

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Tím č. 9

Dokumentácia riadenia

Tímový Projekt II.

Členovia tímu: Bc. Martin Fukas, Bc. Ľubomír Samotný, Bc. Michal Selický, Bc. Michal Polák
Bc. Marek Števuliak, Bc. Michal Števuliak, Bc. Nghia Pham van

Vedúci tímu: Ing. Róbert Móro, PhD.

Máj 2018

Obsah

Úvod	3
Roly členov tímu	4
Podiel práce na dokumentácii riadenia	4
Podiel práce na dokumentácii inžinierskeho diela	5
Aplikácie manažmentov	8
Manažment dokumentácie	8
Manažment úloh	8
Manažment plánovania	8
Manažment prezentačnej stránky tímu	9
Manažment testovania	9
Manažment verzií softvéru	10
Manažment komunikácie	10
Manažment rizík	11
Manažment vývojového prostredia a podpory vývoja	11
Manažment kvality	11
Manažment integrácie	12
Manažment konfigurácií a údržby	12
Sumarizácia šprintov	13
Šprint 1	13
Šprint 2	16
Šprint 3	19
Šprint 4	21
Šprint 5	24
Šprint 6	27
Šprint 7	29
Šprint 8	32

Šprint 9	35
Šprint 10	39
Šprint 11	42
Globálna retrospektíva šprintov zimného semestra	43
Globálna retrospektíva šprintov letného semestra	49
Prílohy	56
Príloha A: Motivačný dokument	56
Príloha B: Metodiky	58
Príloha B1: Metodika na zapisovanie stretnutí	59
Príloha B2: Metodika prenášania súborov na server	60
Príloha B3: Metodika na testovanie	61
Príloha B4: Definition of Done	63
Príloha B5: Metodika na Git	64
Príloha B6: Metodika na ScrumDesk	65
Príloha B7: Metodika pre vývojové prostredie	67
Príloha B8: Metodika na zdieľanie súborov	68
Príloha B9: Coding conventions metodika	69
Príloha B10: Metodika na Continuous Integration	71
Príloha C: Export evidencie úloh	74
Príloha D: Retrospektíva.	85

Úvod

Práca v tíme je komplexný proces a naučiť sa pracovať v tíme je zložitou úlohou pre všetkých členov tímu. Rozhodli sme sa pri vývoji riadiť agilnou technikou Scrum. Dĺžka šprintov bola stanovená na dva týždne. V každom týždni sa všetci členovia tímu zúčastnili tímového stretnutia.

Na začiatku projektu sme si rozdelili roly a zodpovednosti, ktoré sú opísané v tomto dokumente. Dokumentácia riadenia taktiež sumarizuje priebeh doterajších šprintov, popisuje používané aplikácie manažmentu a s nimi spojené metodiky.

Roly členov tímu

Nghia Pham van

- Scrum Master/Developer
- Manažment úloh

Michal Polák

- Developer
- Manažment dokumentácie

Michal Selický

- Developer
- Manažment verzií softvéru
- Manažment podpory vývoja

Ľubomír Samotný

- Developer
- Manažment testovania
- Manažment podpory vývoja

Martin Fukas

- Developer
- Manažment prezentačnej stránky tímu
- Manažment kvality

Marek Števuliak

- Developer
- Manažment konfigurácií a údržby

Michal Števuliak

- Developer
- Manažment kvality

Podiel práce na dokumentácii riadenia

	Nghia Pham van	Michal Polák	Michal Selický	Ľubomír Samotný	Martin Fukas	Marek Števuliak	Michal Števuliak
--	----------------	--------------	----------------	-----------------	--------------	-----------------	------------------

Úvod	100%	-	-	-	-	-	-
Aplikácie manažmentov	25%	15%	15%	10%	10%	15%	10%
Sumarizácia šprintov	60%	-	-	-	25%	-	15%
Globálna retrospektíva	90%	-	-	10%	-	-	-

Podiel práce na dokumentácii inžinierskeho diela

	Nghia Pham van	Michal Polák	Michal Selický	Ľubomír Samotný	Martin Fukas	Marek Števuliak	Michal Števuliak
Úvod	100%	-	-	-	-	-	-
Globálne ciele	100%	-	-	-	-	-	-
Celkový pohľad na systém	10%	-	15%	60%	10%	-	-
Proces sťahovania zmlúv z CRZ	-	-	-	-	-	10%	90%
Proces sťahovania zmlúv z Egov	-	-	-	-	-	10%	90%
Opis modulov	-	60%	10%	10%	20%	-	-
Informácie o Subjekte	-	50%	-	-	50%	-	-
Sledovanie aktivity prihláseného používateľa - vyhľadávanie	-	-	20%	-	80%	-	-
Sťahovanie zmlúv z CRZ	-	-	-	-	-	-	100%

pomocou súboru.							
Skrytie vybraných zmlúv pred verejnosťou	-	-	20%	-	-	80%	-
Hromadné skrytie zmlúv pred verejnosťou	-	-	30%	-	-	70%	-
Editácia sprievodných dát v zmluve	-	-	-	-	60%	-	40%
Zobrazenie údajov o subjekte - samostatná stránka	-	-	-	-	100%	-	-
Nové možnosti rozšíreného vyhľadávania zmlúv	-	-	-	100%	-	-	-
Vylepšenie normalizácie názvu dodávateľov a objednávateľov	-	-	-	100%	-	-	-
Editácia scanu a fulltextu zmluvy					60%		40%

Pridanie RPVS		100%					
Nahradenie používania Regisu		100%					

Aplikácie manažmentov

Manažment dokumentácie

Výstupom z každého stretnutia počas tímového projektu je zápisnica ktorá dokumentuje obsah stretnutia. Pomocou zápisnice dokumentuje prácu na projekte, naplánované úlohy, problémy na ktoré sme narazili alebo rady ktoré sme zdieľali s ostatnými členmi tímu. Taktiež pomocou zápisnice dokumentujeme Šprint review a retrospektívu.

Pre túto činnosť sme vytvorili metodiku na zapisovanie stretnutí. Metodika opisuje kde a kedy sa vytvorí zápisnice, kto je zodpovedný za zapisovanie poznámok a jej formát. Taktiež prideluje zodpovednosť za zverejnenie zápisnice na stránke tímu. Metodika je priložená ako príloha B1.

Proces manažmentu dokumentácie zahŕňa aj kontrolu dokumentácie k jednotlivým artefaktom vývoja, kontrola komentárov v kóde a integrácia týchto dokumentov do jedného celku. Medzi činnosti manažmentu dokumentácie patrí aj písanie samotnej dokumentácie riadenia a inžinierskeho diela.

Manažment úloh

Manažér úloh je počas projektu zodpovedný za zadávanie úloh do nástroja na manažment úloha pridelovanie podúloh členom tímu. Taktiež sleduje na prácu na úlohách počas šprintu a snaží sa riešiť vzniknuté problémy. Scrum Master bola hlavná osoba zodpovedná za tento proces.

Úlohy sa pridelovali spoločne na tímových stretnutiach. Určila sa jedna zodpovedná osoba, ktorá v prípade potreby kontaktovala iných členov tímu. Definovali sme 5 stavov úlohy počas šprintu:

1. To Do - úloha bola naplánovaná do šprintu ale nezačalo sa na nej pracovať
2. In Progress - na úlohe sa začalo pracovať
3. Ready For Test - úloha bola dokončené osobou za ňu zodpovednou a je pripravená na test iným členom tímu
4. Test In Progress - člen tímu práve vykonáva test na úlohe
5. Done - úloha bola dokončená a otestovaná, čaká sa na odovzdanie product ownerovi

Manažment plánovania

Manažér plánovania zodpovedá za plánovanie úloh, ktoré sú nutné pre dokončenie jednotlivých šprintov. Informuje členov tímu o úlohách, ktoré je nutné vykonať a dohliada na vyťaženosť členov tímu.

Vyriešenie úloh konzultuje s členmi tímu. Priorita úlohy závisí od viacerých faktorov. Najvyššiu prioritu má úloha, ktorá blokuje vykonávanie iných úloh. Nasledujú úlohy, ktoré sú nutné pre fungovanie tímu a produktu.

Plánovanie sa priebežne komunikuje s ostatnými členmi tímu a kontroluje sa stav a zisťujú sa potenciálne problémy. Hlavná osoba zodpovedná za túto úlohu je Scrum Master, ale aj pedagogický vedúci tímu sa na tejto činnosti podieľa.

Backlog bol vytvorený pedagogickým vedúcim a product ownerom vo forme Aliancie Fair Play. Plánovanie šprintov sa robilo spoločne na tímových stretnutiach na začiatku každého šprintu. Scrum master bol zodpovedný za zadávanie úloh a ich podúloh to programu ScrumDesk, ktorý bol používaný počas projektu.

Manažment prezentačnej stránky tímu

Webová stránka tímu slúži na prezentáciu projektu na ktorom tím pracuje v rámci tímového projektu. Obsahuje informácie o projekte a o členoch tímu. Taktiež slúži na uchovávanie všetkých výstupov, konkrétne zápisníc zo stretnutí, dokumentácie aplikácie a ostatných dokumentov, ktoré vznikajú počas práce na projekte. Na základe toho je prezentačná stránka tímu pravidelne aktualizovaná a dopĺňaná o nové informácie.

Keďže na prezentačnej stránke sa nachádza väčšie množstvo rôznorodých dokumentov, ktoré je potreba klasifikovať, bola vypracovaná dokumentácia k tejto stránke, a to za účelom sprehľadnenia jej štruktúry. Taktiež sme vytvorili metodiku na prenášanie súborov na server, aby bolo jasné ako aktualizovať obsah stránky. Metodika je priložená ako príloha B2.

Manažment testovania

Dôležitou súčasťou vývoja softvéru je dôkladné testovanie. Testovanie zabezpečuje kvalitu a správne fungovanie projektu. Každý prírastok do projektu musí byť dôkladne otestovaný, predtým než je možné ho nasadiť.

Vytvorili sme preto metodiku na testovanie. Metodika opisuje ako testovať, čo testovať a aké prostriedky sú používané na testovanie. Metodika je priložená ako príloha B3. K testovaniu patrí aj definition of done, ktorá bola spísaná ako príloha B4.

Manažment verzií softvéru

Pretože viacero členom tímu bude naraz pracovať na projekte, je dôležité využívať systém na správu verzií. Rozhodli sme sa pre Git, pretože každý člen s ním už v minulosti pracoval a má skúsenosti s Gitom. Manažment verzií je dôležitý aby nevznikli konflikty v kóde a aby bolo možné jednoducho a paralelne vyvíjať na projekte. Taktiež nám umožňuje uchovávať staršie verzie projektu.

Pre prácu s Gitom sme vytvorili metodiku. Metodika opisuje správu vetiev projektu, ako písať správy pri commite, kedy a ako vytvárať a nazvať nové vetvy a ako sa bude pracovať s hlavnou dev vetvou. Metodika je priložená ako príloha B5.

Manažment komunikácie

Komunikácia patrí medzi najdôležitejšie časti každého projektu. Pri projektoch ktoré využívajú agilnú metodiku, sa dôležitosť komunikácie ešte zvyšuje. Preto je potrebné aby sme mali jasne definované kanály na komunikáciu v tíme. Patria sem programy na chat, ale aj iné komunikačné prostriedky.

Na plánovanie šprintov a úloh používame ScrumDesk. Tento systém umožňuje vytváranie úloh, šprintov, určovanie zodpovedností, záznam odhadovaného času a záznam stráveného času. Pomocou komentárov v ScrumDesku môžeme komunikovať o stave úloh a o problémoch na ktoré sme narazili. Pre prácu so ScrumDeskom sme vytvorili metodiku, priloženú ako prílohu B6. Opisuje ako pracovať s a zapisovať čas strávený pri úlohách.

Ako hlavný komunikačný kanál používame Slack. Bola vytvorená skupina v ktorej sú všetci členovia tímu a pedagogický vedúci. V Slacku sme vytvorili kanály na ďalšiu organizáciu komunikácie - existuje kanál pre neformálnu komunikáciu, kanál pre komunikáciu o infraštruktúre, testovaní a iné. Slack taktiež umožňuje posielanie súkromných správ a poskytuje notifikácia na desktope a aj na mobilných zariadeniach.

Ako dokumentový server používame Google Drive. Slúži aj na posielanie súborov pri komunikácií. Bola napísana metodika, priložená ako príloha B8, ktorá opisuje postup na zdieľanie súborov.

Ďalším spôsobom komunikácie sú tímové stretnutia. Stretnutia prebiehajú formálnou komunikáciou a za účasti čo najväčšieho množstva členov tímu. Hlavnou náplňou je prediskutovanie pridelených úloh, plánovanie šprintov, riešenie závažných otázok a diskusia k smerovaniu tímu.

Po mentoringu počas semestra sme sa rozhodli zaviesť Standup na Slacku každú sobotu. Cieľom bolo zvýšenie povedomia v tíme a možnosť komunikovať problémy na ktoré sme narazili. Taktiež sme chceli mať lepší prehľad o stave úloh, pretože jedno stretnutie za týždeň nám v tomto zmysle nestačilo.

Manažment rizík

Veľkým problémom vývoja je množstvo premenných, ktoré sa dynamicky menia. Tieto premenné vytvárajú potenciálne riziká, ktorým sa snažíme vyhnúť. Aby sme dopad a výskyt problémov minimalizovali sme zaviedli manažment rizík. Riziká, ktorým sa snažíme vyhnúť sú generické a špecifické.

Riziká sa snažíme minimalizovať pomocou efektívnej komunikácie v rámci tímu ale aj so zákazníkom vo forme Aliancie Fair Play. Riziko duplicitnej práce a zlého plánovania a odhadovania minimalizuje spoločným plánovaním šprintom, využívaním ScrumDesku na logovanie práce a ohodnocovaním úloh pomocou Planning Poker. Riziká, ktoré vznikajú pri práci s existujúcim, cudzím kódom minimalizujeme komunikáciou s predchádzajúcim vývojárom.

Manažment vývojového prostredia a podpory vývoja

Pri vývoji v tíme je dôležité, aby každý člen tímu používal rovnaké vývojové prostredie pri práci na projekte. Súčasťou projektu je vytvorenie, automatická inštalácia a udržiavanie vývojového prostredia. Pri potreby nových technológií na vývoj je potrebné aby zodpovedná osoba vytvorila plán a návod na inštaláciu a informovala ostatných členov tímu.

Súčasťou tohto manažmentu je aj manažment tímového serveru. Pretože projekt je nasadený aj na tímovom serveri, je potrebné, aby aj tímový server obsahoval všetky potrebné technológie na nasadenie a spustenie projektu.

Pre vývojové prostredie sme vytvorili metodiku ktoré opisuje základné technológie ktoré sú použité. Táto metodika je priložená ako príloha B7. Taktiež sme vytvorili podrobný návod na inštaláciu vývojového prostredia.

Manažment kvality

Pre prácu v tíme a kvalitný produkt je dôležité aby každý člen tímu dodržiaval spoločné konvencie pri písaní kódu. Zvyšuje sa tým čitateľnosť a zrozumiteľnosť kódu. Taktiež sa tým zabráni problémom ak by na projekte pokračoval iný tím v budúcnosti. Pretože na projekte Otvorené Zmluvy pracoval iný tím

vývojárov v minulosti, bolo dôležité aby sme analyzovali štýl písania kódu predchádzajúcich vývojárov, aby sme mohli ich štýl nasledovať.

V rámci manažmentu kvality boli dôležité aj prehliadky kódu. Prehliadky kódu zabezpečujú kvality výsledného kódu pretože iný vývojár môže pri prehliadke nájsť chyby alebo neošetrené nažiadúce stavy.

V rámci tejto aktivity manažmentu sme vytvorili metodiku ktorá je priložená ako príloha B9.

Manažment integrácie

Manažment integrácie v sebe zahŕňa procesy na nasadenie a konfiguráciu projektu. Zodpovednosti manažéra integrácie sú nasadenie projektu na tímový server a jeho údržba. Taktiež je zodpovedný za konfiguráciu kontinuálnej integrácie a jej kontrolu. Tento manažment súvisí aj s manažmentom testovania, pretože sa testy spúšťajú počas procesu kontinuálnej integrácie. Taktiež súvisí s manažmentom verzií, pretože sa nové verzie softvéru vo vetve na to určenej musia nasadiť na tímový server.

Pretože sme v projekte pracovali už s existujúcim projektom, kontinuálnu integráciu sme začali riešiť až vo štvrtom šprinte. Prvé nasadenie projektu na tímový server bolo manuálne pomocou nástroja Capistrano. Počas piateho šprintu sa nám podarilo nakonfigurovať kontinuálnu integráciu pomocou služby Codeship. Pre kontinuálnu integráciu sme vytvorili metodiku ktorá je priložená ako príloha B10.

Manažment konfigurácií a údržby

Jedným z cieľov nášho projektu je aktualizácia verzií softvéru ktoré sú použité v projekte. Pretože sa v projekte nachádzajú zastaralé verzie technológií ako napríklad Ruby verzia 1.9.3 alebo Elasticsearch verzia 0.90.1, je dôležité aby sme dobre definovali proces ich aktualizácie.

Pred aktualizáciou každej časti projektu bola najprv vykonaná analýza zmien medzi verziami. Následne boli zmeny otestované v lokálnom prostredí viacerými členmi tímu. Posledným krokom bola aktualizácia verzií na tímovom serveri a v samotnom projekte.

Sumarizácia šprintov

Šprint 1

Prvý šprint slúžil na oboznámenie sa so systémom a na nastavenie vývojových prostredí a metodík. Počas prvého šprintu sme vytvorili prezentačnú webovú stránku tímu, získali sme zdrojový kód aktuálnej verzie portálu Otvorené Zmluvy a zdokumentovali sme aktuálny stav projektu. Vytvorili sme dátové modely a model tried a sekvenčné diagramy ktoré opisujú proces sťahovania a spracovania zmlúv z Centrálného Registra Zmlúv. Taktiež sme sa pokúšali o nasadenie súčasného portálu na školský server, avšak narazili sme na viaceré problémy.

Taktiež sme sa dohodli na nástrojoch a vývojovom prostredí, ktoré budeme používať. Napísali sme metodiky ktoré budeme potrebovať, napríklad metodiku zapisovania stretnutí alebo metodiku na Git. Taktiež sme sa stretli s Michalom Barlom a Alianciou Fair Play, ktorí sa projektu venovali predtým.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Webová stránka tímu v piatom týždni

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť:2

Pridelená komu: Bc. Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím v rámci predmetu Tímový Projekt.

Úloha: Tímový server – setup servera

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť:5

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Nasadenie aktuálnej verzie – setup nasadzovania

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť:8

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham Van, Bc. Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika na Git

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika na zdieľanie súborov

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Michal Polák

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika na zapisovanie stretnutí

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Michal Polák

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika pre vývojové prostredie

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Zdokumentovanie aktuálneho stavu – vytvoriť diagramy

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť:8

Pridelená komu: Bc. Ľubomír Samotný

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Zdokumentovanie parsovania

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť:5

Pridelená komu: Bc. Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Šprint 2

V druhom šprinte sme sa ďalej venovali analýze projektu. Chceli sme sa s projektom podrobne oboznámiť predtým ako začneme vyvíjať novú funkcionality. Analyzovali sme a vytvorili prototypy pre API ktoré by sme mohli použiť na rozšírenie systému, konkrétne API ktoré ponúka Centrálny Register Zmlúv a API pre účtovné uzávierky ktoré ponúka slovensko.digital. Vytvorili sme aj Lean Canvas pre lepšie pochopenie účelu systému.

Napísali sme aj ďalšie metodiky, ako napríklad metodiku na testovanie, na dokumentáciu kódu a metodiku na ScrumDesk. Napísali sme aj prihlášku do súťaže TP Cup.

Taktiež sme nasadili súčasný portál na školský server, avšak bol problém s chýbajúcimi dátami v databáze. Kontaktovali sme preto Michala Barlu v ďalšom šprinte.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Rozbehanie aplikácie na serveri

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola prenesená zo šprintu 01. Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Rozbehanie lokálneho prostredia

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Michal Selický

Táto úloha bola prenesená zo šprintu 01. Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Sťahovanie zmlúv z CRZ

Kategória: Proof of Concept Story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Slovensko.digital open API - vestník verejného obstarávania

Kategória: Proof of Concept Story/Research Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Michal Polák

Táto úloha bola nakoniec vrátená do backlogu, pretože API bolo nedostupné.

Úloha: Slovensko.digital open API - účtovné uzávierky -

Kategória: Proof of Concept Story/Research Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: -

Táto úloha nebola najprv pridelená do šprintu, ale kvôli nedostupnosti API na vestník verejného obstarávania, bola táto úloha pridelená Michalovi Polákovi. Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Dokumentácia používateľov

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Lean Canvas

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: TP Cup

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika na ScrumDesk

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Lubomír Samotný

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika na testovanie

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Lubomír Samotný

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Metodika dokumentácie kódu

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť:1

Pridelená komu: Bc. Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Automatická Code Review

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť:3

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Bol vytvorený dokument opisujúci možné nástroje na automatickú code review, ale nebolo možné zvolený nástroj nasadiť pretože projekt obsahoval staršiu, nekompatibilnú verziu Ruby.

Šprint 3

V tretom šprinte sme sa zaoberali rozšírením dát na portáli. Chceli sme rozšíriť sťahovanie zmlúv z CRZ o inú možnosť ako len scrapovať HTML celej stránky. Taktiež sme chceli projekt rozšíriť o prepojenie s RPO, odkiaľ by sme chceli sťahovať rôzne dáta.

Začali sme aj aktualizáciu technológií použitých v projekte. Lokálne sme aktualizovali verziu Ruby a analyzovali sme použitie ElasticSearch v projekte a vytvorili plán na jeho aktualizáciu. Rozšírili sme aj logované udalosti o udalosť vyhľadávania. Používateľ má teraz možnosť vidieť zoznam dopytov na svojom profile.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Rozbehať lokálnu inštanciu + server

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Michal Selický, Bc. Marek Števuliak

V rámci tejto úlohy sme vyriešili problém s chýbajúcimi dátami v DB a spojili sme RubyMine s virtuálnym prostredím na ktorom bežal projekt lokálne. Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi infraštruktúrne ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Upgrade Ruby

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá, ale nepatrí medzi user story ale medzi manažérske ktoré sme museli spraviť ako tím pre ďalšiu prácu na projekte.

Úloha: Sťahovanie RPO

Kategória: Proof of Concept story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Michal Polák

Táto úloha nebola dokončená a prevzatá. Jej rozsah sa zväčšil počas šprintu a preto sa v nej pokračovalo aj v nasledujúcom šprinte.

Úloha: Sťahovanie XML CRZ (nové zmluvy)

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Michal Števuliak

Táto úloha sa presunula do ďalšieho šprintu pretože sa narazilo na bugy a úloha sa nestihla.

Úloha: Napísať dokumentáciu k prvému kontrolnému bodu

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Plán aktualizácie ElasticSearch

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Ľubomír Samotný, Bc. Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Logovanie vyhľadávania

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Šprint 4

Vo štvrtom šprinte sme už mali vyriešenú väčšinu infraštruktúrnych úloh a mohli sme začať vývíjať novú funkcionálnosť do projektu. Vytvorili sme mockup ako zobrazovať informácie o dodávateľoch zmluvy pre používateľov. Tieto mockupy sme prezentovali Aliancii Fair Play a dostali sme od nich cennú spätnú väzbu. Taktiež sme dokončili ťahovanie údajov z Registra Právnických Osôb do našej databázy a ťahovanie zmlúv z Centrálného Registra pomocou ich XML súborov.

Pokračovali sme tiež v aktualizácii technológií použitých v projekte. Začali sme s aktualizáciou ElasticSearch. Tu vznikli viaceré problémy, pretože predošlá analýza bola vytvorená na verziu 5, avšak počas šprintu bola vydaná verzia 6. Potrebovali sme preto plán aktualizácie doplniť.

Vytvorili sme aj plán aktualizácie Ruby on Rails a analyzovali sme aj dostupné nástroje na kontinuálnu integráciu. Taktiež sme doplnili dokumentáciu používateľov o možnosti admina a doriešili sme chýbajúce statické stránky na frontende.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Aktualizácia Ruby na verziu 2.1 - server + lokál

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Aktualizácia ElasticSearch

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 8

Pridelená komu: Bc. Michal Selický, Bc. Ľubomír Samotný

Táto úloha nebola dokončená a pokračovalo sa v nej v ďalšom šprinte.

Úloha: Doriešenie statických stránok

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Ťahovanie z RPO (presunutú z predchádzajúceho šprintu)

Kategória: Proof of Concept Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Michal Polák

Táto úloha sa presunula do ďalšieho šprintu pretože sa jej rozsah rozšíril počas šprintu a úloha tak bola podhodnotená. Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Parser XML so zmluvami z CRZ (presunuté z predchádzajúceho šprintu)

Kategória: Proof of Concept Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Informácia o zadávateľovi - mockup

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Plán aktualizácie Ruby on Rails

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Analýza CI

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Dokumentovanie Admin funkcií

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Bc. Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Šprint 5

V piatom šprinte sme dokončovali setup posledných infraštruktúrnych nástrojov ako automatické prehliadky a analýzy kódu a kontinuálna integrácia. Taktiež sme začali aktualizovať verziu Rails, avšak sme zistili že niektoré gemy už nie sú podporované v novšej verzii Rails a bude ich potrebné nahradiť iným gemom. Toto si vyžaduje značné úsilie. Pri aktualizácii ElasticSearchu sa nám podarilo opraviť dopyty na vyhľadávanie a vytvorili sme návrh ako vyriešiť fazety.

Podarilo sa nám aj evidovať vymazanie zmluvy a vyriešiť bug so šťahovaním a extrahovaním zmlúv. Taktiež sa nám podarilo prepojiť projekt s Registrom Právnických Osôb. Pomocou API od Slovensko.digital získavame dáta o právnických osobách, ktoré sú zobrazené na portáli pri zmluve a viac detailne na samostatnej stránke.

Poslednou úlohou piateho šprintu bola finalizácia dokumentácie pre predmet Tímový Projekt a príprave prezentácie na predmet Manažment Tvorby Softvéru.

Nestihli sme však všetky úlohy počas 2 týždňov ktoré má šprint. Avšak, pretože týmto šprintom končí semester a všetci budeme mať čas aj priestor ešte svoje úlohy dorábať, sme sa rozhodli tento šprint neuzavrieť po 2 týždňoch ale nechať šprint otvoreným.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Info o subjekte

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Michal Polák, Bc. Martin Fukas

Backend funkcionálna táto úloha bola dokončená a taktiež aj mockupy pre frontend. Frontend ale ešte nebol úplne implementovaný. Táto úloha nebola dokončená.

Úloha: Aktualizácia RoR po poslednú 4.X verziu

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Táto úloha nebola dokončená počas šprintu.

Úloha: Aktualizácia Elastic

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Bc. Ľubomír Samotný, Bc. Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Setup CI

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá.

Úloha: Setup automatickej Code Review

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Marek Števuliak

Táto úloha bola dokončená lokálne a prevzatá.

Úloha: Dokumentácia

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Prezentácia na MTS

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Bc. Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Zrušenie zmluvy CRZ XML

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Bc. Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Šprint 6

V šiestom šprinte, a prvom šprinte letného semestra, sme pokračovali v aktualizácií technológií ElasticSearch a Ruby on Rails. Verzia Ruby on Rails sa podarila aktualizovať lokálne a pri aktualizácií ElasticSearch sme výrazne pokročili.

Taktiež sa cez prázdniny pokazil server a súčasná verzia OS na serveri už nebola podporovaná, preto sme museli reinstalovať OS a opraviť nefunkčné závislosti na serveri.

Medzi ďalšie úlohy patrilo opravenie testov, táto úloha sa nám nepodarila a ostali 2 testy ktoré sme presunuli do nasledujúceho šprintu. Taktiež sme napísali rozšírený abstrakt do TP Cupu.

Poslednou naplánovanou úlohou bolo zdokumentovanie registra partnerov verejného sektora, jeho API a napísanie skriptu na získavanie informácií z registra.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Aktualizácia Ruby on Rails na verziu 4.1.16

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Marek Števuliak, Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Aktualizácia ElasticSearch

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 8

Pridelená komu: Michal Selický, Ľubomír Samotný

Čo urobiť:

- Upraviť fazety (factic)
- Pages
- Získať dump vrátane pages

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Opraviť server

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Nghia Pham van

Čo urobiť:

- Upraviť CI aby sa po merge do mastra vyvolal deploy
- Rozbehať server
- Mergnut dev do mastra
- Preinstalovať OS na 16.04

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Abstrakt TP Cup

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Michal Polák

Čo urobiť:

- Registrácia
- Dokončiť abstrakt

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Fixnúť testy

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: ?

Pridelená komu: Martin Fukas

Čo urobiť:

- Pozrieť sa na testy, odhadnúť úsilie a scope

Táto úloha nebola dokončená a preniesli sme ju do nasledujúceho šprintu

Úloha: Register partnerov verejného sektora

Kategória: Proof of Concept story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Polák

Čo urobiť:

- Pozrieť dokumentáciu, API a napísať skript

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Šprint 7

V siedmom šprinte sme zistili že aktualizácia Rails spôsobila problémy s JavaScriptom na frontende. Túto úlohu sa nám ale podarilo vyriešiť obmedzením verzie gemu, pretože novšia verzia fungovala inak ako predtým. Heuristiky v ElasticSearchi boli komplikovanejšie ako sme si mysleli na začiatku šprintu, ale túto úlohu sa nám tiež podarilo dokončiť. Plánovali sme aj opraviť testy ElasticSearchu, ale túto úlohu sa nám nepodarilo začať.

Na server sme taktiež nahrali dump dát z RPO a spustili sťahovanie zmlúv pomocou Cron. Dump zaberá ale až 7GB, preto sme museli požiadať o rozšírenie disku na serveri. Taktiež sme opravili zvyšné testy z predchádzajúceho šprintu.

Pridali sme register partnerov verejného sektora ako zdroj dát, a vytvorili sme aj mockupy ako tieto dáta zobrazíť používateľom. Medzi posledné úlohy patrilo rozšírenie možností administrátora o editáciu metadát zmluvy pri otvorení detailu zmluvy a o možnosť skryť zmluvu. Tieto úlohy sme dokončili.

Do šprintu sme aj naplánovali úlohu manuálneho testovania. Túto úlohu sme zaradili aj do nasledujúcich šprintov a testovali sme funkcionality po nasadení každého nového modulu.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Opraviť JS v Rails aktualizácií

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Marek Števuliak, Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Elastic Missing query a heuristiky

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Lubomír Samotný, Michal Selický

Čo urobiť:

- Získať dump tabuľky Heuristics od Michala Barlu

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Manuálne testovanie všetkej funkcionality

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Róbert Móro, Nghia Pham van

Táto úloha bola zaradená aj do nasledujúcich šprintov, pretože sme testovali vždy keď sme pridali novú funkcionálnosť. Úloha preto nebola dokončená ani prevzatá.

Úloha: Nahodiť RPO dump a spustiť sťahovanie zmlúv

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Polák, Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Fixnúť Elastic testy

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Selický, Ľubomír Samotný

Táto úloha nebola dokončená.

Úloha: Dokončiť fix testov

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Šťahovanie dát z RPVS

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Michal Polák, Nghia Pham van

Čo urobiť:

- Tabuľky: Koncový používateľ, verejní funkcionári
- Skript na pravidelný update
- Šťahovanie pri novom subjekte
- Premyslieť zobrazovanie - bočný panel vs stránka, mockup

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Editácia zmluvy v admin rozhraní (len sprievodné dáta)

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Michal Števuliak, Martin Fukas

Čo urobiť:

- Pozrieť gemy - audited, paper trail

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Možnosť skryť zmluvu

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Marek Števuliak

Čo urobiť:

- Analogické so sledovaním zmluvy

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Šprint 8

V ôsmom šprinte sme sa znovu zaoberali opravovaním testov. Podarilo sa nám opraviť Elasticsearch testy ale museli sme sa znovu zaoberať aj inými testami, pretože aktualizácia Rails spôsobila zmenu syntaxe. Taktiež sme museli nahradiť gemy ktoré boli v novej verzii deprecated.

Na server sme tiež chceli načítať dáta z RPO a RPVS pretože sme už získali zväčšený disk. Taktiež sme napísali dotazník a článok na TP Cup. Plánovali sme poslať maily pre správcov CRZ a RPVS, ale nespísali sme potrebné informácie v tomto šprinte.

Pokračovali sme v úlohách týkajúcich sa skrývanie zmlúv. Vytvorili sme pohľad v administrátorskom rozhraní kde je možné vidieť prehľad všetkých skrytých zmlúv. Upravili sme taktiež zmluvu v Elasticsearch aby bola označená za skrytú a aby bežný používateľ tieto zmluvy už nevidel.

Vytvorili sme aj frontend a backend pre zobrazovanie dát z RPVS. Plánovali sme aj začať nahradzovať nefunkčný Regis pomocou RPO, ale túto úlohu sme nestihli počas tohto šprintu pretože sme ešte dorábali zmeny do RPO a RPVS.

Zoznam používateľských príbehov:

- Úloha:** TP Cup
Kategória: Management story
Ohodnotená náročnosť: 1
Pridelená komu: Nghia Pham van
Čo urobiť:
- Dotazník
 - Článok/Prezentáciu na robime.it

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

- Úloha:** Elastic testy
Kategória: Infrastructure story
Ohodnotená náročnosť: 2
Pridelená komu: Lubo Samotný

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

- Úloha:** Nasadenie
Kategória: Infrastructure story/

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Nghia Pham van

Čo urobiť:

- Merge + deploy
- RPO + RPVS dáta

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Manuálne testovanie

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Róbert Móro

Úloha: Update zmluvy v Elasticu

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Selický

Čo urobiť:

- Pri editácii metadát
- Skrývanie zmluvy

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Zobrazovanie skrytých zmlúv adminovi

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Testy v updatovaných Railsoch

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Števuliak

Táto úloha nebola dokončená.

Úloha: Frontend RPVS

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Martin Fukas

Čo urobiť:

- Zobrazit' na bočnom paneli podobne ako RPO

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Prehľad skrytých zmlúv v administrácii

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Marek Števuliak, Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Odstrániť používanie Regisu

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Polák

Čo urobiť:

- Nahradit' s RPO

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Maily RPVS a CRZ

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Róbert Móro

Táto úloha nebola dokončená

Šprint 9

V deviatom šprinte sme pokračovali s niektorými úlohami ktoré sme preniesli z predchádzajúceho špeintu ako napríklad nahradzovanie Regisu a skrývanie zmlúv. Taktiež sme skontrolovali ťťahovanie zmlúv pomocou XML súboru, pretože sme objavili bug kde v tabuľke bolo priveľa záznamov.

Medzi ďalšie úlohy patrilo mapovanie ID rezortov na ich názov, avšak nepodarilo sa nám túto úlohu dokončiť v tomto šprinte. Vyhľadávanie pomocou konečných užívateľov výhod sme taktiež nestihli v rámci deviateho šprintu.

Objavili sme bug ktorý pri prvom zobrazení stránky na serveri zobrazí HTML kód a nie vyrenderované HTML. Vytvorili sme otázku na StackOverflow a kontaktovali sme aj Michala Barlu ale príčinu sme nedokázali identifikovať.

Medzi posledné úlohy patrilo vytvorenie posteru na IIT.SRC a vytvorenie nového pohľadu pre podrobný prehľad o subjekte. Obe úlohy sa nám podarili dokončiť.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Nahradzovanie Regisu

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Michal Polák, Nghia Pham van

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Dokončiť skrývanie zmlúv mimo Elasticu

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Selický, Marek Števuliak

Čo urobiť:

- Most controversial, most commented
- documentsController#show
- Pozrieť 404 hlášku
- Negerovať notifikácie pre skryté zmluvy

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Pozrieť ťťahovanie XML

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Michal Števuliak

Čo urobiť:

- Bug s tabuľkou crz_download_statuses, priveľa záznamov

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Mapovanie ID rezortu

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Števuliak

Čo urobiť:

- Číselník + nový stĺpec (rezort_id)
- Opraviť ID na rezort pri dokumentoch na serveri

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Merge + deploy

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Nghia Pham van

Čo urobiť:

- Elastic 6.0.0.
- Nasadenie

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Manuálne testovanie

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Róbert Móro

Úloha: Fix bugu pri prvom otvorení stránky

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Martin Fukas

Čo urobiť:

- Stránka pri prvom načítavaní ukáže HTML a nie vyrenderovanú stránku

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Poster na IIT.SRC + príprava

Kategória: Management Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Zobrazovanie platných konečných užívateľov výhod

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Polák

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Vyhľadávanie pomocou konečného užívateľa

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Lubomír Samotný, Michal Selický

Čo urobiť:

- Fazeta s konečnými užívateľmi analogicky k dodávateľom
- Verejný funkcionár - je/nie je

Táto úloha bola nedokončená

Úloha: Dokončiť fix testov

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Michal Števuliak

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Podrobný prehľad subjektu

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Martin Fukas

Čo urobiť:

- Nový controller, stránka na frontende

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Šprint 10

V desiatom šprinte sme dokončili úlohy ktoré sme preniesli z predchádzajúceho šprintu: vyhľadávanie pomocou konečných užívateľov výhod, nahradenie regisu a úpravy podrobného prehľadu subjektov. Taktiež sme dokončili mapovanie ID rezortov na ich názvy a upravili poster na IIT.SRC podľa pokynov vedúceho a pripravili sme dokument pre Alianciu Fair-Play kde sme spísali nové moduly aby mohli byť otestované. Dokument sme poslali Aliancii na testovanie a čakali sme na spätnú väzbu.

Objavili sme chybu spracovania zmlúv ak IČO obsahovali medzeru. Túto chybu sme opravili a ošetrili aj prípad manuálnej editácie metadát. Prípad chýbajúceho IČO sme taktiež ošetrili. Model RPVS si vyžadoval úpravy ktoré sme v tomto šprinte tiež dokončili a pozreli sme sa na existujúci mechanizmus mailových notifikácií.

Vytvorili sme tlačidlo na manuálnu editáciu scanu zmluvy, avšak našli sme problém pri spúšťaní OCR. Túto úlohu sme preto nedokončili počas tohto šprintu. Pri hromadnom skrývaní zmlúv sme taktiež narazili na problémy a táto úloha sa preniesla do nasledujúceho šprintu.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Dokončiť fazety
Kategória: User story
Ohodnotená náročnosť: 5
Pridelená komu: Ľubomír Samotný, Michal Selický
Čo urobiť:

- Koneční užívatelia
- Verejní funkcionári

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Nahradenie Regisu
Kategória: Infrastructure story
Ohodnotená náročnosť: 3
Pridelená komu: Michal Polák
Táto úloha bola dokončená a prevzatá
Úloha: Dokončiť detail subjektu
Kategória: User story
Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Fix IČO s medzerami alebo žiadne ICO + upraviť pri editácii metadát

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Števuliak

Čo urobiť:

- Vymazať biele znaky z ICO
- Keď dojde prázdny string tak by malo zapísať null nie 0
- V editácii cena neznáma

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Dopísať dokument pre Alianciu

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Prerobiť poster

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Dokončiť fix rezortov

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Števuliak

Čo urobiť:

- Pozrieť slovensko.digital

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Upraviť model RPVS

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Polák

Čo urobiť:

- Zmení sa na 1:n
- Pridať číslo vložky k organizácií

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Editácia scanu zmluvy

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 5

Pridelená komu: Michal Števuliak, Martin Fukas

Čo urobiť:

- Tlačidlo na stiahnutie a nahranie upravenej
- Spustiť aj OCR znova na update fulltextu na pozadí

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Hromadné skrytie zmlúv

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Marek Števuliak, Michal Selický

Čo urobiť:

- Tlačidlo na skrytie zmlúv vo vyhľadávaní
- Prompt o potvrdenie akcie

Táto úloha nebola dokončená

Úloha: Pozrieť mailové notifikácie

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Michal Selický

Šprint 11

Počas jedenásteho a posledného šprintu sme sa venovali hlavne dokončeniu úloh ktoré boli začaté a finalizovaní dokumentácie. Poradilo sa nám rozšíriť administrátorské rozhranie o funkcionality editovania scanu a fulltextu zmluvy. Taktiež sme lepšie prepojili CRZ s RPO zmenou modelu a tým vyriešili problém duplicitných záznamov v databáze pre subjekty. Opravili sme legendu koláčového grafu na titulnej stránke.

Originálna úloha vytvoriť návrh vyhľadávania pomocou alternatívnych názov subjektov sa v strede šprintu došpecifikovala, ale stihla sa dokončiť.

Zoznam používateľských príbehov:

Úloha: Dokončiť edit scanu zmluvy

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Martin Fukas, Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Dokončiť hromadné skrytie zmlúv

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Marek Števuliak, Michal Selický

Táto úloha nebola dokončená.

Úloha: Prepojenie CRZ s RPO

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Michal Polák

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Upraviť legendu koláčového grafu

Kategória: Infrastructure story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Marek Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Editácia fulltextu scanu zmluvy

Kategória: User story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Martin Fukas

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Skúška správnosti CRZ

Kategória: Infrastructure Story

Ohodnotená náročnosť: 2

Pridelená komu: Michal Števuliak

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Návrh vyhľadávania podľa alt. Názvu subjektu

Kategória: User Story

Ohodnotená náročnosť: 3

Pridelená komu: Ľubomír Samotný, Michal Selický

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Dokumentácia riadenia

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Nghia Pham van

Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Úloha: Dokumentácia ing. diela

Kategória: Management story

Ohodnotená náročnosť: 1

Pridelená komu: Nghia Pham van

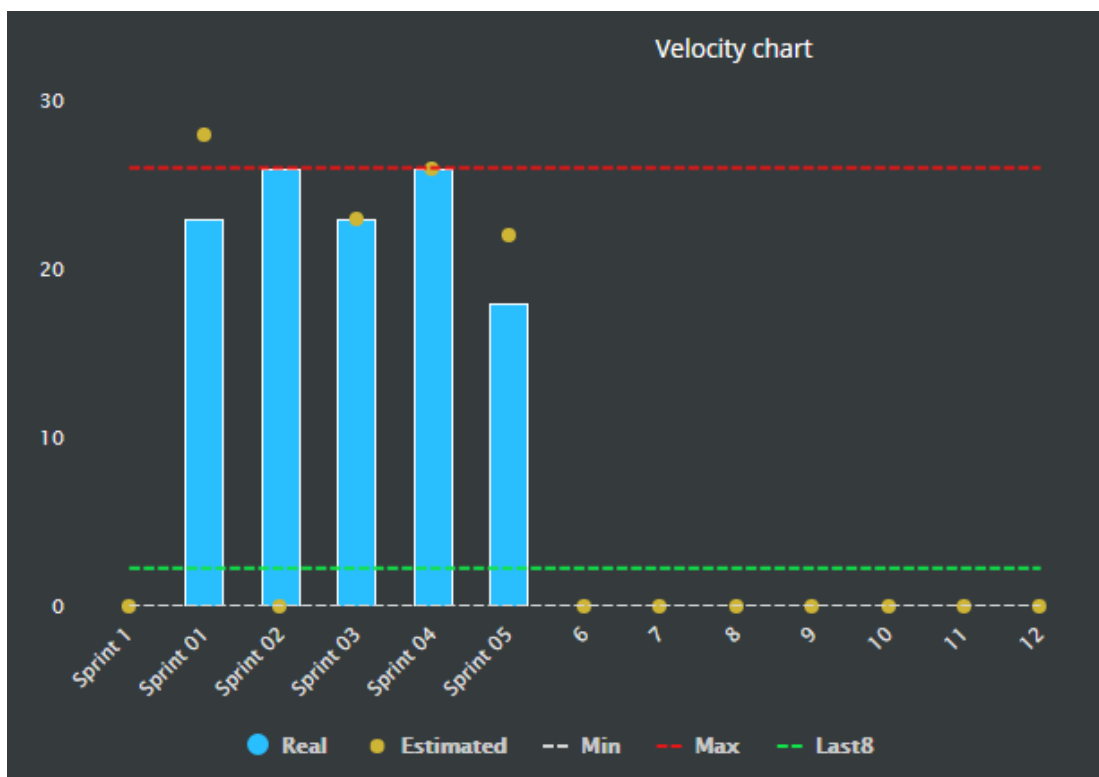
Táto úloha bola dokončená a prevzatá

Globálna retrospektíva šprintov zimného semestra

Šprinty počas zimného semestra sa týkali viac setupu serveru a projektu a taktiež písaniu a definovaniu procesov ako vývoju. Napriek tomu sme ale vytvorili niekoľko prototypov, o ktoré by sme chceli systém

rozšíriť. Patrí sem nový spôsob sťahovania zmlúv z Centrálného Registra Zmlúv. Rozšírili sme aj logovanie udalostí o udalosť vyhľadávania. V štvrtom šprinte nám podarilo rozšíriť projekt o nový zdroj dát - Register Právnických Osôb. Vytvorili sme mockupy ako dáta z registra prezentovať používateľom a po konzultácii s Alianciou Fair Play sme zvolený mockup implementovali.

Cieľ aktualizácie verzií technológií v projekte sme začali, ale nie úplne dokončili. Podarilo sa nám aktualizovať verziu Ruby z verzie 1.9.3 na verziu 2.1.0. Verziu Elasticsearch sme chceli aktualizovať z verzie 0.90.1 na verziu 5, avšak počas semestra vyšla verzia 6 čo spôsobilo spomalenie tejto úlohy, Vytvorili sme ale plán aktualizácie a časti kódu sa nám podarilo prerobiť na novú verziu. Počas piateho šprintu sme taktiež začali s aktualizáciou Rails.

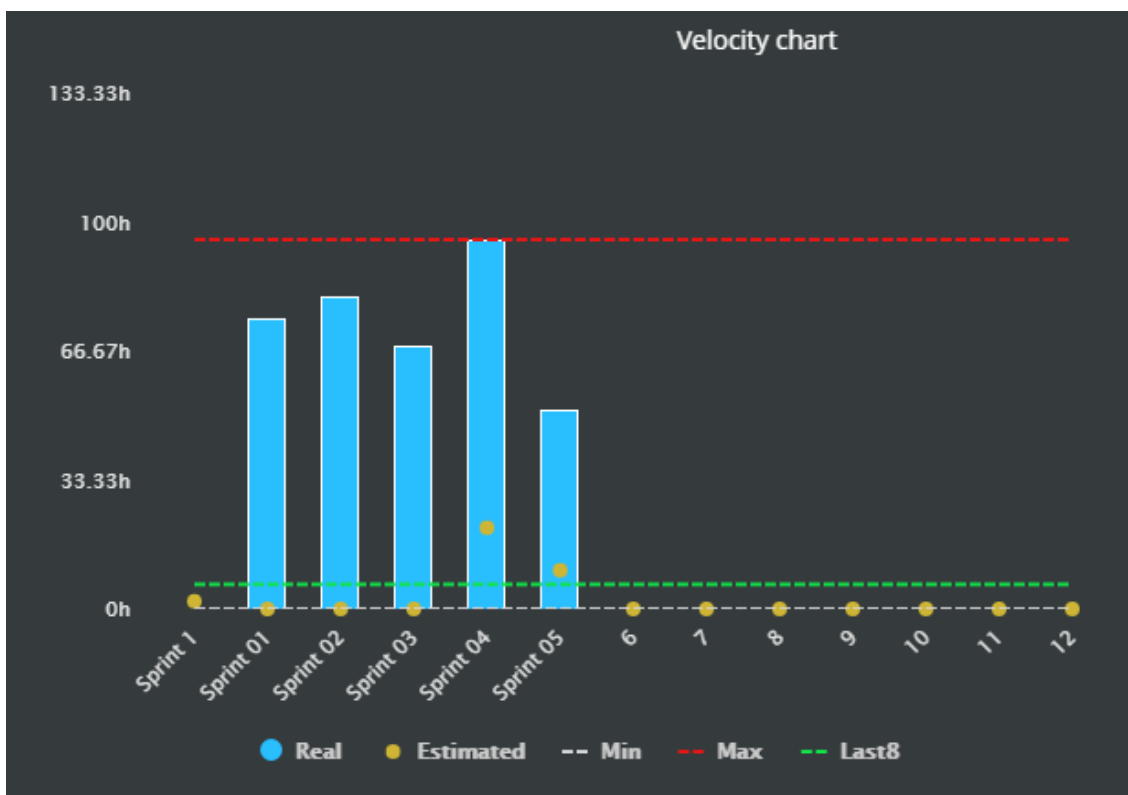


Obr. 1: Velocity chart po zimnom semestri

Na obrázku 1 môžeme vidieť velocity chart po šprintoch, ale piaty šprint ešte nebol uzavretý. Tretí šprint mal reálnu velocity nižšiu o 10, pretože 2 story sa presunuli do ďalšieho šprintu (v ScrumDesku sa ale po splite označili za Done automaticky a ukončený šprint sa už nedá ďalej upravovať). Zhodnotili sme že naše schopnosti odhadovania nie sú ešte veľmi presné. Niektoré story sme ohodnotili príliš nízko alebo počas vývoja vznikli nečakané problémy, ktoré zvýšili celkové úsilie a čas. V budúcnosti by sme chceli toto riziko lepšie vyjadriť v hodnotení story. Na obrázku 2 môžeme vidieť celkový čas ktorý sme

odpracovali počas šprintov, avšak piaty šprint ešte nebol uzavretý. Všetky exporthy zo šprintov sa nachádzajú v prílohe C.

Najväčší problém na ktorý sme narazili počas práce na projekte bol problém s povedomím v tíme. Pretože sme mali tímové stretnutie iba raz za týždeň, počas týždňa mnohí členovia tímu nevedeli detailne na čom pracujú iní členovia. Jediné informácie ktoré mali k dispozícii bol zoznam úloh v ScrumDesku a zodpovedná osoba ku každej úlohe. Po mentoringu v strede semestra sme sa preto rozhodli zaviesť ďalšie stretnutie cez náš hlavný komunikačný kanál - Slack. Každú sobotu sme informovali celý tím o úlohe na ktorej pracuje každý člen tímu a na aké problémy narazil každý člen.



Obr. 2: Odpracovaný čas počas šprintov

Po každom šprinte sme urobili retrospektívu pomocou “start stop continue”. Výsledky retrospektív sú priložené ako príloha D. Ako silnú stránku sme zhodnotili našu tímovú komunikáciu. Code Review bolo vždy spravené hneď ako bola úloha dokončená a oznámená ostatným členom tímu. Ako slabú stránku hodnotíme prácu so ScrumDeskom. Trvalo nám niekoľko šprintov kým sme začali dodržiavať metodiku ku ScrumDesku a začali s ním efektívne pracovať. Celkovo počas prvých šprintov sa niektoré metodiky nedodržiavali, ale tento problém sme už nemali počas ďalších šprintov.

Na nasledujúcich obrázkoch je zobrazený počet odpracovaných hodín jednotlivých členov tímu počas šprintov (na piatom šprinte sa stále pracuje, preto je aj odpracovaný čas nižší keďže export zo ScrumDesku neviduje úlohy ktoré nie sú dokončené):

Sprint: Zimný semester / Sprint 01 ▾

*Oboznámiť sa s projektom Otvorené Zmluvy, vytvoriť metodiky vývoja a rozbehať timovú stránku a server.
From Oct 3, 2017 16:49 to Oct 17, 2017 16:49*

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števuliak	12.1
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	9.5
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	5
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	10
TEAM_MEMBER	Michal Števuliak	12.5
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	11
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Ľubomír Samotný	15

Sprint: Zimný semester / Sprint 02 ▾

From Oct 17, 2017 10:44 to Oct 31, 2017 10:44

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	16.5
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	12.5
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	7
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	10
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	12
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	19
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Ľubomír Samotný	4.7

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
12	29	53.5h	11	26	77.7h

Sprint: Zimný semester / Sprint 03 ▾

From Oct 31, 2017 21:51 to Nov 14, 2017 17:06

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	11.3
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	16.5
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	11
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	12.75
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	0.2
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	10.3
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Ľubomír Samotný	6

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
7	28	53.5h	6	23	68.05h

Sprint: Zimný semester / Sprint 04 ▾

From Nov 14, 2017 20:30 to Nov 28, 2017 20:30

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	12.2
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	6.95
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	18
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	13
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	25.1
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	10.2
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Lubomír Samotný	10

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
9	26	71h	9	26	95,45h

Sprint: Zimný semester / Sprint 05 ▾

From Nov 29, 2017 15:28 to Dec 13, 2017 15:28

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	8.5
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	4.7
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	6
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	11
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	8.5
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	14.2
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Lubomír Samotný	12

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
8	27	60h	3	14	30h

Globálna retrospektíva šprintov letného semestra

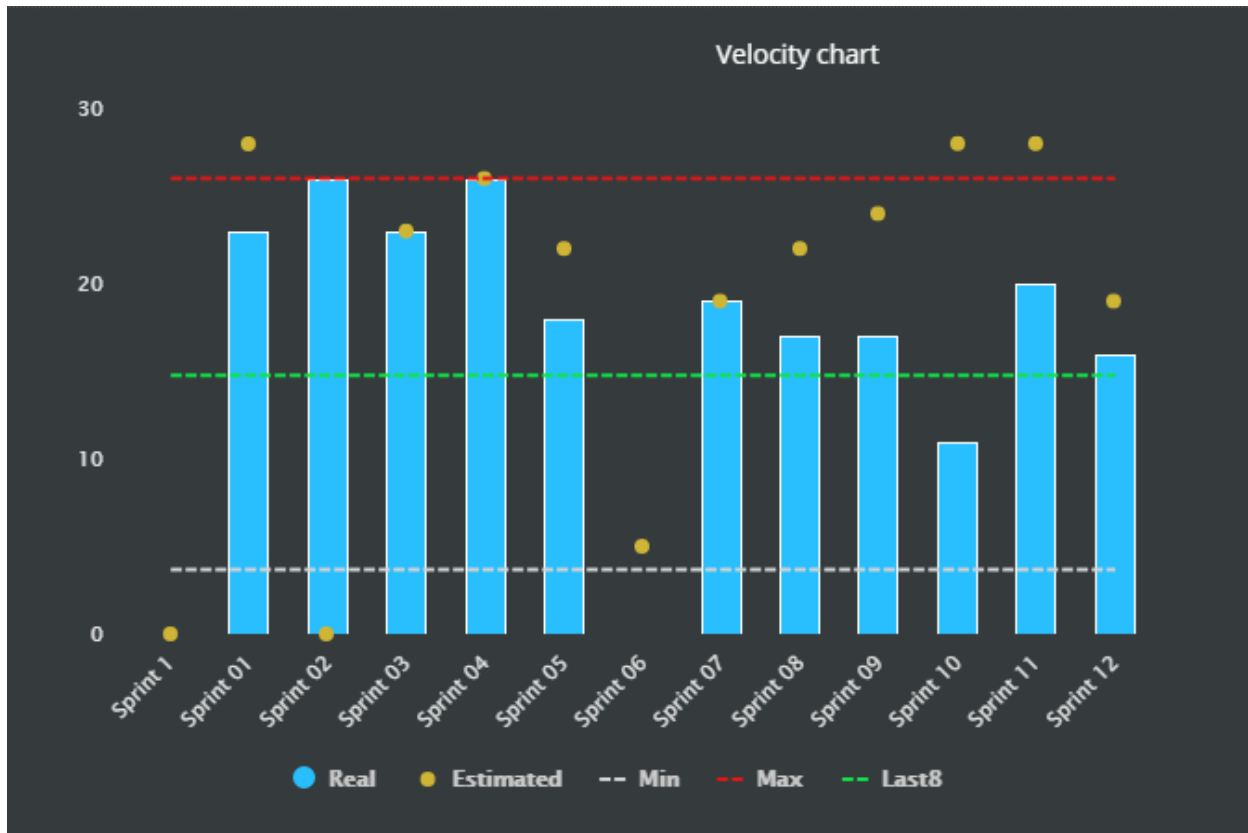
Počas prázdnin a skúškového obdobia po zimnom semestri sme si naplánovali jeden šprint na doriešenie úloh ktoré boli otvorené zo zimného semestra. Preto sú čísla šprintov na nasledujúcich obrázkoch posunuté o 1 oproti opisu šprintov v predchádzajúcej časti.

V letnom semestri sme sa hlavne zaoberali pridávaním novej funkcionality to projektu a opravovaním starej, nefunkčnej. Na začiatku semestra sa nám podarilo dokončiť aktualizáciu technológií, konkrétne Elasticsearch na verziu 6.0.0 a Ruby on Rails na verziu 4.2.10. Rozšírili sme zdroje dát o Register Partnerov Verejného Sektoru a informácie z tohto registra a z Registra Právnických Osôb sme zobrazili na bočnom paneli detailu zmluvy. Používateľ stránky môže teraz vidieť pri každom detaile zmluvy informácie o dodávateľovi a objednávateľovi, konkrétne obchodné meno, dátum vzniku, IČO, hlavnú činnosť a zoznam verejných funkcionárov a konečných užívateľov výhod. Vytvorili sme aj samostatnú podstránku na zobrazenie informácií o subjektoch.

Po konzultáciach s Alianciou Fair-Play sme pridali možnosť skrývania zmlúv. Administrátor má možnosť skryť zmluvu pri vyhľadávaní alebo prezeraní detailu zmluvy. Taktiež má administrátor prehľad všetkých skrytých zmlúv v administrátorskom paneli.

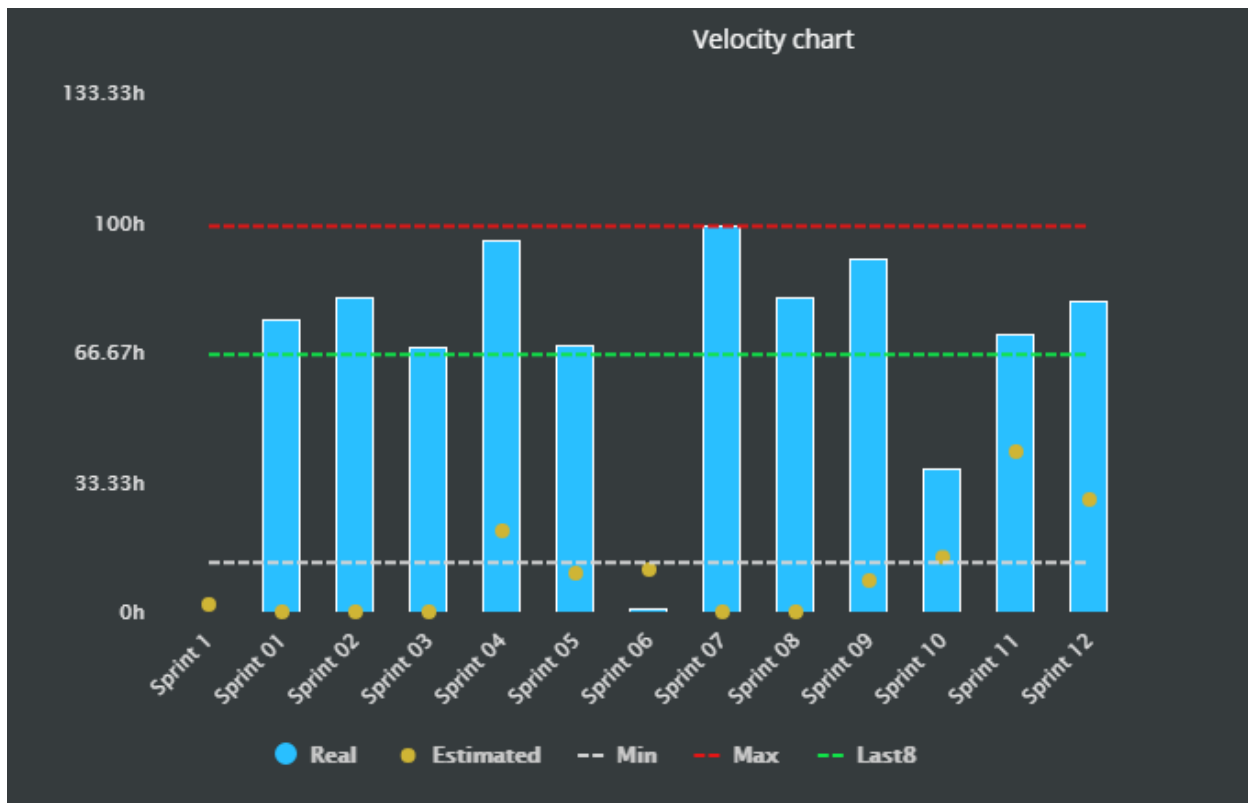
Pridali sme aj možnosť editácie zmlúv. Predtým bolo potrebné priamo zasahovať do databázy pri zmene zmluvy. Pridali sme možnosť editácie metadát a fulltextu priamo z pohľadu detailu zmluvy. Taktiež sme pridali možnosť editácie scanu pomocou stiahnutia a nahrania zeditovanej verzie a aj možnosť editovať fulltext zmluvy.

V desiatom šprinte sme vytvorili a poslali testovací dokument Aliancii Fair-Play. Dokument obsahoval opis pridaných modulov a priestor na spätnú väzbu po otestovaní.



Obr. 3: Velocity chart po letnom semestri

Na obrázku 3 môžeme vidieť velocity chart po všetkých šprintoch,. Zhodnotili sme že naše schopnosti odhadovania sa zlepšili oproti zimnému semestru, avšak stále sme prenášali úlohy medzi šprintami. Naše schopnosti odhadovania sa teda zlepšili, ale stále nie sú úplne presné a budú sa zlepšovať keď získame viac skúseností. Používateľské príbehy sme celkovo hodnotili nižšími číslami, čo naznačuje naše zlepšené vedomosti a narastajúce skúsenosti. Na obrázku 4 môžeme vidieť celkový čas ktorý sme odpracovali počas šprintov. Všetky exporty zo šprintov sa nachádzajú v prílohe C.



Obr. 4: Odpracovaný čas počas šprintov

Retrospektívy sme naďalej robili pomocou metodiky “start stop continue”. Výsledky retrospektív sú priložené ako príloha D. Počas letného semestra sa tieto retrospektívy skrátili, pretože sme pokračovali v práci a metodikách ktoré sme vytvorili počas zimného semestra, a nevideli sme potrebu zmeniť naše procesy. Ako silnú stránku nášho tímu sme zhodnotili komunikáciu a spoluprácu v tíme. Pokračovali sme aj v Slack standupoch každú sobotu, čo zlepšilo povedomie a spoluprácu v tíme.

Ako slabú stránku nášho tímu sme zhodnotili prenášanie úloh. Príčin je viac, z jednej časti to spôsobilo zlé plánovanie a odhadovanie úsilia ale aj nízka aktivita počas niektorých šprintov. Každý šprint sme naplánovali približne rovnaký počet story pointov, ale úlohy sme celkovo hodnotili nižšími hodnotami. Je možné že sme úlohy podhodnotili a preto prenášali do nasledujúcich šprintov. Časový manažment jednotlivých členov tímov taktiež mohol spôsobiť prenášanie úloh a práca na diplomovej práci a iných predmetov ku koncu semestra vyžadovali čas ktorý sme v prvej polovici semestra mohli využiť na prácu na tímovom projekte. Taktiež sa viac krát stalo, že úloha sa počas šprintu došpecifikovala a zkomplikovala, ale hodnotenie sme nezmenili. Tento fakt taktiež mohol mať vplyv na prenos úloh.

Komunikácia s Alianciou Fair-Play bola taktiež slabšia oproti zimnému semestru. Komunikácia prebiehala hlavne cez email a osobných stretnutí bolo menej ako v zimnom semestri. Reakcia na emaily bola taktiež pomalá.

Na nasledujúcich obrázkoch je zobrazený počet odpracovaných hodín jednotlivých členov tímu počas šprintov:

Sprint: Letný Semester / Sprint 07 ▾

From Feb 15, 2018 11:13 to Mar 1, 2018 11:13

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števuliak	11
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	15
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	13
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	31.5
TEAM_MEMBER	Michal Števuliak	17.1
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	10.5
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Lubomír Samotný	16

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	21	107	5	19	99.1

Sprint: Letný Semester / Sprint 08 ▾

From Mar 1, 2018 09:35 to Mar 15, 2018 09:35

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števuliak	8
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	15
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	8.5
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	15
TEAM_MEMBER	Michal Števuliak	14
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	6
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Lubomír Samotný	15

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
9	22	71	6	17	77

Sprint: Letný Semester / Sprint 09 ▾

From Mar 14, 2018 20:52 to Mar 28, 2018 20:52

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števuliak	18
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	8.5
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	21
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	10
TEAM_MEMBER	Michal Števuliak	11
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	11
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Lubomír Samotný	23

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
11	25	71	7	17	91

Sprint: Letný Semester / Sprint 10 ▾

From Mar 29, 2018 15:36 to Apr 12, 2018 15:36

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	3.3
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	8
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	16
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	9
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	9.5
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	7
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Ľubomír Samotný	11

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
12	28	78	5	11	27.8

Sprint: Letný Semester / Sprint 11 ▾

From Apr 12, 2018 09:22 to Apr 26, 2018 09:22

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	13
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	15.5
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	15
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	19
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	16
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	7
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Ľubomír Samotný	18.5

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
11	28	79.5	9	20	71.5

Team

Role	Name	Hours (Spent)
TEAM_MEMBER	Marek Števeliak	8
TEAM_MEMBER	Martin Fukas	10.5
PRODUCT_OWNER	Michal Barla	0
TEAM_MEMBER	Michal Polák	13
TEAM_MEMBER	Michal Selicky	13
TEAM_MEMBER	Michal Števeliak	21
SCRUM_MASTER	Nghia Pham van	10
PRODUCT_OWNER	Robert Moro	0
TEAM_MEMBER	Lubomír Samotný	14.5

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
9	19	79	8	16	80

Prílohy

Príloha A: Motivačný dokument

Predstavenie tímu

Sme siedmi chalani, ktorí sa líšime vo väčšine vlastnostiach a záujmoch. Napriek tomu máme veľa spoločného. Sme horliví pre nové technológie a máme chuť makať na projektoch, ktoré zjednodušia ľuďom život a ušetria im čas. Naším jednotným záujmom je vytázenie maxima z našej spolupráce na Tímovom projekte, nakoľko je to jedinečná príležitosť ako získať nové skúsenosti, podeliť sa o vedomosti s odborníkmi a vytvoriť projekt, na ktorý budeme môcť byť hrdí. Tvoríme dobrú partiu, ktorá si navzájom rozumie a stretáva sa aj mimo školských povinností. Už počas bakalárskeho štúdia sme pracovali na viacerých projektoch v dvojiciach alebo trojiciach spoločne.

Čo sa týka technológií, v predošlom štúdiu na fakulte sme prišli do styku s programovacími jazykmi Java, C, C++ ako aj s rôznymi databázovými technológiami, ako sú PostgreSQL, Hibernate, Redis a Elasticsearch. Podieľali sme sa na vypracovaní bakalárskych prác výskumného charakteru z viacerých oblastí. Michal Selický a Michal Števuliak sa venovali analýze zhlukov prúdov údajov s použitím jazyka R. Martin Fukas a Michal Polák riešili projekt zameraný na umelú inteligenciu, konkrétne sa zaoberal predikciou časových radov neurónovými sieťami (Python, TensorFlow, Keras). Ľubomír Samotný sa venoval analýze agilných metód. V oblasti počítačového videnia to bol Marek Števuliak, ktorý pracoval na algoritme 3D segmentácie obrazu s využitím zariadenia Kinect v2. Nghia Pham Van sa zaoberal otvorenými linkovanými dátami vo verejnom sektore Slovenskej Republiky a špecifikáciami W3C ako RDF, OWL, SPARQL a iné.

V súčasnom ročníku sme sa viacerí rozhodli pre zaujímavé predmety, ktoré sú späté aj s voľbou témy pre Tímový projekt. Z voliteľných predmetov sme si preto vybrali napríklad predmet Vyhľadávanie informácií alebo Neurónové siete. Naši členovia majú skúsenosti s tvorbou webových aplikácií, a to na strane Frontendu (HTML, CSS, JavaScript, JQuery) aj Backendu (Python/Django, Java, Spring). Pri školských projektoch a aj v praxi sme prišli do styku s version control nástrojmi, menovite Git a Mercurial. Dodatočne sme nadobudli aj praktické skúsenosti v oblasti agilného vývoja softvéru a SCRUM metodológie.

Motivácia

Téma č.4 — Inteligentný bazár

Inteligentný bazár je v našom tíme preferencia číslo jedna. Táto téma nás zaujala najviac spomedzi ponúkaných tém, nakoľko v nej vidíme významný prínos pre verejnosť. Chceme sa podieľať na projekte, ktorý ľuďom ponúkne a zároveň skrátí vyhľadávanie tovaru presne podľa zadaných kritérií. Zadanie nás ako tím prinútilo sa zamyslieť aj nad ďalším problémom v danej doméne, ktorým je dôveryhodnosť. Bolo by nám cťou podieľať sa na riešení, ktoré dokáže eliminovať situáciu, kedy používateľ neobdržal tovar, za ktorý vopred riadne zaplatil. Našou najväčšou motiváciou je teda pomoc ľuďom. Na druhú stranu, projekt zastrešuje prácu so širokou škálou technológií a v neposlednom rade, spoluprácu s vedúcim, ktorý je odborníkom v danej doméne. Plusom je taktiež vytvorenie nového projektu od základov a možnosť zastrešiť kvalitnú úroveň UX. V rámci tejto témy vieme poskytnúť praktické skúsenosti s vývojom webových aplikácií, čomu sa niektorí naši členovia už dlhší čas venujú a svoje vedomosti by chceli ešte prehĺbiť, zbytok tímu by sa zase rád naučil pracovať s týmito modernými technológiami.

Téma č.20 — Behaviorálna biometria na mobilných zariadeniach [Behametrics]

Na tejto téme nás najviac zaujala umelá inteligencia, ale aj vývoj mobilných aplikácií. Vývoj umelej inteligencie prezentovanej napríklad Android aplikáciou si vieme predstaviť ako skvelú príležitosť zdokonaľiť sa v tom, čo nás naozaj baví. Taktiež sa nám páči myšlienka podporiť takýmto nástrojom výskumníkov na našej fakulte. Členovia nášho tímu riešili umelú inteligenciu v rámci bakalárskej práce a v súčasnosti majú zapísaný predmet Neurónové siete. Radi by pokračovali v tejto problematike a ostatní členovia tímu spolu s nimi. Vybraní členovia majú taktiež skúsenosti s jazykom Python z praxe a školských zadaní. Umelá inteligencia sa v dnešnej dobe vyvíja rapídny tempom a my nechceme zaostávať.

Téma č.25 — Artificial Intelligence: Voice Channel [VirtualAsist]

Na tejto téme nás okrem umelej inteligencie zaujala aj spolupráca s externou firmou, v čom vidíme veľkú príležitosť pracovať na reálnom projekte, ktorý bude nasadený a následne používaný. Vývoj v rámci umelej inteligencie pre nás predstavuje skvelú príležitosť prehĺbiť vedomosti v tom, čo nás naozaj baví. Teší nás aj fakt, že prideme do styku s Google Cloud Speech API a celkovo s rozpoznávaním hlasu, keďže inteligentné zariadenia a virtuálni asistenti sú dnes na vzostupe. Vybraní členovia nášho tímu sa venovali umelej inteligencii aj v rámci bakalárskej práce, kde prišli do styku napríklad s TensorFlow. V súčasnosti majú zapísaný aj predmet Neurónové siete a Objavovanie znalostí.

Zoradenie tém podľa priorít

1. Inteligentný bazár [IBazar]
2. Behaviorálna biometria na mobilných zariadeniach[Behametrics]
3. Artificial Intelligence: Voice Channel [VirtualAsist]

4. Inteligentné parkovanie [SmartParking]
5. Importér verejných datasetov [PubDatasets]
6. Otvorené zmluvy” Budovanie prepojení vo verejných dátach [Zmluvy]
7. Odporúčanie pre e-biznis (Recommendation for eCommerce) [reCommers]
8. Analýza správania sa používateľa v mobilných aplikáciách [Mob-UX]
9. Rozpoznávanie cloudových služieb [OntoSEC]
10. Investment Portal [Invest]
11. Podpora diagnostiky [Look-Inside-Me]
12. Vzdelávanie vo Virtuálnej realite [EduVirtual]
13. Vizualizácia informácií v rozšírenej realite [VizReal]
14. Kolaboratívne prototypovanie používateľských rozhraní [Collab-UI]
15. Monitorovanie a vyhodnocovanie fyziologických procesov človeka [StresMonitor]
16. Group de'Cider [Group]
17. Pohlcujúci web [iWeb]
18. Internet vecí v našich životoch [IOT]
19. Databanka otázok a úloh [FIIT-DU]
20. 3D UML optimized version [3D-UML1]
21. 3D simulovaný robotický futbal [3D futbal]
22. Vnorený systém monitorovania osôb [Breyslet 2.0]
23. Softvérovo riadené siete rozšírené o WiFi Standard [SDWN]
24. Návrh systému MOD [Future MOD]

Príloha B: Metodiky

Príloha B1: Metodika na zapisovanie stretnutí

- Pred každým stretnutím sa vytvorí nový dokument v priečinku Zápisnice zodpovedná osoba: Michal Polák
- Dokument sa vytvorí ako kópia Šablóny na zápisnice do ktorej sa bude vpisovať
- Názov dokumentu bude v tvare Stretnutie ZS/LS X, kde ZS označuje zimný semester, LS letný semester a X poradové číslo stretnutia, príklad názvu tretieho stretnutia v zimnom semestri: Stretnutie ZS 3
- Vyplní sa hlavička zápisnice
- Zápisy zo stretnutí sú organizované do bodov, ku ktorým sú v odrážkach dopísané podrobnejšie informácie
- Počas stretnutia môžu členovia tímu do dokumentu zapisovať svoje poznámky.
Hlavná zodpovedná osoba: Nghia Pham van
- Zápisy sa budú písať s diakritikou a v odrážkach príklad správnej zápisnice
- Po stretnutí sa poznámky zjednotia a zrevidujú do konca nasledujúceho dňa zodpovedná osoba: Michal Polák
- Z poznámok sa vygeneruje pdf súbor a nahrá sa na internetovú stránku tímu zodpovedná osoba: Martin Fukas

Príloha B2: Metodika prenášania súborov na server

- V prípade potreby prenosu súboru, resp. súborov z lokálneho hosta na vzdialený host (server) bude primárne použitý SCP (Secure Copy Protocol)
- Prenášaný súbor nech je primárne prenášaný do podadresárov vytvoreného účtu team09-admin - do adresárov, kde je zapotreby povolenie superusera (sudo) to ani nie je možné (SECURE Copy Protocol)
- Na prenos súborov pomocou SCP nech je primárne používaný PuTTY klient (konkrétne PSCP)
- V prípade, že je za potreby prenos neregulárnych súborov (priečinkov, viac súborov, atď.) nech je primárne použitá komprimácia (napr. zaZIPovanie) - neregulárny súbor nejde preniesť pomocou SCP
- **Návod:**
 - Stiahneme si SCP klienta - konkrétne “*pscp.exe*” (32 alebo 64-bit) (“<https://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/latest.html>”)
 - Prihlásime sa na server pomocou SSH (účet team09-admin)
 - V prípade neregulárneho súboru, resp. súborov zaZIPujeme obsah
 - Otvoríme si konzolu, resp. CMD na lokal hoste
 - Prenos uskutočníme pomocou príkazu a potvrdíme heslom
<cesta_k_pscp_klientovi>/pscp.exe <cesta_k_saboru_na_lokal_host - src> team09-admin@147.175.149.198:<cesta_k_saboru_na_remote_host - dst>
 - Príklad:
pscp.exe C:\Users\Desktop\file.zip team09-admin@147.175.149.198:/home/team09-admin/TeamWebPage
 - V prípade neregulárneho súboru, resp. súborov odZIPujeme obsah príkazom
unzip file.zip -d destination_folder
 - Vykonáme potrebné operácie a zatvoríme SSH

Príloha B3: Metodika na testovanie

Unit testing:

- Každý programátor si pri naprogramovaní svojej ucelenej funkcionality sám napíše unit testy
- Pre unit testy sa používa *Rspec*¹ a gem *rspec-rails*² a všetky unit testy sa budú nachádzať v priečinku **/spec**
- Podpriečinky v adresári **/spec** budú kopírovať štruktúru z adresára **/app**, teda unit testy pre zdrojové súbory z priečinku **/app/models** budú v priečinku **/spec/models**
- Názvy samotných súborov pre unit testy budú taktiež kopírovať názvy súborov, pre ktoré sú určené, a podľa pravidiel *Rspecu* bude ešte v názve testov aj prípona **_spec**, teda pre triedu **/app/models/document.rb** bude zodpovedajúci zdrojový súbor s unit testami nazvaný **/spec/models/document_spec.rb**
- Pri naprogramovaní novej funkcionality budú napísané unit testy pre defaultné, krajné aj negatívne prípady
- Pri programovaní zmien existujúcej funkcionality musí zodpovedný programátor upraviť existujúce testy a pridať nové, pokiaľ je to po jeho zmene potrebné
- Obsah testov:
 - Každý unit test bude začínať definovaním klauzuly **context**, kde programátor krátko (cca 40 znakov) popíše kontext testov pre väčšiu prehľadnosť. Táto klauzula bude taktiež začínať kľúčovým slovom *when* alebo *with*
 - Kvôli konzistentnosti s existujúcimi testami budeme pri vyhodnocovaní testu používať príkaz **should**
 - Jednotlivé test casey budú definované slovom **it** a krátky popisom

Feature testing:

- Pre feature testing sa používa *Cucumber*³ a za ich písanie bude zodpovedný špeciálne poverený člen tímu na stretnutí
- Tieto testy sa nachádzajú v adresári **/features** a v tomto adresári bude každý feature test zodpovedať jednému súboru s krátkym a jasným názvom a príponou **.feature**
- Každý súbor bude zodpovedať jednej testovanej feature s biznis hodnotou, teda napr. **fulltext_search** a **faceted_search** budú oddelené vo vlastných súboroch

¹ <http://rspec.info>

² <https://github.com/rspec/rspec-rails>

³ <https://cucumber.io>

- **Obsah testov:**
 - Každý feature test bude začínat' krátkym a výstižným definováním kontextu v části **Background**, potom budú nasledovať jednotlivé scenáre
 - Jednotlivé scenáre budú na sebe nezávislé
 - Kroky scénárov sa budú vždy sústrediť iba na jednu vec, teda každé kľúčové slovo *And* sa bude nachádzať na novom riadku
- Zdrojové kódy, ktoré implementujú jednotlivé kroky scénárov definovaných vo **.feature** súboroch, sa budú nachádzať v priečinku **/features/step_definitions** a budú mať rovnaký názov ako zodpovedajúci feature súbor, k čomu sa ešte pridá prípona **_steps**, teda napríklad pre **/features/authentication.feature** budú kroky implementované v súbore **/features/step_definitions/authentication_steps.rb**

Príloha B4: Definition of Done

1. Programátor naprogramoval 100% funkcionality z jeho pohľadu
2. Testy boli napísané a všetky sú zelene
3. Code review bolo spravené
4. Merge-nutie do develop branchu
5. Funkcionalitu akceptuje product owner

Príloha B5: Metodika na Git

- Repozitár a nástroj na code review – Github.
- Odporúčaný nástroj pre kontrolu a prácu s gitom – Sourcetree.
- Vytvorený repozitár nášho tímu s forknutým projektom z private repozitára otvorených zmlúv.
- Master brancha bude obsahovať funkčnú verziu aktuálneho a „nasadeného“ stavu vyvíjaného softvéru.
- Dev brancha bude obsahovať verziu vyvíjaného softvéru. Po dokončení väčšej časti projektu (prípadne po stanovenej dobe) sa vykoná pull request do mastra.
- Vždy keď sa vytvorí nová user story, vykoná sa checkout z dev branchi, čím sa vytvorí nová brancha. Jej názov sa bude začínať slovom “dev” a za ním bude nasledovať číslo user story a krátky dvojslovný popis čo sa v nej bude robiť. Po dokončení všetkých taskov (vrátane úspešného otestovania), ktoré patria pod danú user story, vykoná člen tímu pracujúci aspoň na jednom príslušnom tasku pull request do dev branchi, pri ktorej sa vykonávajú testy kvality kódu a taktiež code review členom tímu na to určeným. Po úspešných testoch a taktiež schváleným kódom sa zmeny v danej branchi spoja do dev branchi.
 - Názov branchi: dev_<číslo user story> <popis k user story (max. 2 slová)>
 - Ukážka názvu branchi: dev_#123456 Fix bugov
- Pull z dev branchi do branchi príslušajúcej user story sa vykoná vždy, ak bol zaznamenaný nový schválený pull request do dev branchi počas vývoja. **Dôležité:** Ak pracuje na danej user story viac členov tímu, je potrebné sa vyvarovať použitiu force push a taktiež uprednostňovať pull bez rebase.
- Commitovanie do branchi príslušnej user story sa bude vykonávať po každom dokončenom logickom celku časti kódu, alebo fixu niektorej jeho časti. Komentár pri commite bude začínať vždy číslom príslušajúceho tasku, pričom text za ním bude obsahovať minimálne 20 znakov (vyhnutie sa nepresnému popisu commitov a taktiež lepšiemu rozlišovaniu commitov pri ich prezeraní, vyhľadávaní v Sourcetree).
 - Názov commitu: #123456 <Komentár ku commitu min. 20 znakov>
 - Ukážka názvu commitu: #123456 Added new modul to database
- Pri práci s gitom bude používaný anglický jazyk

Odkazy:

- Odkaz na stiahnutie a dokumentáciu ku Gitu: <https://git-scm.com/>
- Odkaz na stiahnutie a tutoriál k Sourcetree: <https://www.sourcetreeapp.com/>

Príloha B6: Metodika na ScrumDesk

Na začiatku šprintu:

- Na začiatku šprintu, v deň stretnutia tímu, keď sa stanovia user stories a ich zodpovedné osoby, sa vykoná nasledovné:
 - Scrum master vytvorí v Scrumdesku nový šprint a dohodnuté user stories zo stretnutia, prípadne zapracuje zmeny stávajúcich alebo prenášaných
 - Scrum master k user stories v Scrumdesku pridá stručný textový popis, zhrnutie úlohy
 - Scrum master k user stories zaradených do šprintu priradí zodpovedné osoby stanovené na stretnutí, vytvorí tasky a zaradí ich do sekcie “*To do*”
 - Osoby zodpovedné za svoje tasky si stanovia estimation time na splnenie tasku podľa svojho odhadu a tento údaj zadajú v detaile tasku ako **Estimation time**

Počas šprintu:

- Plnenie úlohy:
 - Osoby zodpovedné za user story môžu po dohode s inými členmi rozdeliť tasky takejto story aj im (zmena avatara pri tasku)
 - Osoby, ktorým boli pridelené jednotlivé tasky, si zo sekcie “*To do*” presunú tasky, na ktorých začnú pracovať, do sekcie “*In progress*”
 - Po odpracovaní ucelenej časti si pri danom tasku zalogujú svoj čas strávený plnením úlohy a následne vo Worklog pre daný časový úsek vyplnia krátky popis toho, čo spravili
 - K taskom, ktoré sú spojené so zdieľaným obsahom na Google Drive (napr. metodiky, dokumentácia...) sa tento súbor pridá aj do Scrumdesku do Attachments v detaile tasku
 - Tasky, na ktorých sa zasekli a nevedia sa s nimi pohnúť, označia ako *impeded*, dokým sa tento stav nezmení
 - Tasky, ktoré nie je možné plniť kvôli závislosti na inom nesplnenom tasku, označí ako *waiting* a do komentára pridá krátky popis, kde to zdôvodní
 - Po dokončení tasku si ho zodpovedná osoba presunie zo sekcie “*In progress*” do sekcie “*Ready for test*” a na Slack do kanálu *test_and_review* napíše správu o tom, že príslušná úloha je hotová a môže byť skontrolovaná
 - V prípade vrátenia úlohy po neúspešnej kontrole bude pokračovať v práci na tasku podľa pokynov vyššie

- Kontrola úlohy:
 - Osoba, ktorá sa prihlási na skontrolovanie tasku, o tom napíše do rovnakého kanálu, presunie si ju v Scrumdesku do sekcie “*Test in progress*” a priradí si ju na seba
 - Po skontrolovaní si zaloguje strávený čas a pridá krátky popis do Worklogu o detailoch svojej práce, prípadné pripomienky napíše do komentára, priradí k nej opäť pôvodného človeka, ktorý na nej pracoval a podľa výsledku kontroly spraví nasledovné:
 - V prípade úspešnej kontroly presunie task do sekcie “*Done*”
 - V prípade neúspešnej kontroly vráti task do sekcie “*In progress*”

Príloha B7: Metodika pre vývojové prostredie

- Ako nástroj pre buildovanie a manažovanie prostredia virtuálneho stroja použijeme Vagrant
- Definícia virtuálneho stroja sa nachádza v súbore Vagrantfile
- Na lokálnom virtuálnom stroji nainštalujeme Ubuntu 17.04
- Ako IDE pre vývoj a písanie kódu použijeme RubyMine od IntellIJ
- Podrobné informácie o nainštalovaní lokálneho virtuálneho stroja a spustenia projektu sa nachádzajú v súbore *Dokumenty k projektu / Návod na rozbehanie virtuálky a projektu lokálne*

Príloha B8: Metodika na zdieľanie súborov

- Pri zdieľaní dokumentu alebo súboru sa vloží do priečinka [Zdieľané](#) ak neexistuje konkrétny priečinok
- Následne sa napíše správa o zdieľaní na slack v relevantnom kanáli (defaultne general)
- Správa obsahuje aj odkaz na zdieľaný súbor

Príloha B9: Coding conventions metodika

Definovaním a dodržiavaním spoločných “code conventions” vzniká spoločný model štýlu programovania. Takýto vzájomne akceptovaný vzor pomáha všetkým zainteresovaným jednoduchšie sa orientovať v kóde, udržiavať zdrojový kód čistý, zlepšiť čitateľnosť kódu, atď.

- **Komentáre**
 - Kedy komentovať
 - Každú robustnejšiu funkčnosť (metóda, algoritmus, atď.), ktorá vyžaduje vysvetlenie - nie je triviálna na pochopenie.
 - Komentár je na samostatnom riadku, nekomentovať za statementom
 - Komentár začína veľkým písmenom a prvé slovo v riadku je oddelené jednou medzerou (<%# Komentár -%>, resp. # Komentár)

- **Odsadzovanie**
 - Bloky kódu (podmienky, cykly, funkcie)
 - Jeden tabulátor pre každé vnorenie bloku (2 medzery)

- **Layout**
 - Každý statement na nový riadok
 - Každá deklarácia na nový riadok
 - Operátory oddelené jednou medzerou (if foo == 5, pom = 5, foo + bar)

- **Jazyk**
 - Komentáre
 - Angličtina
 - Názvy metód, tried, premenných
 - Angličtina
 - Jednotlivé okná (čo vidí používateľ)
 - Slovenčina

- **Názvy**
 - Metódy

- Snake case - všetko malými písmenami (user_data_name)
- Triedy
 - Upper Camel case (UserDataName)
- Premenné
 - Snake case - všetko malými písmenami (user_data_name)
- Query
 - Riadiace inštrukcie dopytovania sa píšu s veľkým (SELECT * FROM foo)
- **Good practice**
 - Udržuj kód čo najviac jednoduchý a čistý
 - Vyhni sa “hard coded” sekciami - prihlasovacie údaje, a pod.
 - Používaj relatívne cesty namiesto absolútnych
 - Udržuj dokumentáciu v kóde jednoduchú a s čo naj. informačnou hodnotou
 - Každú implementovanú funkčnosť sa snaž pokryť testom

Príloha B10: Metodika na Continuous Integration

Ako CI služby používame Codeship (<https://codeship.com/>). Účet na Codeship je vytvorený na tímovom emaily (timak9.fiit@gmail.com). Codeship umožňuje 100 buildov mesačne, ale reset buildu ktorý zlyhal sa sem nezarátava.

Codeship umožňuje nastavenie 3 krokov: Setup, Test a Deploy. Codeship nedovoľuje root práva, preto nemôžeme ani používať príkazy `sudo` alebo `apt-get install`. Každé prostredie je už vopred nakonfigurované. Zoznam nainštalovaných packagov je dostupný tu: <https://documentation.codeship.com/basic/builds-and-configuration/packages/>

V prípade potreby inštalácie iných je potrebné kontaktovať Codeship.

Používanie CI:

- Setup a Test sa spustia na pri každom commite na každej branchi.
- Ak chceme aby commit nebol testovaný, musíme do commit správy napísať: `--skip-ci` alebo `--ci-skip` alebo `[skip ci]` alebo `[ci skip]`. Toto je najlepšie použiť počas vývoja v branchi, keď ešte nebol dokončený task.
- Pri merge do mastra sa spustia testy a spraví sa deploy na server, ak testy zbehli úspešne.
- Výsledky testov a deployu budú poslané do Slacku, do kanálu “ci”
- Pri merge do mastra sa spustí aj automatické Code Review.
- V prípade, že programátor commitol do svojej vlastnej branchi o ktorej sa neposielajú správy na Slack, je programátor povinný kontrolovať výsledok CI testu na stránke Codeship alebo si nastaviť notifikácie.
- V prípade že test zlyhal, programátor ktorý vykonal commit musí debugovať commit. Codeship ponúka výpisy po jednotlivých príkazoch a vieme vidieť na ktorom to zlyhalo. Taktiež umožňuje SSH pripojenie na stroj na ktorom boli testy spúšťané.

Setup:

V časti setup sa nachádzajú príkazy potrebné na setup prostredia.

Na začiatku setupu nastavíme verziu Elasticsearch napríklad:

```
export ELASTICSEARCH_VERSION=0.90.1
```



```
jdk_switcher home oraclejdk8
jdk_switcher use oraclejdk8
\curl -sSL https://raw.githubusercontent.com/codeship/scripts/master/packages/elasticsearch.sh |
bash -s
sudo /etc/init.d/elasticsearch start
```

Do príkazu `export ELASTICSEARCH_VERSION` napíšeme verziu Elasticu ktorú chceme používať. Jdk zmeníme na Java 8 ak to verzia Elasticu potrebuje. Následne pomocou `curl` stiahneme a naštartujeme nový Elastic.

V tejto časti taktiež môžeme setupovať Ruby a Rails verzie podľa našej potreby. Napríklad:

```
rvm use 2.1 --install
gem install bundler
gem install rails -v 3.2.8
```

Po setupe prostredia môžeme v tejto časti volať príkazy na setup projektu. Napríklad:

```
bundle install
export RAILS_ENV=test
bundle exec rake db:create
bundle exec rake db:schema:load
bundle exec rake db:migrate
bundle exec rake db:seed
bundle exec rake db:migrate
bundle exec rake crowdcloud:index:rebuild
```

Test:

V tejto časti voláme príkazy na spustenie testov napríklad:

```
bundle exec rspec
```

Deploy:

V tejto časti voláme príkazy na deploy, napríklad cez Capistrano. Zvolíme si Branch z ktorej chceme deployovať (napríklad `master` alebo `dev`) a následne napíšeme príkazy. Napríklad:

```
ssh-add -D
ssh-agent
ssh-add
bundle exec cap staging deploy
```

Pre deploy na server potrebujeme najprv na serveri nastaviť SSH kľúče. Verejný SSH kľúč CI sa nachádza v General tabe v Project Settings. Tento kľúč je potrebné nakopírovať na serveri do `~/.ssh/authorized_keys`. Na serveri je taktiež potrebné mať SSH kľúč na Github ktorý používa Capistrano na deploy. Návod sa nachádza tu: <https://help.github.com/articles/connecting-to-github-with-ssh/>

Notifikácie:

Codeship umožňuje integráciu so Slackom a posielanie notifikácií. V Project Settings v tabe Notifications vieme nastaviť ktorú branchu má Codeship sledovať a do ktorého Slack kanálu alebo osobe má o tom posielat' notifikácie. Na Slacku sa budú notifikácie posielat' do kanálu CI ktorý bol na tento účel vytvorený.

Príloha C: Export evidencie úloh

Export v strede prvého šprintu (10.10.2017):

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Ready for Test (0 - 0)	Test in Progress (0 - 0)	Done
9 items, 15.1 / 0 / 0 hours	5 tasks, 0 / 0 / 0 hours	3 tasks, 7 / 0 / 0 hours	2 tasks, 6 / 0 / 0 hours	4 tasks, 2 / 0 / 0 hours	2 tasks, 0.1 /
Vytvoríť webovú stránku tímu	Nasadenie str...	Naplniť stránk...			
Tímový server			Rozbehať pros... zdokumentov...		Vykomunikova...
Nasadenie súčasného portálu	Nasadenie cez... Naplnenie dát...				Forknute rep...
Metodika na zdielanie súborov				Napísať meto...	
Metodika na zapisovanie stretnutí				Napísať meto...	
Metodika na Git				Napísať meto...	

Backlog	Todo (0 - 0)	In progress (0 - 0)	Ready for Test (0 - 0)	Test in Progress (0 - 0)	Done
Metodika na zdielanie súborov				Napísať meto...	
Metodika na zapisovanie stretnutí				Napísať meto...	
Metodika na Git				Napísať meto...	
Metodika pre vývojové prostredie				Napísať meto...	
Zdokumentovanie aktuálneho stavu	Vytvoríť model... Vytvoríť model...	Vytvoríť dátov...			
Zdokumentovanie parsovania		Vytvoríť doku...			

Export na konci prvého šprintu (17.10.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	239155	User story	Vytvorí webovú stránku tímu	DONE	0h	11.5h	11.5h
	239156	User story	Tímový server	DONE	0h	8.1h	8.1h
	239160	User story	Nasadenie súčasného portálu	IN PROGRESS	0h	10h	10h
	239161	User story	Metodika na zdieľanie súborov	DONE	0h	1h	1h
	239165	User story	Metodika na zapisovanie stretnutí	DONE	0h	4h	4h
	239168	User story	Metodika na Git	DONE	0h	2h	2h
	239175	User story	Metodika pre vývojové prostredie	DONE	0h	6h	6h
	239177	User story	Zdokumentovanie aktuálneho stavu	DONE	0h	19h	19h
	239179	User story	Zdokumentovanie parsovania	DONE	0h	13.5h	13.5h
Total					0h	75.1h	75.1h

Export v strede druhého šprintu (24.10.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
*	239172	User story	Metodika na testovanie	TODO	4h	0h	-4h
*	239174	User story	Metodika dokumentácie	IN PROGRESS	2.5h	1h	-1.5h
*	239181	User story	Šťahovanie zmúv z CRZ	IN PROGRESS	20h	3h	-17h
*	239183	User story	slovensko.digital API - VVO	IN PROGRESS	0h	1h	1h
*	242436	User story	Rozbehat automaticku Code Review	IN PROGRESS	15h	0h	-15h
*	243067	User story	SPLIT Nasadenie súčasného portálu	IN PROGRESS	0h	0h	0h
*	243071	User story	Dokumentácia používateľov	TODO	0h	0h	0h
*	243073	User story	Informácia o dodávateľovi	IN PROGRESS	0h	2h	2h
*	243075	User story	Lean Canvas	IN PROGRESS	0h	0h	0h
*	243076	User story	TP Cup	IN PROGRESS	0h	1h	1h
*	243077	User story	Metodika na ScrumDesk	DONE	0h	2h	2h
Total					41.5h	10h	-31.5h

Export na konci druhého šprintu (31.10.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
*	239172	User story	Metodika na testovanie	DONE	4h	3.5h	-0.5h
*	239174	User story	Metodika dokumentácie	DONE	2.5h	2.7h	0.2h
*	239181	User story	Sťahovanie zmlúv z CRZ	DONE	20h	12.2h	-7.8h
*	239183	User story	slovensko.digital API - VVO	IN PROGRESS	7h	4h	-3h
*	242436	User story	Rozbehat automaticku Code Review	DONE	15h	13.2h	-1.8h
*	243067	User story	SPLIT Nasadenie súčasného portálu	DONE	0h	18h	18h
*	243069	User story	slovensko.digital - účtovné uzávierky	DONE	5h	3.3h	-1.7h
*	243071	User story	Dokumentácia používateľov	DONE	0h	8.6h	8.6h
*	243073	User story	Rozbehávanie lokálnej inštancie	DONE	0h	11.2h	11.2h
*	243075	User story	Lean Canvas	DONE	0h	2h	2h
*	243076	User story	TP Cup	DONE	0h	1h	1h
*	243077	User story	Metodika na ScrumDesk	DONE	0h	2h	2h
Total					53.5h	81.7h	28.2h

Export v strede tretieho šprintu (7.11.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	245008	User story	Kompletizacia dokumentacie k 1. kontrolnemu bo...	IN PROGRESS	0h	2h	2h
	245016	User story	Aktualizácia verzia Ruby	TODO	10.5h	0h	-10.5h
	245080	User story	Logovanie vyhľadávania	IN PROGRESS	4h	2h	-2h
	245100	User story	Plán aktualizácie Elasticsearchu	IN PROGRESS	4h	6h	2h
	245126	User story	Parser XML so zmluvami z CRZ	IN PROGRESS	10h	2h	-8h
	245337	User story	Rozbehávanie lokálnej inštancie + tímový server	IN PROGRESS	9h	12h	3h
	245340	User story	Stahovanie z RPO	IN PROGRESS	0h	0h	0h
Total					37.5h	24h	-13.5h

Export na konci tretieho šprintu (14.11.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	245008	User story	Kompletizacia dokumentacie k 1. kontrolnemu b...	DONE	10h	8.3h	-1.7h
	245016	User story	Aktualizacia verzia Ruby	DONE	10.5h	4.8h	-5.7h
	245080	User story	Logovanie vyhľadavania	DONE	14h	19.25h	5.25h
	245100	User story	Plán aktualizácie Elasticsearchu	DONE	4h	9h	5h
	245126	User story	Parser XML so zmluvami z CRZ	IN PROGRESS	0h	0h	0h
	245337	User story	Rozbehovanie lokálnej inštancie + tímový server	DONE	9h	15.7h	6.7h
	245340	User story	Stahovanie z RPO	IN PROGRESS	6h	10h	4h
Total					53.5h	67.05h	13.55h

Export v strede štvrtého šprintu (21.11.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
*	239171	User story	Analýza CI	IN PROGRESS	6h	2h	-4h
	245019	User story	Aktualizacia Elasticsearchu	IN PROGRESS	29h	6h	-23h
	245099	User story	Plán aktualizácie RoR	TODO	0h	0h	0h
	248083	User story	SPLIT Parser XML so zmluvami z CRZ	IN PROGRESS	15h	18h	3h
	248084	User story	SPLIT Stahovanie z RPO	IN PROGRESS	9h	6.5h	-2.5h
	248085	User story	Aktualizacia Ruby - lokál a tímový server	IN PROGRESS	2.5h	6.2h	3.7h
	248086	User story	Doriešenie statických stránok	IN PROGRESS	2h	2h	0h
	248087	User story	Informácia o dodávateľovi - mockup	IN PROGRESS	3h	3h	0h
	248092	User story	Dokumentácia admin rozhrania	DONE	1.5h	1.6h	0.1h
Total					68h	45.3h	-22.7h

Export na konci štvrtého šprintu (28.11.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
*	239171	User story	Analýza CI	DONE	6h	4.1h	-1.9h
	245019	User story	Aktualizácia Elasticsearchu	IN PROGRESS	29h	22h	-7h
	245099	User story	Plán aktualizácie RoR	DONE	10h	9h	-1h
	248083	User story	SPLIT Parser XML so zmluvami z CRZ	DONE	15h	26.7h	11.7h
	248084	User story	SPLIT Stahovanie z RPO	DONE	9h	17.6h	8.6h
	248085	User story	Aktualizácia Ruby - lokál a tímový server	DONE	2.5h	6.7h	4.2h
	248086	User story	Doriešenie statických stránok	DONE	3h	3.1h	0.1h
	248087	User story	Informácia o dodávateľovi - mockup	DONE	4h	4.4h	0.4h
	248092	User story	Dokumentácia admin rozhrania	DONE	1.5h	1.85h	0.35h
Total					80h	95.45h	15.45h

Export v strede piateho šprintu (5.12.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	239170	User story	Metodika na Code Review	TODO	5h	0h	-5h
	242430	User story	Rozbehat CI	IN PROGRESS	7h	8h	1h
	245017	User story	Aktualizácia Ruby on Rails	IN PROGRESS	11h	0h	-11h
	245024	User story	Kompletizácia dokumentácie k 2. kontrolnému bo...	TODO	0h	0h	0h
	245027	User story	Príprava prezentácie na MTS	TODO	0h	0h	0h
	245200	User story	Vymazanie zmluvy	IN PROGRESS	6h	4h	-2h
	250961	User story	SPLIT Aktualizácia Elasticsearchu	IN PROGRESS	5h	8h	3h
	250969	User story	Informácie o subjekte	IN PROGRESS	9h	7.9h	-1.1h
Total					43h	27.9h	-15.1h

Export na konci piateho šprintu (12.12.2017):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	239170	User story	Metodika na Code Review	IN PROGRESS	5h	7h	2h
	242430	User story	Rozbehat CI	DONE	7h	8h	1h
	245017	User story	Aktualizácia Ruby on Rails	IN PROGRESS	11h	1.5h	-9.5h
	245024	User story	Kompletizácia dokumentácie k 2. kontrolnému b...	IN PROGRESS	10h	8h	-2h
	245027	User story	Príprava prezentácie na MTS	DONE	4h	2h	-2h
	245200	User story	Vymazanie zmluvy	IN PROGRESS	9h	8.5h	-0.5h
	250961	User story	SPLIT Aktualizácia Elasticsearchu	DONE	5h	20h	15h
	250969	User story	Informácie o subjekte	IN PROGRESS	9h	11.4h	2.4h
Total					60h	66.4h	6.4h

Export v strede šiesteho šprintu (21.2.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	256444	User story	Aktualizácia Ruby on Rails na verziu 4.1.16	IN PROGRESS	30h	19h	-11h
	263799	User story	Aktualizácia ElasticSearch	IN PROGRESS	36h	27h	-9h
	263801	User story	Opraviť server	IN PROGRESS	5h	7.5h	2.5h
	263804	User story	Abstrakt TP Cup	IN PROGRESS	2h	1h	-1h
	263807	User story	Fixnúť testy	IN PROGRESS	0h	9h	9h
	263813	User story	Register partnerov verejného sektora	IN PROGRESS	7h	2h	-5h
Total					80h	65.5h	-14.5h

Export na konci šiesteho šprintu (28.2.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	256444	User story	Aktualizácia Ruby on Rails na verziu 4.1.16	DONE	30	27.1	-2.9
	263799	User story	Aktualizácia ElasticSearch	DONE	42	47.5	5.5
	263801	User story	Opraviť server	DONE	8	12.5	4.5
	263804	User story	Abstrakt TP Cup	DONE	2	5	3
	263807	User story	Fixnúť testy	IN PROGRESS	20	15	-5
	263813	User story	Register partnerov verejného sektora	DONE	5	7	2
Total					107	114.1	7.1

Export v strede siedmeho šprintu (7.3.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	266439	User story	Opraviť JS v Railsoch	DONE	7	7	0
	266441	User story	Opraviť Elastic missing query a heuristiky	IN PROGRESS	20	15.5	-4.5
	266442	User story	Manuálne testovanie (v druhom týždni)	TODO	0	0	0
	266444	User story	Nahodiť RPO dump a spustiť sťahovanie zmlúv	IN PROGRESS	2	2	0
	266445	User story	Opraviť Elastic testy	TODO	8	0	-8
	266446	User story	Dokončiť opravu testov	IN PROGRESS	7	8	1
	266447	User story	Šťahovanie dát z RPVS	IN PROGRESS	8	3.5	-4.5
	266449	User story	Editácia sprievodných dát v admin rozhraní	IN PROGRESS	8	2	-6
	266451	User story	Možnosť skryť zmluvu	TODO	4	0	-4
Total					64	38	-26

Export na konci siedmeho šprintu (14.3.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	266439	User story	Opraviť JS v Railsoch	DONE	7	7	0
	266441	User story	Opraviť Elastic missing query a heuristiky	DONE	20	29.5	9.5
	266442	User story	Manuálne testovanie (v druhom týždni)	TODO	0	0	0
	266444	User story	Nahodiť RPO dump a spustiť sťahovanie zmlúv	IN PROGRESS	2	4.5	2.5
	266445	User story	Opraviť Elastic testy	TODO	8	0	-8
	266446	User story	Dokončiť opravu testov	DONE	7	8	1
	266447	User story	Šťahovanie dát z RPVS	DONE	10	10	0
	266449	User story	Editácia sprievodných dát v admin rozhraní	DONE	13	16.5	3.5
	266451	User story	Možnosť skryť zmluvu	DONE	4	6	2
Total					71	81.5	10.5

Export v strede ôsmeho šprintu (21.3.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267544	User story	Odstránenie používania regisu	TODO	12	0	-12
	267548	User story	Filter skrytých zmlúv vo vyhľadávani	TODO	0	0	0
	268802	User story	TP Cup	IN PROGRESS	2	2	0
	268803	User story	Testy v nových Railsch	IN PROGRESS	10	5	-5
	268804	User story	CLONE Opraviť Elastic testy	TODO	7	0	-7
	268805	User story	Nasadenie	IN PROGRESS	2	7	5
	268806	User story	CLONE Manuálne testovanie (v druhom týždni)	TODO	0	0	0
	268807	User story	Update zmluvy v Elasticu	IN PROGRESS	16	6	-10
	268808	User story	Frontend pre RPVS	IN PROGRESS	13	8	-5
	268809	User story	Prehľad skrytých zmlúv v administrácií	IN PROGRESS	11	4	-7
*	268810	User story	Maily RPVS a CRZ	IN PROGRESS	1	0.5	-0.5
Total					74	32.5	-41.5

Export na konci ôsmeho šprintu (28.3.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267544	User story	Odstránenie používania regisu	TODO	4	0	-4
	267548	User story	Filter skrytých zmlúv vo vyhľadávani	DONE	6	5	-1
	268802	User story	TP Cup	DONE	2	2	0
	268803	User story	Testy v nových Railsch	IN PROGRESS	10	11	1
	268804	User story	CLONE Opraviť Elastic testy	DONE	7	20	13
	268805	User story	Nasadenie	DONE	3	12	9
	268806	User story	CLONE Manuálne testovanie (v druhom týždni)	TODO	0	0	0
	268807	User story	Update zmluvy v Elasticu	DONE	16	8	-8
	268808	User story	Frontend pre RPVS	DONE	13	26	13
	268809	User story	Prehľad skrytých zmlúv v administrácií	DONE	9	18	9
*	268810	User story	Maily RPVS a CRZ	IN PROGRESS	1	0.5	-0.5
Total					71	102.5	31.5

Export v strede deviateho šprintu (4.4.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267552	User story	Vyhľadavanie pomocou konečných užívateľov výh...	TODO	22	0	-22
	271732	User story	CLONE Odstránenie používania regisu	TODO	4	0	-4
	271736	User story	Dokončiť skrývanie zmlúv mimo Elasticu	IN PROGRESS	13	5	-8
	271737	User story	Pozrieť XML sťahovanie zmlúv	TODO	0	0	0
	271738	User story	Mapovanie ID na rezorty	TODO	0	0	0
	271739	User story	Merge + deploy	IN PROGRESS	2	3	1
	271740	User story	CLONE Manuálne testovanie	TODO	0	0	0
	271741	User story	Fix bugu pri prvom otvorení stránky	TODO	0	0	0
	271742	User story	Poster na IIT.SRC	IN PROGRESS	0	0	0
	271743	User story	Zobrazovanie platných konečných užívateľov výhod	DONE	4	6	2
	271747	User story	CLONE Testy v nových Railsch	TODO	10	0	-10
	271750	User story	Podrobný prehľad subjektu	TODO	0	0	0
Total					55	14	-41

Export na konci deviateho šprintu (11.4.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267552	User story	Vyhľadavanie pomocou konečných užívateľov výh...	IN PROGRESS	22	11	-11
	271732	User story	CLONE Odstránenie používania regisu	IN PROGRESS	8	8	0
	271736	User story	Dokončiť skrývanie zmlúv mimo Elasticu	DONE	13	11.3	-1.7
	271737	User story	Pozrieť XML sťahovanie zmlúv	DONE	3	2.5	-0.5
	271738	User story	Mapovanie ID na rezorty	IN PROGRESS	5	2	-3
	271739	User story	Merge + deploy	IN PROGRESS	5	9	4
	271740	User story	CLONE Manuálne testovanie	TODO	0	0	0
	271741	User story	Fix bugu pri prvom otvorení stránky	IN PROGRESS	2	1	-1
	271742	User story	Poster na IIT.SRC	DONE	0	0	0
	271743	User story	Zobrazovanie platných konečných užívateľov výh...	DONE	4	6	2
	271747	User story	CLONE Testy v nových Railsch	IN PROGRESS	10	5	-5
	271750	User story	Podrobný prehľad subjektu	DONE	6	8	2
Total					78	63.8	-14.2

Export v strede desiateho šprintu (18.4.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267545	User story	Editácia scanu zmluvy v admin rozhraní	TODO	0	0	0
	267547	User story	Hromadné skrytie zmlúv	TODO	0	0	0
	274277	User story	CLONE Vyhľadávanie pomocou konečných užívate...	IN PROGRESS	18	24	6
	274278	User story	CLONE CLONE Odstránenie používania regisu	IN PROGRESS	8	3	-5
	274279	User story	CLONE Podrobný prehľad subjektu	IN PROGRESS	6	8	2
	274280	User story	Fix ICO s medzerami alebo žiadne ICO + upraviť p...	DONE	7.5	7.5	0
	274281	User story	Dopisat dokument pre Alianciu	IN PROGRESS	0	0	0
	274282	User story	CLONE Poster na IIT.SRC	DONE	0	0	0
	274283	User story	CLONE Mapovanie ID na rezorty	IN PROGRESS	5	5.5	0.5
	274284	User story	Upraviť model RPVS	IN PROGRESS	6	6	0
	274285	User story	Pozriet mailove notifikacie	TODO	0	0	0
Total					50.5	54	3.5

Export na konci desiateho šprintu (25.4.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267545	User story	Editácia scanu zmluvy v admin rozhraní	IN PROGRESS	15	8	-7
	267547	User story	Hromadné skrytie zmlúv	IN PROGRESS	14	20.5	6.5
	274277	User story	CLONE Vyhľadávanie pomocou konečných užívate...	DONE	18	24	6
	274278	User story	CLONE CLONE Odstránenie používania regisu	DONE	8	4	-4
	274279	User story	CLONE Podrobný prehľad subjektu	DONE	6	10.5	4.5
	274280	User story	Fix ICO s medzerami alebo žiadne ICO + upraviť p...	DONE	7.5	7.5	0
	274281	User story	Dopisat dokument pre Alianciu	DONE	0	3	3
	274282	User story	CLONE Poster na IIT.SRC	DONE	0	4	4
	274283	User story	CLONE Mapovanie ID na rezorty	DONE	5	5.5	0.5
	274284	User story	Upraviť model RPVS	DONE	6	11	5
	274285	User story	Pozriet mailove notifikacie	DONE	0	2	2
Total					79.5	100	20.5

Export v strede jedenásteho šprintu (2.5.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267546	User story	Editácia fulltextu zmluvy	IN PROGRESS	9	12	3
	277773	User story	CLONE Editácia scanu zmluvy v admin rozhraní	IN PROGRESS	15	9,5	-5,5
	277774	User story	CLONE Hromadné skrytie zmlúv	IN PROGRESS	14	9	-5
	277775	User story	Prepojenie CRZ s RPO	IN PROGRESS	10	10	0
	277776	User story	Upraviť legendu koláčového grafu	IN PROGRESS	4	4	0
	277777	User story	Skuska spravnosti CRZ XML stahovania	IN PROGRESS	7	8	1
	277778	User story	Návrh vyhľadávania podľa alt. Názvu subjektu	IN PROGRESS	9	6	-3
	277779	User story	Dokumentácia riadenia	IN PROGRESS	0	5	5
	277780	User story	Dokumentácia ing. diela	IN PROGRESS	0	3	3
Total					68	66,5	-1,5

Export na konci jedenásteho šprintu (9.5.2018):

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	267546	User story	Editácia fulltextu zmluvy	DONE	9	12	3
	277773	User story	CLONE Editácia scanu zmluvy v admin rozhraní	DONE	15	9,5	-5,5
	277774	User story	CLONE Hromadné skrytie zmlúv	IN PROGRESS	14	10	-4
	277775	User story	Prepojenie CRZ s RPO	DONE	10	11	1
	277776	User story	Upraviť legendu koláčového grafu	DONE	4	4	0
	277777	User story	Skuska spravnosti CRZ XML stahovania	DONE	7	10	3
	277778	User story	Návrh vyhľadávania podľa alt. Názvu subjektu	DONE	20	18	-2
	277779	User story	Dokumentácia riadenia	DONE	0	6	6
	277780	User story	Dokumentácia ing. diela	DONE	0	9,5	9,5
Total					79	90	11

Príloha D: Retrospektíva.

Retrospektíva po prvom šprinte

The image displays a Kanban board with five retrospective items. The items are organized into three rows. The top row contains three 'start' cards (green header). The middle row contains two 'start' cards (green header). The bottom row contains two 'continue' cards (yellow header). Each card has a title, a description, and a status bar at the bottom with 'Sprint 01' on the left and 'ToDo' on the right. The 'start' cards also feature a star rating of four stars and a count of 0.

Card Type	Title	Description	Status
start	Pridávať exporthy zo ScrumDesku na stránku	Sprint 01	ToDo
start	Začať odhadovať čas po pridelení tasku.	Sprint 01	ToDo
start	Zlepšiť komunikáciu cez ScrumDesk - komentáre a text k worklogom	Sprint 01	ToDo
start	Začať používať On Hold alebo Impediment v ScrumDesku	Sprint 01	ToDo
start	Vytvoriť kanály v Slacku, vytvoriť kanál pre M.Barlu	Sprint 01	ToDo
continue	Code review bolo dobre vykomunikované, hneď sa niekto ponúkol na code review	Sprint 01	ToDo
continue	Celková komunikácia cez slack bola dobrá.	Sprint 01	ToDo

Retrospektíva po druhom šprinte

The retrospective board for the second sprint consists of four cards:

- Card 1 (start):** Pri začatí nového šprintu označíme predchádzajúci šprint ako Completed v ScrumDesku. (Sprint 02, ToDo)
- Card 2 (start):** User story je potrebné rozbiť na viacero taskov, nie iba jeden veľký task. (Sprint 02, ToDo)
- Card 3 (start):** V polke šprintu potrebujeme mať už lepšie rozpracované úlohy aby sme vedeli riešiť problémy hneď a diskutovať o nich. (Sprint 02, ToDo)
- Card 4 (continue):** Tímová komunikácia a riešenie problémov. (Sprint 02, ToDo)

Retrospektíva po tretom šprinte

The retrospective board for the third sprint consists of seven cards:

- Card 1 (start):** Písať komentáre aj do ScrumDesku ku taskom a story. (Sprint 03, ToDo)
- Card 2 (start):** Zabezpečiť aby zostala v GitHube/ScrumDesku stopa po Code Review. Ideálne najprv Pull Request, a potom na ňom Code Review. Na taskoch budeme robiť Code Review na Commitoch. (Sprint 03, ToDo)
- Card 3 (start):** Priebežne logovať hodiny, nie dávkovo. Aspoň každý deň. (Sprint 03, ToDo)
- Card 4 (start):** Viac komunikovať s Product Ownerom. (Sprint 03, ToDo)
- Card 5 (start):** Continuous Integration začať, nasadzovať úspešné User Story. (Sprint 03, ToDo)
- Card 6 (continue):** Pair Programming. (Sprint 03, ToDo)

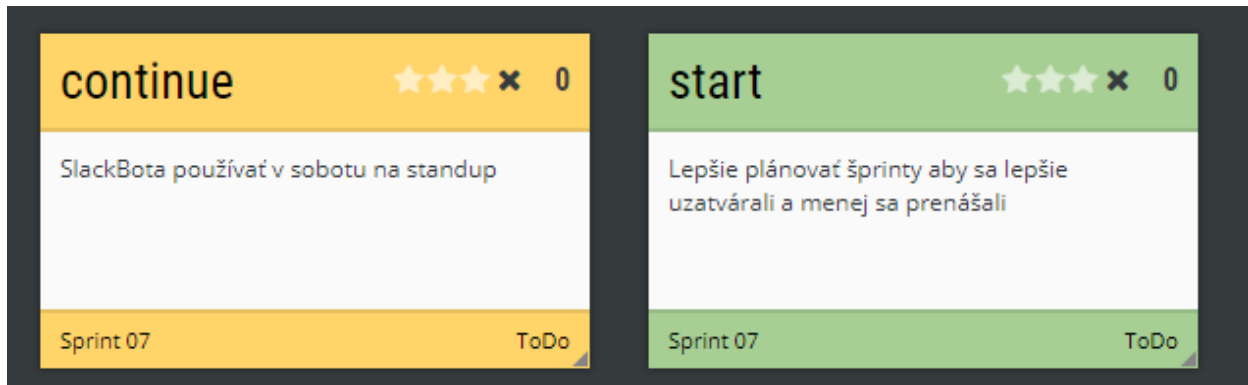
Retrospektíva po štvrtom šprinte

start ★★★★★ ✕ 0 Standup na Slacku každú sobotu Sprint 04 ToDo	start ★★★★★ ✕ 0 Mergovať do devu branche na ktorých sa pracuje aby sa udržiaval aktuálny stav projektu. Sprint 04 ToDo
continue ★★★★★ ✕ 0 Komunikovať s product ownerom Sprint 04 ToDo	

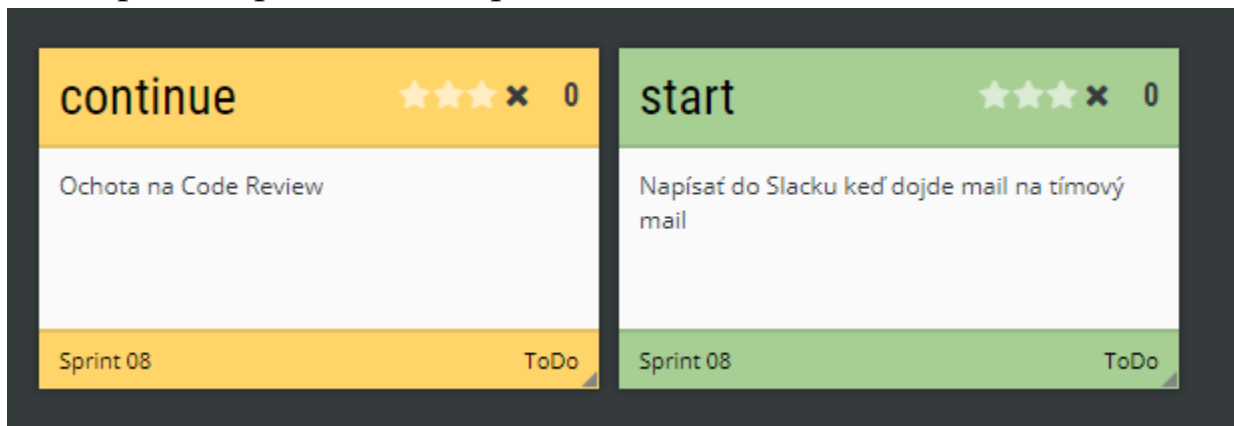
Retrospektíva po piatom šprinte

start ★★★★★ ✕ 0 Zvážiť či potrebujeme explicitnú metodiku na Code Review Sprint 05 ToDo	start ★★★★★ ✕ 0 Integrovat Slack s Githubom a ScrumDeskom Sprint 05 ToDo	start ★★★★★ ✕ 0 Písať dokumentáciu priebežne, napríklad po epichoch. Sprint 05 ToDo
continue ★★★★★ ✕ 0 Komunikácia, štýl práce Sprint 05 ToDo	start ★★★★★ ✕ 0 Písať viac informácií o úlohe do ScrumDesku (vlastné poznámky) Sprint 05 ToDo	start ★★★★★ ✕ 0 Prioritizovať backlog, presnejšie stanoviť plán na letný semester Sprint 05 ToDo

Retrospektíva po šiestom šprinte



Retrospektíva po siedmom šprinte



Retrospektíva po ôsmom šprinte

The image shows three sticky notes on a dark background. The top-left note is green with the title 'start', three green stars, a crossed-out star, and the number '3'. The text reads 'Michal Števeliak začne písať do standupu!!!'. The bottom-left note is yellow with the title 'continue', three white stars, a crossed-out star, and the number '0'. The text reads 'Komunikácia'. The bottom-right note is green with the title 'start', four white stars, a crossed-out star, and the number '0'. The text reads 'Testovanie trefou stranou'. Each note has 'Sprint 09' in the bottom-left corner and 'ToDo' in the bottom-right corner.

Retrospektíva po deviatom šprinte

The image shows one sticky note on a dark background. The note is orange with the title 'stop', three white stars, a crossed-out star, and the number '0'. The text reads 'Prenášať úlohy medzi šprintami.'. The bottom-left corner contains 'Sprint 10' and the bottom-right corner contains 'ToDo'.