnej vetve a pokračujú bodom 11 (iba v prípade, že nejaké pripomienky existujú)
18. vývojári zlúčia vývojové vetvy

Po každej zmene v hlavnej vývojovej vetve Jenkins spustí automatizované testy a v prípade ich úspešného ukončenia nasadí novú verziu produktu do staging prostredia. Vývojári sú povinní sledovať stav testovania a v prípade ich neúspešného dokončenia musia chyby odstrániť vo vlastných vývojových vetvách. Bod číslo 2 a 3 sú od seba navzájom nezávislé a môžu sa vykonávať paralelne.

V prípade úspešného ukončenia procesu vývoja, testovania a nasadenia na staging prostredie sa vyzve product owner, aby zvalidoval implementovanú funkcionálnosť a po jej akceptovaní správca prostredia dá pokyn Jenkinsu na jej automatické nasadenie do produkčného prostredia.

Každý člen tímu je povinný v prípade objavenia akejkoľvek chyby počas svojho vývoja, testovania alebo akejkoľvek práce s aplikáciou v staging prostredí túto chybu zdokumentovať a nahlásiť. Proces manažmentu chýb je opísaný v osobitnej metodike.

4.3 Záver

Aby mala metodika procesu vývoja a integrácie reálny pozitívny prínos, je nevyhnutné, aby ju každý člen vývojového tímu rešpektoval a dodržiaval. Jednotlivé kroky vývoja môžu presnejšie upravovať ďalšie metodiky, s ktorými sa je každý člen tímu povinný oboznámiť ešte pred začatím práce na vývoji produktu.

Kapitola 5

DOKUMENTÁCIA

Zodpovedná osoba: Bc. Michal Dolnák, Bc. Michal Hucko

Posledná úprava: 01.04.2018, verzia 2.1

Cieľom dokumentu je objasniť postup pri dokumentovaní. Metodika je záväzná a platí pre všetkých členov tímu 1, ktorí sa podieľajú na tvorbe kódu. Všetky postupy opísané v tomto dokumente sú platné. Táto metodika nadväzuje na metodiku:

- Kapitola 3. Práca s verziami

5.1 Role

Programátor - osoba ktorá je zodpovedná za napísaný kód (či na frontende, alebo backende).

Reviewer - osoba zodpovedná za code review.

5.2 Predpoklady

5.2.1 Spustenie frontendu

Kľúčové závislosti Angularu sú (názov -> odporúčaná verzia):

- npm -> 5.3.0
- nodeJs¹ -> 8.6.0
- ng -> 1.4.4

Odporúča sa pracovať na operačných systémoch založených na UNIX technológii, ako napr. Linux či OSX. Pre používateľov Windows doporučujeme použiť VirtualBox na vytvorenie UNIX virtuálneho stroja.

- npm a nodejs stiahnete pomocou príkazu "\$ apt-get install npm"(Linux) alebo príkazom "\$ brew install npm"(OSX).
- ng nainštalujete pomocou príkazu (Linux, OSX): "\$ npm install -g @angular/cli"

Lokálne spustenie

Postup:

- V prvom kroku spustíme lokálne aplikáciu pomocou príkazu: "\$ ng serve". Prepínačom -port="vieme určiť číslo portu, na ktorom má byť aplikácia spustená, ak je prednastavený port 4200 obsadený.

¹<https://nodejs.org/en/>

- V druhom kroku spustíme backend v Dockeri pomocou príkazu "\$ docker-compose up".
- V environment.local.ts je potrebné skontrolovať, či premenná prostredia apiBase smeruje na backend v Dockeri.
- Backend musí mať povolené CORS pre prístup z portu, kde je lokálne spustený frontend. V opačnom prípade odmietne prístup a nie je možné lokálne vyvíjať².

Lokálne spustenie (docker)

Postup:

- Aby sme v Dockeri videli nové zmeny musíme si Docker kontajner celý nanovo vytvoriť pomocou príkazu "\$ docker-compose build".
- V hlavnom priečinku projektu spustíme aplikáciu pomocou príkazu: "\$ docker-compose up".

5.2.2 Spustenie backendu

Na to, aby bolo možné písať dokumentáciu je potrebné aby mal programátor nasledujúce knižnice:

- django ("\$ pip install django")
- django-rest-framework ("\$ pip install djangorestframework")
- django swagger ("\$ pip install django-rest-swagger")

Swagger je nástroj na dokumentovanie. V našom projekte ho používame na dokumentovanie REST rozhrania. Aby správne bežal, musí byť okrem inštalácie pridaný k nainštalovaným aplikáciám³:

```
1 INSTALLED_APPS = [
2     ...
3     'rest_framework_swagger',
4     ...
5 ]
```

Ukážka zdrojového kódu 5.1: Vyhodenie dokumentácie Python

A taktiež musí byť pridaný medzi URL v projekte:

```
1 from django.conf.urls import url
2 from rest_framework_swagger.views import get_swagger_view
3
4 schema_view = get_swagger_view(title='Some cool name')
5
6 urlpatterns = [
7     url(r'^$', schema_view)
8 ]
```

Ukážka zdrojového kódu 5.2: Vyhodenie dokumentácie Python

Lokálne spustenie

Pre lokálne spustenie projektu prejdite do adresára /backend/group/ v koreňovom adresári projektu a spustite príkaz: "\$ python manage.py runserver"

Následne beží na localhost:8000/.

Lokálne spustenie (docker)

Pre lokálne spustenie pomocou dockeru je potrebné z koreňového adresára projektu spustiť príkaz: "\$ docker-compose up"

Následne beží na localhost:8000/.

²https://en.wikipedia.org/wiki/Cross-origin_resource_sharing

³<https://django-rest-swagger.readthedocs.io/en/latest/>

5.3 Opis procesu

5.3.1 Frontend

Pravidlá:

- Dokumentáciu sa píše k triedam, k funkciám.
- Pri dokumentácii funkcií, ktoré majú parametre a návratové hodnoty používajte tagy `@param` a `@return` s opisom a použitými dátovými typmi.
- Dokumentáciu píšete po anglicky a vo vetách.
- Ak majú premenné deklarované typy, tak ich píšeme v zátvorkách.

```
1 /**
2 * Create new http request to the server in a format, which is decided by it's type.
3 * @param options object with type(string), query(boolean) and body(object) fields
4 * @param callback to call after response is received
5 *
6 * @return callback(err(object)), data(object))
7 */
```

Ukážka zdrojového kódu 5.3: Príklad dokumentácie frontend

5.3.2 Backend

Pre tento účel sa používa nástroj swagger. Aby swagger vedel, čo má dať do dokumentácie, špecifikú sa detaily už počas vytvárania modelu⁴. Je potrebné uviesť, ktoré polia sú povinné, aký majú typ, správne napísať ich názov, prípadne uviesť základné hodnoty. Príklad:

```
1 class Vote(models.Model):
2     created = models.DateTimeField(auto_now_add=True)
3     username = models.CharField(max_length=100, default="User")
```

Ukážka zdrojového kódu 5.4: Príklad dokumentácie backend

Ďalej je potrebné okomentovať každú metódu vo view, ktorá bude použitá v URL. Swagger používa tieto komentáre ako pole Implementation notes. Je nutné, aby bolo v komentári spomenuté, na čo bude metóda slúžiť. Príklad:

```
1 class EventCreate(generics.GenericAPIView):
2     """
3     Create new Event with given Options.
4     """
5     def get_serializer_class(self):
6         return NewEventSerializer
7
8     def post(self, request, format=None):
9         """
10        Create new Event with given Options.
11        """
```

Ukážka zdrojového kódu 5.5: Príklad dokumentácie backend

Komentáre

V projekte je nutné dodržať štruktúru komentárov. Komentáre dodržiajú nasledujúce pravidlá:

- Komentár je písaný po anglicky.
- Komentár začína veľkým písmenom.

⁴<http://www.django-rest-framework.org/topics/documenting-your-api/>

- Komentár končí bodkou.
- Komentár je písaný rozkazovacím spôsobom.

Vhodné príklady:

```
1 "Create new action."  
2 "Update action depending on the date."
```

Ukážka zdrojového kódu 5.6: Príklad komentárov backend

Nevhodné príklady:

```
1 "It will create a record"  
2 "Some method"
```

Ukážka zdrojového kódu 5.7: Príklad komentárov backend

5.4 Záver

Dokumentácia je jedna z častí definition of done. Programátor je teda zodpovedný za jej obsah. Reviewer je povinný okrem funkcionality kontrolovať aj dokumentáciu, či je v súlade s týmto dokumentom. Ak sa počas vývoja produktu vyskytnú nedostatky tohto dokumentu, je možné ho rozšíriť.

Kapitola 6

TESTOVANIE

Zodpovedná osoba: Bc. Michal Dolnák, Bc. Michal Hucko
Posledná úprava: 02.04.2018, verzia 3.3

Cieľom dokumentu je objasniť postup pri testovaní. Metodika je záväzná a platí pre všetkých členov tímu 1, ktorí sa podieľajú na tvorbe kódu. Všetky postupy opísané v tomto dokumente sú platné. Táto metodika priamo nadväzuje na metodiku:

- Kapitola 5. Dokumentácia

6.1 Role

Programátor - osoba, ktorá je zodpovedná za napísaný kód (či na frontende, alebo backende).

6.2 Definition of done z pohľadu testovania

Každý prípad použitia musí byť napísaný test, ktorý zachytáva korektné správanie aplikácie pri vykonávaní prípadu použitia. Test nepíšeme len v prípade, že ho z objektívnych príčin nie je možné vykonať alebo by jeho výsledok nebol deterministický. Aplikácia sa odovzdáva na posúdenie (ang. *review*), ak sú funkčné všetky existujúce automatické testy.

6.3 Predpoklady

6.3.1 Frontend

- Predpoklad je fungujúca frontendová aplikácia. Návod na spustenie aplikácie nájdete v Kapitole 5, v časti dokumentovanie frontendu, v sekcii Návod na lokálne spustenie projektu.
- Testovací framework sa nachádza v priečinku `protractor` a obsahuje dva docker súbory - `docker-compose.yml` a `docker-compose.test.yml`. Druhý súbor slúži pre automatické testovanie aplikácie pomocou nástroja Jenkins.
- Pre testovanie aplikácie spustenej lokálne v dockeri spustíme v priečinku `protractor` príkaz „`docker-compose up`“. Docker stiahne a spustí selenium a chrome a spustí testy aplikácie na url „`localhost:4200`“.
- Na písanie samotných testov je lepšie nainštalovať si `protractor` a selenium lokálne. Návod nájdete tu <http://www.protractortest.org/#/>.
- Po spustení lokálneho selenium servera môžete lokálne pustiť testy pomocou príkazu „`protractor protractor.local.js`“ s tým, že je potrebné nastaviť parameter `baseUrl` na adresu, kde ste si lokálne spustili aplikáciu.

6.3.2 Načítanie testovacích údajov cez docker

Na načítanie testovacích údajov do databázy, zálohu aktuálnej databázy a jej obnovenie slúžia 3 príkazy:

- „docker-compose run backend setupdbfrontend“ - resetuje databázu a vloží testovacie údaje.
- „docker-compose run backend setupdbfrontendwithbackup“ - zálohuje aktuálne údaje v databáze, resetuje ju a vloží testovacie údaje.
- „docker-compose run backend restorebackup“ - resetuje databázu a načíta zálohované údaje.

Tieto príkazy sa spúšťajú z hlavného adresára projektu, tj. adresár v ktorom je súbor docker-compose.yml.

6.3.3 Backend

Zdrojový kód na backende je napísaný nad frameworkom django-rest. Verzia frameworku django je aspoň 1.11.5 a frameworku django-rest je 3.6.4. Pri implementácii testovania používame štandardné testovanie nad frameworkom Django, ktoré sa dá spustiť z koreňového adresára backendu cez príkaz: "\$ python manage.py test"

6.4 Opis procesu

6.4.1 Frontend

Štruktúra testov

Príklad testu:

```
1 describe('Home page is correct.', () => {
2   let page: HomePage;
3
4   beforeEach(() => {
5     page = new HomePage();
6   });
7
8   it('should display project name in header', () => {
9     page.navigateTo();
10    expect(page.getProjectName()).toEqual('Group de Cider');
11  });
12 });
```

Ukážka zdrojového kódu 6.1: Príklad testu frontend

Testy sa skladajú z 3 častí. Prvou je časť describe, kde je nutné uviesť aká časť systému sa testuje. Druhou sú deklarované komponenty alebo stránky, ktoré sa budú testovať. Treťou sú jednotlivé časti testu zoskupené v podmienkach¹.

Formálne zásady:

- Popisy testu sa píše po anglicky.
- Všetky súbory s testami musia byť nazvané *.e2e.ts a musia byť umiestnené v priečinku protractor/e2e.
- Na testovanie sa používa framework protractor².

¹<http://www.protractortest.org/#/style-guide>

²<http://www.protractortest.org>

Štruktúra stránok

```
1
2 export class HomePage {
3   navigateTo() {
4     return browser.get('/');
5   }
6
7   getProjectName() {
8     return element(by.id('project-name')).getText();
9   }
10
11  getAboutUsButton() {
12    return element(by.id('about-us'));
13  }
14
15  getLoginButton() {
16    return element(by.id('login-button'));
17  }
18 }
```

Ukážka zdrojového kódu 6.2: Príklad testu frontend

Stránky opisujú komponenty aplikácie a vyberajú z nich jednotlivé elementy, ktoré sa následne používajú v testoch. Elementy sa vyberajú na základe atribútov unikátnych identifikátorov (id) a ak to nie je možné, tak na základe atribútov tried.

6.4.2 Backend

Štruktúra testov

Testy organizujeme do logických celkov, ktorými sú triedy. Každá trieda môže dediť z jednej z možností:

- Štandardnej triedy djanga `TestCase` v prípade, že sa jedná o funkcionality mimo frameworku `django-rest`: `"from django.test import TestCase"`
- Triedy `APITestCase` v prípade testovania funkcionality `django-rest` frameworku. Viac v kapitole 6.4.2. `"from rest_framework.test import APITestCase"`

Testovacie scenáre sú ďalej organizované do metód.

Štábná kultúra

Konvencie štruktúry písania názvov V prípade „test case-ov“ použijeme camel-case formát názvu (prvé písmeno veľké a každé nové slovo s veľkým, všetky slová spolu). V prípade špecifických názvov metód využijeme snake-case (každé slovo s malým oddelené podtržníkom). Príklad:

```
1 class MyNewTestCase(APITestCase):
2   def new_test_1_test(self):
```

Ukážka zdrojového kódu 6.3: Príklad testu backend

Konvencie štruktúry obsahu názvov Celý „test case“ je potrebné robiť v kontexte view, na ktorý sa viaže. To znamená, že ak testujem funkcionality view, kde vytvárame Auto, názov bude vytvorený presne podľa toho. Názvy test-casov končia reťazcom „TestCase“. Konkrétne metódy v test case (testy) sú potom pomenované podľa špecifickej udalosti, ktorá je testovaná. Názvy testov končia reťazcom „_test“. Nasledujúci príklad ukazuje ako pomenovať test case a testy na vytváranie triedy auta:

```
1 class CreateCarTestCase(APITestCase):
2   def test_create_car_test(self):
3     ...
4   def test_create_car_without_wheels_test(self):
```

Ukážka zdrojového kódu 6.4: Príklad testu backend

```

1 class New_testcase(APITestCase):
2     def testcreatecartest(self):
3         ...
4     def testCreateCarWithoutWheelsTest(self):

```

Ukážka zdrojového kódu 6.5: Nevhodný príklad testu backend

Django-rest APITestCase

Výhodou použitia tejto triedy je fakt, že nám poskytuje parameter “client”, cez ktorý vieme jednoducho poslať dopyty na REST API. Príklad³:

```

1 class CreateCarTestCase(APITestCase):
2     def test_create_car_test(self):
3         response = self.client.post(url, data, format='json')
4         ...

```

Ukážka zdrojového kódu 6.6: Príklad testu backend

6.5 Automatizované testovanie

Automatizované testovanie je vykonávané na základe zmeny vo vetve master nášho git repozitára. Celý proces zastreľuje nástroj pre kontinuálnu integráciu – Jenkins, ktorý sa nachádza na adrese <https://team01-17.studenti.fiit.stuba.sk/jenkins/>. Po prihlásení je možné vidieť všetky časti projektu s ich aktuálnym stavom. Modrá farba pri časti znázorňuje úspech pri poslednom vykonaní, červená neúspech. Posledných 5 vykonaní je zhrnutých vo forme počasia, ktoré znázorňuje percentuálnu úspešnosť posledných 5 vykonaní. Pre podrobnejšie informácie stačí prejsť na ikonku s počasím danej časti. Z dôvodu nižšej konfiguračnej náročnosti je celý proces rozdelený na 4 časti:

- timak,
- tester,
- pusher,
- deployer.

Lepší náhľad na obsah a tvorbu jednotlivých častí vysvetlí krátky tutoriál pre vytvorenie časti.

timak Časť s názvom „timak“ má na starosti počúvanie a reagovanie na git repozitár nášho projektu. Pri zmene vo vetve master stiahne novú verziu tejto vetvy na náš server.

tester Časť „tester“ je ústredná v celom automatickom testovaní. V jednotlivých krokoch, v súlade s predchádzajúcimi časťami a príkazmi tejto metodiky, volá

- zastavenie starého testovacieho prostredia,
- build novej verzie,
- spustenie testov backend-u,
- nasadenie nového testovacieho prostredia,
- zálohovanie a prípravu testovacej databázy pre integračné testovanie,

³<http://www.django-rest-framework.org/api-guide/testing/>

- spustenie frontend integračných testov,
- obnovenie zálohy testovacej databázy.

Všetky tieto kroky sú zhrnuté do 3 celkov: *Building*, *Backend Testing* a *Frontend Testing*. Tieto celky možno vidieť aj po rozkliknutí časti „tester“.

pusher Časť „pusher“ zabezpečí, aby sa nová funkcionality dostala do vetvy release. Keďže nasadenia novej verzie predpokladá odsúhlasenie produktovým vlastníkom, spustenie tejto časti a jej vykonávanie je možné len manuálne pomocou „Build Now“. Po úspešnom vykonaní tejto časti je automaticky zavolaná časť „deployer“, aby obsah vetvy release plne korešpondoval s aktuálne nasadenou verziou v produkcii.

deployer Časť „deployer“ je nastavená tak, aby stiahla obsah vetvy release a spustila novú produkčnú verziu nášho projektu.

6.6 Záver

Testovanie je jedna z častí definition of done. Programátor je teda zodpovedný za jej obsah. Posudzovateľ je povinný okrem funkcionality kontrolovať aj testy, či sú v súlade s týmto dokumentom. Okrem toho spúšťa testy. Ak počas sa počas vývoja produktu vyskytnú nedostatky tohto dokumentu, je možné ho rozšíriť.