# 2. PROJEKT DO IVS – PLÁN

## **Č**LENOVÉ TÝMU

Jméno	xlogin	GitHub	Speciální role
Farkašovský Lukáš	xfarkal00	NormREE	
Hýža Pavel	xhyzapa00	RyzaGrey	Zapisovatel
Kalina Jan	xkalinj00	Honziksick	Vedoucí
Krejčí David	xkrejcd00	DJmDavidus	

## **S**MLUVENÉ PROSTŘEDKY

## VÝVOJ (OBECNĚ)

Prostředek	Domluveno v týmu
Programovací jazyk	C/C++ (+ zatím nerozhodnutý jazyk pro tvorbu GUI)
Platforma	Ubuntu 22.04 – 64bit
Hosting Gitu	GitHub (https://github.com/)
Vlastník vzdáleného repozitáře	Jan Kalina (Honziksick)  (https://github.com/Honziksick/ivs-project-2-team-calculator)
Licence	GNU GPL v.3
IDE týmu	Visual Studio Code (Linux / WSL version)
Nástroj pro dokumentaci	Doxygen
Formát a jazyk README	README.md v jazyce Markdown

### **TÝMOVÝ JAZYKOVÝ PAKT**

Prostředek	Jazyk	Detaily
		Doxygen struktura
Komentář	čeština s diakritikou	Velké množství pro navýšení porozumění
Commit	čeština s diakritikou	Struktura: STRUČNÝ NADPIS volný řádek DETAILNÍ POPIS
Zdrojový kód	angličtina	
Dokumentace (veškerá)	čeština s diakritikou	nástroj Doxygen
README.md	čeština s diakritikou	jazyk Markdown

## DALŠÍ TÝMOVÉ DOMLUVY & INFORMACE

- Pomocí GitHub Projects byl vytvořen projekt, kde je možné sledovat úkoly jednotlivým členům týmu a také termíny na splnění těchto úkolů
- GitHub **repozitář byl zpřístupněn uživateli ivskontrola**, který by měl mít plný přístup k repozitáři a projektu v GitHub Projects
- V našem repozitáři budeme používat .gitignore, abychom předešli zanášení repozitáře "smetím" (k nahlédnutí v repozitáři)
  - o .gitignore bude průběžně aktualizován
- Domluvili jsme se na využívání **.editorconfig**, abychom předešli případným problémům při tvorbě kódu (k nahlédnutí v repozitáři)
  - Odsazování řádků, šířka tabulátoru, znaková sada apod. je možné prohlédnout si přímo v repozitáři
- Rozhodli jsme se, že si v párech budeme vzájemně ve dvojicích kontrolovat naše commity pro minimalizaci počtu chyb v kódu či špatného pochopení specifikace
  - Jan Kalina & Lukaš Farkašovský
  - Pavel Hýža & David Krejčí

- Pro potřeby domlouvání termínů (v případě shledání Discordu nepraktickým) byly
   zřízeny <u>Outlook kalendáře</u> osobní a souhrnný týmový –, které lze jednoduše propojit s Doodlem
  - O **odkaz na týmový kalendář:**https://outlook.office365.com/owa/calendar/fa4632066acb448eb80d979369909afc@vutbr.cz/8ab049304cc54a94b
    42b7fb7d0e380204962968217407228467/calendar.html
- Pokud nám to čas dovolí, rádi bychom se **seznámili s možností CI GitHubu** a automatizovaného testování a sestavování při provedení změn

## ROZDĚLENÍ ÚKOLŮ

## **C**ELKOVÝ SOUHRN

Úkol	Vykonavatel	Termín
Tvorba a příprava repozitáře a README	Jan Kalina	nejpozději Čt <b>14. března, 7:00 ráno</b>
Předběžný plán projektu	Jan Kalina	nejpozději Čt <b>14. března, 7:00 ráno</b>
Tvorba a údržba Makefile	Jan Kalina	Průběžně a aktivně podle žádostí týmu
Testy pro matematickou knihovnu formou TDD	David Krejčí	nejpozději Ne <b>17. března</b> 2024
Matematická knihovna	David Krejčí	nejpozději Ne <b>24. března</b> 2024
GUI nad matematickou knihovnou	Lukáš Farkašovský	nejpozději Ne <b>7. dubna</b> 2024
Implementace směrodatné odchylky	Jan Kalina	nejpozději Ne <b>7. dubna</b> 2024
Protokol z profileru	Jan Kalina	nejpozději Ne <b>14. dubna</b> 2024
Od/Instalátor	Pavel Hýža	nejpozději Ne <b>14. dubna</b> 2024
Mockup	Lukáš Farkašovský	nejpozději Ne <b>14. dubna</b> 2024
Debugging (povinný)	David Krejčí	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024
Návod pro manuální od/instalaci	Pavel Hýža	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024
Programová dokumentace	Každý dokumentuje svoji práci + následná tvorba výsledné dokumentace Jan Kalina	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024

Uživatelská dokumentace	David Krejčí	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024
Soubory odevzdani.txt & odevzdání projektu	Jan Kalina	Nejpozději St <b>24. dubna</b> , <b>7:00 ráno</b>
Nasazení u zákazníka	všichni	29. dubna – 3. května
Soubory hodnoceni.txt a skutecnost.txt	všichni	nejpozději Čt <b>9. května, 7:00 ráno</b>
Prezentace k obhajobám	všichni	nejpozději 1 den před obhajobou
Obhajoby	všichni	6. – 10. května

## INDIVIDUÁLNÍ ROZDĚLENÍ ÚKOLŮ

## JAN KALINA (xkalinj00)

Úkol	Vykonavatel	Termín
Tvorba a příprava repozitáře a README	Jan Kalina	nejpozději Čt <b>14. března, 7:00 ráno</b>
Předběžný plán projektu	Jan Kalina	nejpozději Čt <b>14. března, 7:00 ráno</b>
Tvorba a údržba Makefile	Jan Kalina	Průběžně a aktivně podle žádostí týmu
Implementace směrodatné odchylky	Jan Kalina	nejpozději Ne <b>7. dubna</b> 2024
Protokol z profileru	Jan Kalina	nejpozději Ne <b>14. dubna</b> 2024
Výsledná programová dokumentace	Jan Kalina	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024
Soubory odevzdani.txt & odevzdání projektu	Jan Kalina	Nejpozději St <b>24. dubna, 7:00 ráno</b>

## LUKÁŠ FARKAŠOVSKÝ (xfarkal00)

Úkol	Vykonavatel	Termín
GUI nad matematickou knihovnou	Lukáš Farkašovský	nejpozději Ne <b>7. dubna</b> 2024
Mockup	Lukáš Farkašovský	nejpozději Pá <b>14. dubna</b> 2024

## PAVEL HÝŽA (xhyzapa00)

Úkol	Vykonavatel	Termín
Od/Instalátor	Pavel Hýža	nejpozději Ne <b>14. dubna</b> 2024
Návod pro manuální od/instalaci	Pavel Hýža	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024

## DAVID KREJČÍ (xkrejcd00)

Úkol	Vykonavatel	Termín
Testy pro matematickou knihovnu formou TDD	David Krejčí	nejpozději Ne <b>17. března</b> 2024
Matematická knihovna	David Krejčí	nejpozději Ne <b>24. března</b> 2024
Debugging (povinný)	David Krejčí	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024
Uživatelská dokumentace	David Krejčí	nejpozději Pá <b>19. dubna</b> 2024

## SPOLEČNÉ ÚKOLY

Úkol	Vykonavatel	Termín
Programová dokumentace	<b>Každý</b> dokumentuje svoji práci	<b>Průběžně a aktivně</b> po celou dobu vývoje
Nasazení u zákazníka	všichni	29. dubna – 3. května
Soubory hodnoceni.txt a skutecnost.txt	všichni	nejpozději Čt <b>9. května, 7:00 ráno</b>
Prezentace k obhajobám	všichni	nejpozději 1 den před obhajobou
Obhajoby	všichni	6. – 10. května

## **KOMUNIKACE**

### **OBECNÁ PRAVIDLA KOMUNIKACE**

### Kontrolujeme Discord pravidelně

Každý člen týmu by měl pravidelně (alespoň dvakrát denně) kontrolovat Discord. Každý z nás máme jiný denní režim, proto je v případě problému či dotazu reagovat, co nejdřív, ideálně ještě v daný den, aby vývoj nestagnoval a mohli jsme všichni pokračovat v přidělených úkolech v době, kdy se nám to hodí a pasuje do denního režimu.

### • Telefonní komunikace používáme jen v případě nouze

 Komunikace formou mobilního telefonu (telefonát / SMS) je vyhrazena pouze pro akutní případy, kdy je nutné jednat ihned.
 Jedná se o týmovou Emergency Hotline

#### • E-mail není preferovanou formou komunikace

E-mailová komunikace slouží pro případ, kdyby došlo k výpadku
 Discordu a bylo potřeba něco vyřešit / naplánovat. E-maily
 rozesíláme vše členům týmu – tedy do kopie e-mailu vkládáme e-mailové adresy všech členů.

#### Doodle

 V případě shledání plánování schůzek a online meetingů na Discordu nepraktickým, budeme termíny plánovat pomocí skupinové nástroje Doodle. Všem členům týmu byl vytvořen osobní kalendář a také souhrnný týmový kalendář k usnadnění plánování termínů

### • Komunikujme aktivně, diskutujme, podílejme se

 Každý člen týmu by měl pravidelně přispívat k diskusi a sdílet své nápady a připomínky. Aktivní komunikace je klíčem k úspěchu projektu.

### • Respektujme čas a plány ostatních

 Dodržujte stanovené termíny a respektujte čas ostatních členů týmu. Pokud máte nějaké změny v plánu, dejte včas vědět.

#### Buďme k sobě slušní

 Přestože nemusíme souhlasit s názory a způsoby řešení ostatních, nebuďme k sobě vulgární či útoční. Tým musí držet při sobě.

### • Zpětná vazba je vítána

O Buďte otevření k zpětné vazbě a konstruktivní kritice. Pouze tak můžeme růst a zdokonalovat se jako tým. Nikdo z nás není neomylný a každý můžeme problém vidět trošku z jiného úhlu pohledu, proto je důležité, abychom v případě konfliktu předložil svůj úhel pohledu a své argumenty. Všechny názory mají stejnou váhu.

### • Respektujme pravidla jednotlivých kanálu

 Pokusme se dodržovat strukturu fóra a informačního kanálu a také určení jednotlivých kanálů. Ušetříme tak čas při hledání některých odpovědí a snížíme tak možnost opomenutí termínu či problému k vyřešení.

#### Dokumentace a sdílení informací

 Důležité informace a rozhodnutí týmu by měly být zdokumentovány a sdíleny v příslušných kanálech. To zajišťuje transparentnost a umožňuje snadnější přístup k potřebným informacím.

## KONTAKTNÍ INFORMACE NA ČLENY TÝMU

Jméno	xlogin	Discord	Telefon	E-mail
Farkašovský Lukáš	xfarkal00	normree	799 531 933	xfarkal00@stud.fit.vutbr.cz
Hýža Pavel	xhyzapa00	ryzagrey	702 335 100	xhyzapa00@stud.fit.vutbr.cz
Kalina Jan	xkalinj00	honziksick	776 736 555	xkalinj00@stud.fit.vutbr.cz
Krejčí David	xkrejcd00	djmdavidus	702 484 271	xkrejcd00@stud.fit.vutbr.cz

### PODROBNÁ PRAVIDLA PRO TÝMOVÝ DISCORD

### KANÁLY

- team-rules
- general
- info

- session-planning
- forum
- voting

### PRAVIDLA KOMUNIKACE PRO JEDNOTLIVÉ KANÁLY

#### • Team Rules

 V tomto kanálu jsou základní pravidla a očekávání týmu. Zahrnují například dodržování termínů, podílení se na projektu a pravidla komunikace.

#### General

 Tento kanál slouží pro každodenní komunikaci a sdílení neformálních informací. Tento kanál je určen zkrátka k čemukoliv, co projektu vůbec netýká, nebo si nezaslouží být v ostatních kanálech. Těším se na naše SegFaulty a Code Rage xD.

#### Leader's Info

 V kanálu Leader's Info najdete důležité oznámení, aktualizace a informace týkající se projektu. Pokud by bylo potřeba reagovat na některé oznámení, reagujte prosím formou vlákna, ať v popředí kanálu skutečně zůstávají viditelná pouze oznámení.

## • Session Planning

o Kanál pro plánování setkání, diskusí a práce na projektu.

#### • Forum

V tomto kanálu probíhají hlubší diskuse, řešení problémů, brainstorming a sdílení dlouhodobých nápadů a plánů týkajících se projektu. Je to místo pro kreativitu a rozvoj myšlenek. Základním pravidle pro tento kanál, je udržovat ho ve formátu fóra: nejdříve odešlete zprávu, která obsahuje pouze nadpis fóra a následně do vlákna tohoto příspěvku zahajte diskuzi.

### Voting

Tento kanál slouží k pořádání veřejných hlasování. Jelikož jsme 4členný tým, tak může jednoduše dojít ke konfliktu. V případě nerozhodného hlasování vyhrává varianta, pro kterou hlasoval člověk, jehož úkolu se hlasovaný problém bezprostředně týká. V případě, že ani toto by konflikt v hlasování nevyřešilo, vyhrává varianta, pro kterou hlasoval vůdce týmu.