

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 812 19 Bratislava

Tímový projekt – Stratosférický balón

Dokumentácia k inžinierskemu dielu

Tím 10

Cvičiaci/Vedúci: Ing. Michal Valiček.

Akademický rok: 2016/2017

Autori: Bc. Tomáš Urban
Bc. Martin Oravský
Bc. Márius Rak
Bc. Jakub Findura
Bc. Maroš Frkáň
Bc. Ján Pánis
Bc. Dominik Pisarovič

Obsah

Zoznam obrázkov	4
Zoznam tabuliek	4
1 Úvod.....	5
1.1 Ciele projektu	5
1.2 Globálne ciele pre zimný semester	5
1.3 Stratosférický balón	5
1.3.1 Náklad	6
1.3.2 Legislatíva a bezpečnosť	7
1.4 História vypúšťania experimentálnych balónov	8
1.5 Súčasné prístupy	9
1.5.1 Nasa.....	9
1.5.2 Lietajúci experiment BU60-1	10
2 Celkový pohľad na systém.....	11
2.1 Architektúra	11
3 Moduly systému a integrácia	12
3.1 Platformy a komponenty	12
3.1.1 Platforma Raspberry Pi	12
3.1.2 Prototypovacia platforma Arduino	14
3.1.3 Intel Galileo	17
3.1.4 SparkFun GPS zaznamenávací štít.....	18
3.1.5 Meranie teploty	19
3.1.6 Meranie času	21
3.1.7 Preposielanie údajov zo stratosférického balóna do aplikácie	23
3.1.8 Vypúšťací ventil na postupné znižovanie tlaku v stratosférickom balóne	24
3.2 Server.....	26

3.2.1	Služby na správu zdrojového kódu	26
3.2.2	Aplikačný server	27
3.2.3	Databázové úložisko	28
3.3	Návrh	28
3.3.1	Architektúra servera	28
3.3.2	Webová stránka	29
3.4	Implementácia 1. prototypu	34
3.4.1	Zaznamenávacia časť	34
3.4.2	Preposielacia časť	36
3.4.3	Spracúvajúca časť	37
3.4.4	Zobrazovacia časť	37
3.5	Propagácia na Facebooku	38
3.5.1	Prehľad	38
3.5.2	Prístupové tokeny	39
3.5.3	Získanie prístupových Facebook tokenov	39
3.5.4	Integrácia v aplikácií	40
3.5.5	Grafový API prieskumník	41
3.6	Propagácia na Twitteri	41
3.6.1	Prehľad	41
3.6.2	Význam Twitteru	41
3.6.3	Prístup aplikácie pomocou REST API	42
3.6.4	Vytvorenie aplikácie pre Twitter API	43
3.6.5	Limitovanie prístupu k Twitter API	44
3.6.6	Knižnice pre prístup k Twitter API	44
45		
4	Bibliografia	46

Zoznam obrázkov

Obrázok 1 Študentský amatérsky stratosférický balón vypustený v americkej púšti Mojave. .	9
Obrázok 2 Balón vypustený kanadskou vesmírnou agentúrou z roku 2011.	10
Obrázok 3 Model architektúry projektu	11
Obrázok 4 Raspberry Pi.....	12
Obrázok 5 Rozloženie pinov na Raspberry Pi.....	13
Obrázok 6 Mikrokontrolér Arduino Uno [6].....	15
Obrázok 7 Mikrokontrolér Arduino Mega 2560 [7].....	17
Obrázok 8 SparkFun GPS zaznamenávací štít [8]	18
Obrázok 9 Teplotný senzor DS18B20 [14].....	21
Obrázok 10 Graf závislosti teploty od odporu (KTY81-120) [15].....	21
Obrázok 11 Schéma zapojenia RTC modulu [17].....	22
Obrázok 12 Porovnanie presnosti „Arduino stopiek“ a stopiek	23
Obrázok 13 Navrhovaná viacvrstvová architektúra servera.....	29
Obrázok 14 Navrhovaná podoba webovej stránky.....	30
Obrázok 15 Zjednodušený model zaznamenávacej a preposielcej časti	36
Obrázok 16 Diagram znázorňujúci interakciu medzi adminom, aplikáciou a Facebook Graph API.	40
Obrázok 17 Grafový API priezkumník	41
Obrázok 18 Generovanie prístupových tokenov na dev.twitter.com	44

Zoznam tabuliek

Tabuľka 1 Sumarizačná tabuľka mikrokontroléra Arduino Uno [3].....	15
Tabuľka 2 Sumarizačná tabuľka mikrokontroléra Arduino Mega 2560 [4]	16

1 Úvod

Oblasť stratosférických letov je mimoriadne zaujímavá a sama o sebe značne špecifická. Táto práca obsahuje dokumentáciu k projektu, ktorým by sme chceli nadviazať na úspešné vypustenie stratosférického balóna v máji 2016. V nasledujúcich častiach popisujeme ciele, ktoré plánujeme dosiahnuť v rámci vývoja nášho servisného modulu, ktorý je hlavnou časťou našej práce. Ďalej popisujeme históriu vypúšťania balónov do stratosféry, ich využitie a následne aj náš návrh riešenia. Tento návrh opisuje všetky moduly nášho systému, od analýzy, cez návrh až po implementáciu. Taktiež popisujeme nami zvolený spôsob propagácie nášho projektu, ako aj jeho výsledkov.

1.1 Ciele projektu

Cieľom nášho projektu je plne funkčný a spoľahlivý servisný modul umožňujúci pravidelné vypúšťanie balónov s experimentami rôznych projektov našej fakulty. Tento servisný modul je špeciálne zariadenie, ktoré pracuje v špecifických podmienkach ako je radiačné pozadie a extrémne zmeny teplôt. Tiež jeho neoddeliteľnou súčasťou je schopnosť zasielať informácie o svojej polohe za účelom úspešného dohľadania balóna po dopade naspäť na zem.

1.2 Globálne ciele pre zimný semester

Počas zimného semestra máme v pláne zamerať sa v prvom rade na kvalitnú analýzu problému, z ktorej následne budeme vychádzať. Správne pochopenie problému je nesmierne dôležité pre dobré nasmerovanie projektu. Po ukončení analýzy sa zameriame na prípravu hardvéru a jeho vzájomnú kompatibilitu a overenie požadovanej funkčnosti. Popri vývoji softvéru a jeho testovaní, by sme sa tiež chceli venovať špecifikácií metodík, pre efektívny a plynulý kolaboratívny postup v našej práci. Spolu s navrhnutím architektúry sa plánujeme taktiež venovať implementácii prototypu s obmedzenou funkcionalitou. Prototyp nášho servisného modulu síce nebude spĺňať všetky požiadavky umožňujúce let do stratosféry, avšak zabezpečia základ pre zachytávanie a preposielanie dát a tiež propagáciu s využitím základných informácií z modulu.

1.3 Stratosférický balón

Stratosférické balóny sú balóny vypúšťané do atmosféry za rôznym účelom. Ich cieľom je dosiahnuť stratosféry, vrstvy zemskej atmosféry, ktorá sa nachádza vo výške približne 10 až

50 km nad zemským povrchom. Pod balónom je upevnený náklad, ktorý je potrebné vyniesť balónom do stratosféry. Väčšinou sa jedná o meteorologické prístroje, vedecké experimenty, rôzne senzory či kamery alebo fotoaparáty.

Balón neobsahuje žiadny aktívny pohon. Jeho jedinou hybnou silou je nižšia hustota plynu vo vnútri balónu oproti okolitej atmosfére. Vďaka tomu sa balón pôsobením vztlakovej sily dokáže vznášať a vystúpiť do požadovanej výšky. Pretože s narastajúcou výškou klesá tlak atmosféry, plyn v balóne sa rozpína, čím sa zväčšuje priemer balóna. Keď je vnútorný tlak väčší ako pružnosť balónu, dôjde k jeho roztrhnutiu, často označovanému anglickým výrazom „burst“. Po roztrhnutí nasleduje voľný pád nákladu, ku ktorému je pripavený menší padák, ktorý spomalí finálny pád a riziko poškodenia nákladu pri dopade.

Na to aby bol úspešne splnený cieľ vypustenia balónu, musí celá konštrukcia obsahovať niekoľko komponentov. Hlavným je samozrejme balón naplnený potrebným plynom. Ďalšou časťou je náklad, ktorý je v ochrannom obale, ktorý ho izoluje od nepriaznivých podmienok vo veľkých výškach atmosféry. Obsahom nákladu sú prístroje a experimenty, ktoré je potrebné vyniesť a obslužná elektronika, ktorá sa stará o lokalizáciu balóna a odosielanie jeho polohy aby bolo možné nájsť náklad po dopade.

1.3.1 Náklad

Pod pojmom náklad môžeme rozumieť dve veci. V prvom prípade sa jedná o všetko zariadenie vrátane ochranného obalu, ktoré je pod balónom zavesené. V užšom význame môžeme pod nákladom chápať zariadenia uložené v priestore, ktorý poskytneme iným v našom balóne.

Zásadným obmedzením je hmotnosť, keďže balóny majú obmedzené množstvo hmotnosti, ktorú dokážu vyniesť do atmosféry. Hlavným faktorom ovplyvňujúcim hmotnosť nákladu je veľkosť balóna. Čím je balón väčší, tým má väčší vztlak a dokáže vyniesť väčšiu hmotnosť. Hmotnosť nákladu tiež ovplyvňuje parametre samotného letu, konkrétne výšku stúpania a nadmorskú výšku, pri ktorej sa balón roztrhne. Preto je prioritou čo najviac minimalizovať hmotnosť nákladu, čím urýchlíme vzostup a zvýšime maximálnu dosiahnuteľnú nadmorskú výšku a použitie menšieho balóna zníži náklady na jeho vypustenie.

Celý náklad je uložený v nádobe z polystyrénu, ktorá poskytuje hlavne ochranu pred poveternostnými vplyvmi a tepelnú ochranu elektroniky, pričom môže byť obalená v ďalších materiáloch zabezpečujúcich ochranu pred UV žiarením alebo radiáciou. Vo vnútri sa nachádzajú obslužné zariadenia pre riadenie letu a zariadenia alebo predmety potrebné pre splnenie účelu letu balóna.

Primárnym účelom servisného modulu je lokalizácia balóna a odosielanie jeho polohy riadiacemu stredisku pre monitorovanie pohybu a jeho vyzdvihnutie po dopade na zem. Servisný modul obsahuje riadiacu jednotku, GPS modul na určenie polohy, polohové senzory ako akcelerometer, kompas či gyroskop a rôzne ďalšie senzory pre meranie teploty, tlaku alebo vlhkosti. Odosielanie telemetrie riadiacemu stredisku je zabezpečené cez rádiové vlny alebo cez GSM sieť pri nižších výškach v dosahu pozemnej infraštruktúry operátora mobilných sietí. Nezanedbateľnou časťou aj z pohľadu hmotnosti je zdroj elektrickej energie v podobe batérie prípadne v kombinácii so solárnymi článkami.

Vynášaný náklad môže byť v princípe čokoľvek, čo je v rámci rozmerových a hmotnostných limitov. Najčastejšie to bývajú meteorologické prístroje, vedecké experimenty, fotoaparáty a iné zariadenia.

1.3.2 Legislatíva a bezpečnosť

Pred vypustením balóna by sme sa mali zamyslieť nad bezpečnosťou a rizikami spojenými s vypustením balóna do voľného priestoru. Pretože balón nie je možné v drvinej väčšine riadiť pri vzostupe ani pri páde, môže potenciálne ohroziť majetok a zdravie iných ľudí.

Počas manipulácie je potrebné si dávať pozor na citlivú elektroniku, ktorá by sa mohla poškodiť. Pokiaľ bude balón naplnený vodíkom, je obzvlášť potrebná vysoká obozretnosť kvôli vysokej výbušnosti.

Pred vypustením je potrebné sa oboznámiť s legislatívou, ktorá sa zaoberá letovou prevádzkou a v prípade potreby kontaktovať dané úrady. Všetky dopravné prostriedky v letovom priestore musia byť oboznámené s prítomnosťou balóna aby nedošlo ku kolízií prípadne vážnejšiemu nešťastiu. Pri dopade je potrebné myslieť na miesto dopadu, tak aby nedošlo k poškodeniu majetku alebo poraneniu iných osôb. K tomu slúžia rôzne softvérové nástroje na výpočet predpokladanej trasy letu a čiastočnému naplánovaniu miesta dopadu.

V rámci Slovenskej republiky vypúšťanie balónov, resp. akýchkoľvek predmetov, do atmosféry reguluje zákon č. 143/1998 Zb., Zákon o civilnom letectve. Zákon nehovorí priamo o balónoch, no riadi a obmedzuje využívanie vzdušného priestoru Slovenskej republiky s ohľadom na bezpečnosť. Relevantné sú pre nás hlavne §5 až §8. Okrem toho je vydávaná Letecká informačná príručka (AIP) [1] odborom manažérstva leteckých informácií (AIM), ktorý patrí pod štátny podnik Letové prevádzkové služby Slovenskej republiky. Táto príručka je určená hlavne pre riadenie leteckej dopravy nad územím Slovenskej republiky, avšak určuje

aj pravidlá pre vypúšťanie stratosférických balónov. Okrem tejto príručky vydáva aj rôzne civilné predpisy týkajúce sa okrem iného aj vypúšťania balónov.

Stratosférickým balónom sa venuje predpis **L2 Pravidlá lietania** vychádzajúci z Dohovoru o medzinárodnom civilnom letectve, konkrétne Oddiel 3, kapitola 1,

SERA.3140 Neobsadené voľné balóny

„Lety neobsadených voľných balónov sa vykonávajú spôsobom, ktorým sa minimalizuje nebezpečenstvo pre osoby, majetok alebo pre ostatné lietadlá a ktorý je v súlade s podmienkami stanovenými v dodatku 2.“ [2]

Ďalej je neobsadeným voľným balónom, ich klasifikácii a pravidlám venovaný Dodatok 4 predpisu L2. [3]V rámci Európskej únie je tento predpis s miernymi zmenami prijatý v nariadení č. 923/2012. Neobsadeným voľným balónom je venovaný dodatok 2. Z predpisov okrem iného vyplýva, že na prevádzkovanie stratosférických balónov je potrebné povolenie leteckého úradu.

1.4 História vypúšťania experimentálnych balónov

Vo francúzsku v roku 1783 sa prvý krát verejne vypustil balón naplnený vodíkom pred zrakmi 300 000 ľudí. Jacques Charles, francúzsky profesor fyziky spoločne s bratmi Robertovcami, ktorý pracovali ako renomovaní výrobcovia vybavenia určeného pre fyzikálne experimenty. Balón s názvom Charlière, ktorý dosahoval veľkých rozmerov bol napúšťaný vodíkom po dobu 5 dní. Štartovacím miestom bol verejný park Champ de Mars, ktorý sa nachádza neďaleko Eiffelovej veže. Expanzia plynu v balóne spôsobila jeho roztrhnutie po 45 minútach od štartu a balón sa dostal do výšky 20km nad Paríž.

Ďalším z významných použití, ktoré boli zdokumentované bol meteorologický balón, ktorý zaznamenal francúzsky meteorológ Leon TEISSERENC de Bort. Aktívne začal vypúšťať meteorologickej balóny už v roku 1896. Práca tohto meteorológa významne pomohla pri objavení a najmä bližšom preskúmaní troposféry a stratosféry. Jedná sa o jedinečné vrstvy v zemskej atmosfére, ktoré už v dnešnej dobe môže skúmať hocikto z nás práve vypustením vlastných meteorologických balónov. Vzhľadom na to, že práca vedca Leon Teisserenc de Bort bola tak inštrumentálna, bol poctený tým, že bol po ňom pomenovaný kráter na Mesiaci a rovnako aj na Marse.

Začiatkom 20. storočia, meteorológ a geofyzik menom Alfreda Wegener použitím meteorologického balónu vykonal experimenty, ktoré ho viedli k objaveniu významnej teórie

pohybu kontinentov, niekedy aj často označovanou ako kontinentálny drift. Práca, ktorá skúmala túto teóriu bola zverejnená už v roku 1912. Táto teória sa stretla s veľkým odporom a akceptovaná bola až v roku 1960, čo je viac ako 30 rokov po jeho smrti. Taktiež, podobne ako de Bort bol poctený tým, že na Mesiaci a na Marse boli po ňom pomenované dva krátery.

Ďalším dôležitým vedcom bol americký vedec James Van Allen, ktorý v 50. rokoch 20. storočia vykonával rôzne balónové experimenty. Tieto experimenty viedli k objaveniu radiačných pásov v okolí Zeme. Tieto pásy niekedy označujeme aj ako Van Allenove radiačné pásy. Časopis Time ocenil Van Allena ako muža roka „Man of the Year“ v roku 1960 práve kvôli jeho vedeckým zásluhám.



Obrázok 1 Študentský amatérsky stratosférický balón vypustený v americkej púšti Mojave.

1.5 Súčasné prístupy

1.5.1 Nasa

Veľké bezpilotné balóny, plnené najmä héliom, poskytujú americkej vládnej agentúre NASA nenahraditeľné možnosti ako vyniesť rôzne vybavenie do kozmického priestoru. Unikátne vlastnosti takýchto programov sú kľúčové pre vývoj nových technológií. Mnoho dôležitých objavení a technológií ale aj náklady (angl. payload) pre sofistikovanejšie vesmírne lety boli práve výsledkom experimentov v ktorých boli podklady získané zo stratosférických balónov. Konkrétne sú to napr. pozorovania Röntgenového a gama žiarenia, kozmického žiarenia alebo podklady pre odbor infračervenej astronómie. Novo vyvinuté prístupy sú zamerané na tenko vrstvomé stratosférické balóny určené pre dosiahnutie vysokej nadmorskej výšky a ich dlhšie pôsobenie v atmosfére.

V roku 2009 boli vykonané viaceré dlhotrvajúce experimenty, ktoré boli prevádzkované v Antarktíde počas letného obdobia na južnej pologuli. Tieto experimenty boli výsledkom spolupráce organizácie NASA (National Aeronautics and Space Administration) a organizácie NSF (National Science Foundation). NSF zabezpečila komunikáciu a logistiku a NASA zabezpečila satelitnú komunikáciu. Unikátne vlastnosti atmosféry nad Antarktídou umožňujú vedcom vypustiť balón z vedeckej stanice McMurdo a následne ho z takmer rovnakého miesta obnoviť aj po uplynutí niekoľkých týždňov. Balóny vypustené v Antarktíde sú dlhotrvajúce, kvôli javu nazývanému polárny vír (angl. polar vortex). Tento vír spôsobuje stále, veľké nízkotlakové správanie v atmosfére, najmä kvôli nízkym teplotám. Konštantné denné svetlo v Antarktíde znamená, že sa teplota prechodom zo dňa na noc nemení. Tento fakt pomáha balónu zostať na v rovnakej výške po dlhý časový interval.



Obrázok 2 Balón vypustený kanadskou vesmírnou agentúrou z roku 2011.

1.5.2 Lietajúci experiment BU60-1

Samotný BU60-1 balón vážil 34,37kg a dosahoval dĺžku 74,5m a 53,7m po obvode. Celková váha balónu pred štartom dosahovala 39,77kg s padákom väziacim 0,8kg spoločne s pozorovacími prístrojmi, ktorých váha zaťažila balón o 4,6kg. Prístrojmi, ktoré

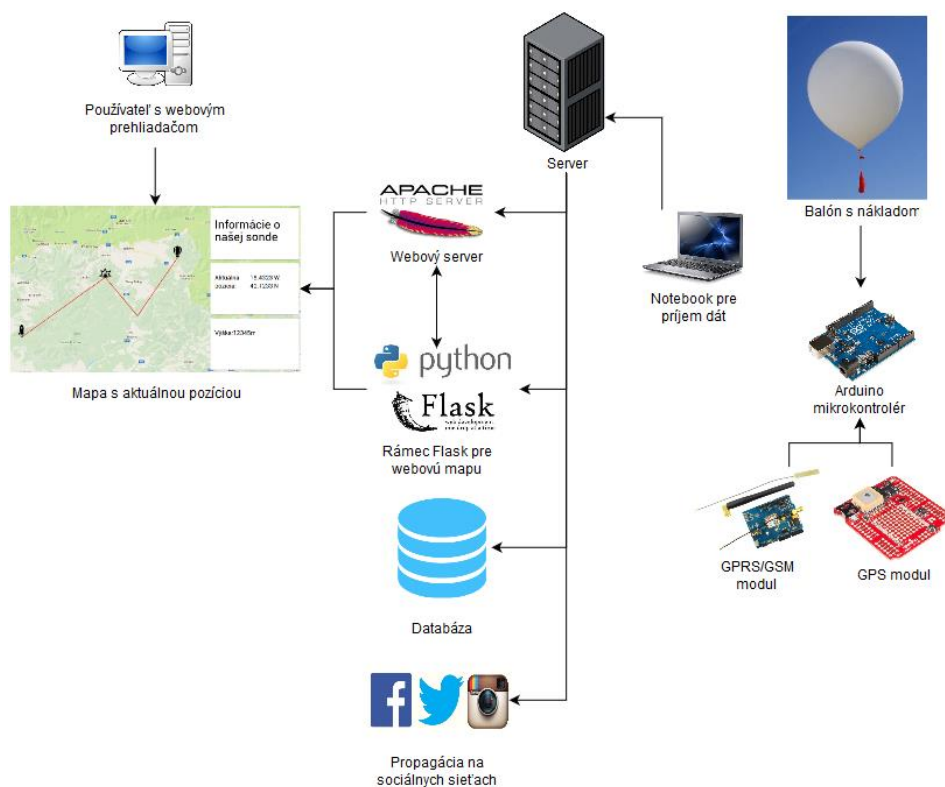
zaznamenávali servisné informácie o experimente boli: dve ITV kamery pre tvorbu fotiek monitorujúce nafúknutie balóna a GPS modul pre presné meranie výšky balónu.

Balón bol vypustený v ranných hodinách 23. mája 2002 o 6:35. Dosahované rýchlosť stúpania balónu dosahovala 260m za minútu a dosiahla doteraz najvyššiu zaznamenanú výšku a to 53km o necelé 4 hodiny v 10:07. Tento úspech pokoril americký rekord z 1972, ktorý dosiahol hranicu 51,8km.

2 Celkový pohľad na systém

2.1 Architektúra

V obrázku je stručne popísaná celková architektúra nášho servisného modulu.



Obrázok 3 Model architektúry projektu

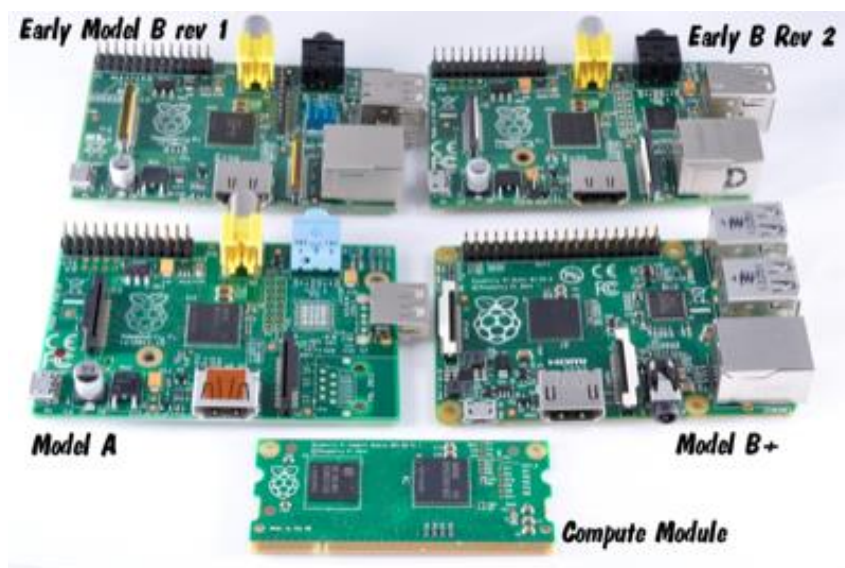
3 Moduly systému a integrácia

3.1 Platformy a komponenty

3.1.1 Platforma Raspberry Pi

Raspberry Pi je miniatúrny jednodoskový počítač vyvíjaný Anglickou spoločnosťou Raspberry Pi Foundation. Cieľom tvorcov Raspberry Pi je vývoj a predaj relatívne lacných jednodoskových počítačov s výkonom postačujúcim na fungovanie základných funkcií Linuxových operačných systémov.

Počítače Raspberry Pi používajú procesory s ARM architektúrou. V prípade prvej generácie ide o ARM1176JZF-S s taktovacou frekvenciou 700MHz. Aktuálna generácia obsahuje výkonnejší procesor ARM CortexA-7 s frekvenciou 900MHz.

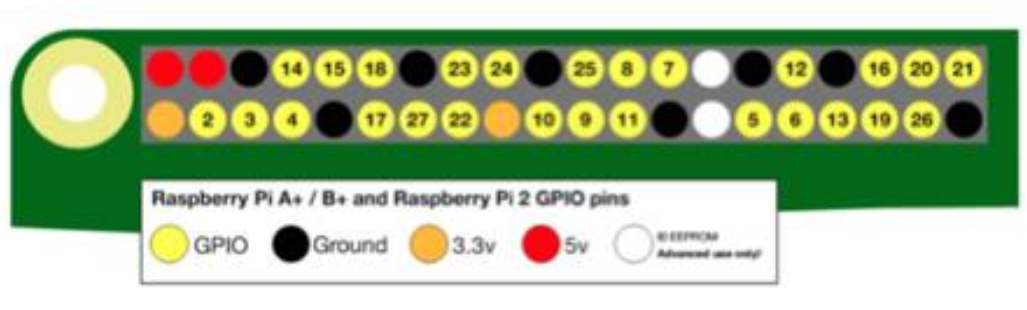


Obrázok 4Raspberry Pi

Na pripojenie rôznych štandardných aj neštandardných periférií slúži sériová linka GPIO. GPIO predstavuje 40 pinové vstupno-výstupné rozhranie. Z počtu 40 pinov 26 slúži ako GPIO a ostatné ako napájacie a uzemňovacie piny. Dva piny slúžia na prístup k EEPROM pamäti.

Pri použití GPIO pinu ako výstupu ho dokážeme softvérovo ovládať. Dokážeme ovládať hodnotu napätia na výstupnom pine. Pri zapnutom stave je táto hodnota 3,3V a pri vypnutom 0V.

Pri použití GPIO pinu ako vstup na ňom dokážeme detegovať úroveň el. napätia. Pri úrovni 0V Raspberry Pi deteguje vstup ako vypnutý a pri 3,3V ako zapnutý. Medzi týmito hodnotami Raspberry Pi deteguje tzv. „floating“ stav, kedy nie je možné presne určiť stav pinu. Riešením je používanie tzv. pull-up a pull-down rezistorov integrovaných na doske.



Obrázok 5 Rozloženie pinov na Raspberry Pi

Raspberry Pi je možné použiť v kombinácii s niekoľkými operačnými systémami. Oficiálne sú podporované tri linuxové distribúcie: Pidora (založené na distribúcii Fedora), Archlinux a Raspbian (Debian). Použitím týchto operačných systémov získavame plnohodnotný linuxový počítač.

Vďaka jeho univerzálnosti v kombinácii s nejakou z linuxových distribúcií má Raspberry Pi dôležité postavenie aj v odvetví IoT (Internet of Things). Ide však najmä o odvetvie rôznych domácich projektov a nekomerčných riešení.

Jedným z vhodných programovacích jazykov pre vývoj programov pre Raspberry Pi je nepochybne C/C++. Vhodných prostredí na vývoj je hneď niekoľko, no medzi najpoužívanejšie patria NetBeans, Eclipse, XCode a podobne. Po väčšine závisí od osobných preferencií konkrétného používateľa.

Raspberry Pi je napájané 5V jednosmerným napätím. Výrobca na svojich stránkach odporúča zariadenie napájať zdrojom s kapacitou aspoň 1,8A v prípade druhej generácie zariadenia a 2.5A v prípade tretej. V prípade čistej dosky zariadenia, bez akýchkoľvek periférií, výrobca udáva spotrebu 330-400mA. Konkrétna energetická náročnosť však závisí od celého systému a na počte a type použitých periférií.

3.1.2 Prototypovacia platforma Arduino






Raspberry Pi nemá vstavaný A/D prevodník, preto sú na tento účel často používané iné mikrokontroléry ako napr. Arduino resp. kombinácia s nimi.

Arduino je open-source platforma pre vývoj rôznych prototypov a interaktívnych zapojení. Arduino dosky sú schopné čítať vstupy, vyhodnocovať akcie a udávať výstupy [4]. Platforma je založená na programovateľnom mikrokontroléri ATmega od spoločnosti Atmel a na trhu je dostupných niekoľko už skompletizovaných verzií.

Arduino Uno

Arduino Uno je jeden zo základných modelov tejto platformy a prvý z modelov s USB pripojením. Je založený na čipe ATmega328P.

Obsahuje:

- 14 digitálnych vstupno-výstupných pinov (6 z nich je možné použiť ako PWM [5] výstupy),
- 6 analógových vstupných pinov, 
- 16MHz oscilátor, 
- USB pripojenie, 
- napájací konektor(7-12VDC), 
- resetovacie tlačidlo. 

Na vytvorenie IP spojenia s inými zariadeniami je možné použiť Arduino Ethernet Shield. Na spoluprácu Arduina a Ethernet Shieldu je potrebné použiť vhodnú knižnicu. V prípade takýchto spojení dostávame veľmi silný nástroj na implementáciu aj zložitejších algoritmov použiteľných pri rôznych druhoch prototypov.

Na vytváranie programov pre Arduino je dostupný vývojové prostredie s rovnakým názvom. Programuje sa v jazyku založenom na C/C++. Pre programovanie sa využíva konvertor z USB na seriálový port [6].

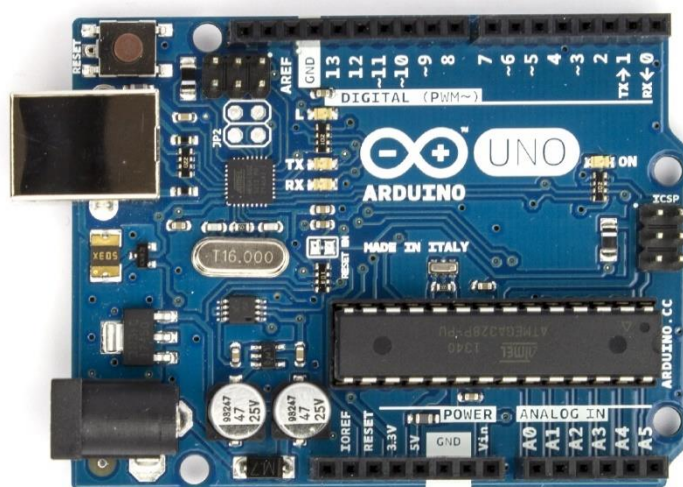
Arduino Uno je napájané 5V jednosmerným napätím. Odporúčané napätie je však 7-12V. Arduino má po zapnutí len približne 20-25mA. Vďaka takejto malej spotrebe sa Arduino

stáva jedným z vhodných kandidátov na použitie pre účely servisného modulu. Konkrétna energetická náročnosť však závisí od celého systému a na počte a type použitých periférií pripojených k Arduino.

Sumarizačná tabuľka:

Mikrokontrolér	ATmega328
Operačné napätie	5 V
Vstupné napätie (doporučené)	7 - 12 V
Vstupné napätie (limity)	6 - 20 V
Digitálne V/V kolíky	14
Analógové vstupné kolíky	6
Prúd pre 5 V kolíky	40 mA
Prúd pre 3,3 V kolíky	50 mA
Flash pamäť	32 KB (0,5 KB je použitá pre program boot-ovania)
SRAM pamäť	2 KB
EEPROM pamäť	1 KB
Frekvencia kryštálu	16 MHz

Tabuľka 1 Sumarizačná tabuľka mikrokontroléra Arduino Uno [6].



Obrázok 6 Mikrokontrolér Arduino Uno [6]

Arduino MEGA

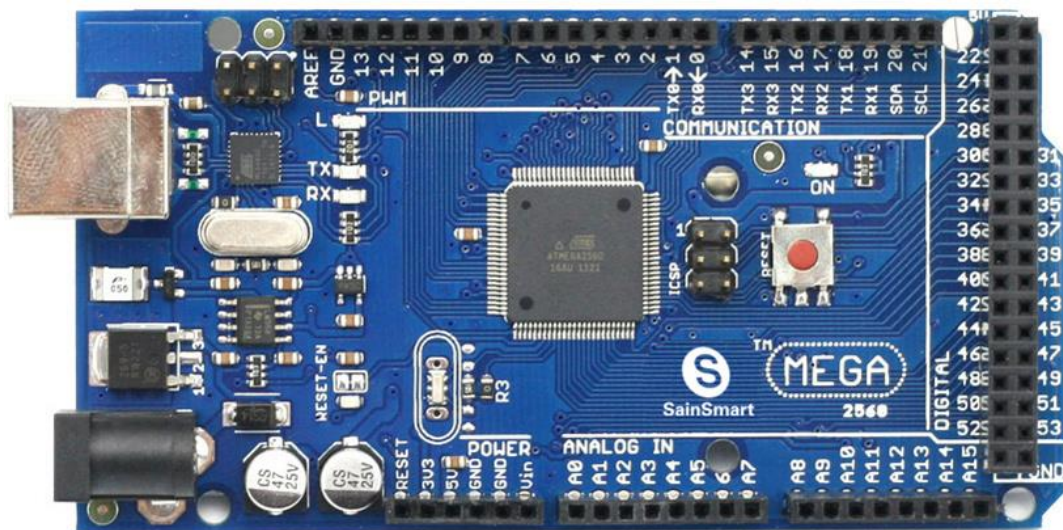
Arduino Mega 2560 je mikrokontrolér založený na čipe ATmega2560. Má 54 digitálnych vstupno/výstupných kolíkov (z ktorých 14 môže byť využitých ako PWM výstupy), 16 analógových vstupov a 4 UART. 16MHz keramický kryštál, USB pripojenie, napájací vstup a resetovacie tlačidlo. Obsahuje všetko, čo musí mikrokontrolér obsahovať. Napájať ho môžeme pomocou USB kábla, adaptéru ale aj batérie. Pre programovanie sa využíva konvertor z USB na seriálový port [7].

Mega je väčšia prototypovacia platforma, oproti klasickému Arduino UNO, avšak je spätne kompatibilné so štítni z menších mikrokontrolérov ako sú: UNO, Leonardo, Duemilanovo, Diecimila a iné...

Sumarizačná tabuľka:

Mikrokontrolér	ATmega2560
Operačné napätie	5 V
Vstupné napätie (doporučené)	7 - 9 V
Vstupné napätie (limity)	6 - 20 V
Digitálne V/V kolíky	54
Analógové vstupné kolíky	16
Prúd pre 5 V kolíky	40 mA
Prúd pre 3,3 V kolíky	50 mA
Flash pamäť	256 KB (8 KB je použitá pre program boot-ovania)
SRAM pamäť	8 KB
EEPROM pamäť	4 KB
Frekvencia kryštálu	16 MHz

Tabuľka 2 Sumarizačná tabuľka mikrokontroléra Arduino Mega 2560 [7]



Obrázok 7 Mikrokontrolér Arduino Mega 2560 [7]

3.1.3 Intel Galileo

Doska Intel Galileo Gen 2, momentálne najvýkonnejšia doska so zbernicou Arduino. Srdcom vývojového kitu je výkonný 32-bitový procesor, presnejšie SoC (System on Chip), Intel Quark X1000a, ktorého inštrukčná súprava je kompatibilná s Pentiom. K dispozícii má 256 MB DDR3, 8 MB NOR flash a 8 kb EEPROM.

Popri štandardných digitálnych aj analógových vstupoch a výstupoch je k dispozícii aj slot mini-PCI Express, ktorý je možné použiť pridanie modulu Wi-Fi, 100Mbit ethernetový port, slot na kartu microSD alebo port. Na porovnanie, doska Arduino Ethernet má procesor ATmega328 16 MHz, 1 kb EEPROM, 2,5 kB RAM a 32 KB flash. Ako operačný systém možno využiť Linux (zostava Yocto 1.4 Poky), prípadne upravenú verziu Windows 8.1, ktorá je dostupná na stránke Microsoftu venovanej IoT. Windows 10 IoT Core pre túto dosku k dispozícii nie je.

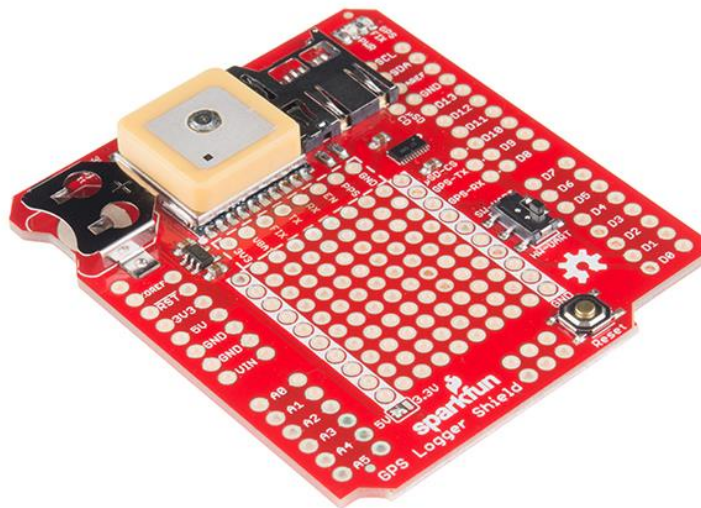
Vysoký výkon Galilea je pochopiteľne vykúpený nepomerne vyššou spotrebou, takže tento kit sa hodí tam, kde je dostatok energie. V prípade použitia na účel sondy ktorá je súčasťou stratosférického balóna sme limitovaný hmotnosťou, a tým pádom aj kapacitou zdroja energie – batériou. V prípade neobmedzenej hmotnosti by bola táto platforma vďaka svojmu výkonu určite vhodnou voľbou.

3.1.4 SparkFun GPS zaznamenávací štít

Tento štít umožňuje Arduino extra funkcionality. Sú to zaznamenávanie GPS súradníc, čo je pre nás kľúčovo dôležité, miesto pre microSD kartu (zaznamenávanie nameraných hodnôt na záložné médium), ale taktiež aj voľný priestor na usadenie ďalších senzorov alebo akčných členov [8].

Základom je čip GP3906-TLP (GPS prijímač), ktorého hlavnou výhodou je ultra nízka spotreba energie (okolo 20mA). Práve tento parameter je pre nás kľúčový. Taktiež jeho ďalšou nemenej podstatnou výhodou je prístupnosť v rozmedzí teplôt od -30 do +85°C. Pracuje na 3,3V logike, avšak to nie je problém, keďže Arduino poskytuje aj napájaciu hodnotu napätia 3,3V [9].

Ďalšia výhoda tohto štítu je, že je priamo predpripravený pre prototypovaciu platformu Arduino UNO, ktorá je spätne kompatibilná aj s platformou Arduino MEGA. To je pre nás veľmi výhodné z dôvodu, že nebudeme musieť riešiť vývoj vlastných dosiek, do ktorých by bolo možné jednoducho osadiť daný, alebo podobný čip.



Obrázok 8 SparkFun GPS zaznamenávací štít [8]

3.1.5 Meranie teploty

Meranie fyzikálnej veličiny teploty, nie je pre náš projekt až tak dôležité, avšak vďaka tomu vieme zistiť, aké sú okolité teploty v rozličných nadmorských výškach. Pomocou nameraných údajov, budeme sa v budúcnosti vedieť lepšie pripraviť na okolité nežiadúce podmienky a využiť lepšie materiály, senzory alebo hardvér. Podľa analýzy sme zistili, že teplota v stratosfére väčšinou býva v rozmedzí od -60°C po 0°C , je tomu nutné prispôbiť aj náš hardvér. Podľa funkcionality delíme teplotné senzory na:

1. **Teplomery so záporným tepelným súčiniteľom (NTC) – Termistory:** slovo termistor vychádza z kombinácie 2-ch slov (TERM-álne senzitivny rez-ISTOR). Je to špeciálny typ rezistora, ktorý predvídateľne mení svoj odpor na základe okolitej teploty. NTC termistor poskytuje vysokú odolnosť v nízkych teplotných podmienkach. Jeho efektívny pracovný rozsah je väčšinou od -50°C po 250°C (líši sa od typu).
2. **Odporový teplotný detektor (RTD):** je tiež známy ako odporový teplomer. Meria teplotu na základe korelácií odporov medzi RTD prvkom a teplotou. RTD prvok je vyrobený z vysoko čistých, vodivých kovov ako sú: platina, meď alebo nikel. Ich hlavnou výhodou je, že ponúkajú pomerne presný lineárny výstup, ktorý je veľmi presný. Často ich pracovný rozsah presahuje hranice -200°C až 600°C . Majú však jednu nevýhodu – cenu (sú extrémne drahé, v porovnaní s ostatnými).
3. **Termočlánok ako tepelný senzor:** tento typ tepelného senzoru sa skladá z dvoch rôznych kovov spojených v dvoch bodoch. Pomocou meniaceho sa napätia medzi týmito dvomi bodmi sa dajú vypočítať zmeny teploty. Tieto články sú nelineárne a na prevod teploty sa často využíva tabuľková kompenzácia hodnôt. Pri tomto spôsobe merania teploty je úplne normálna odchýlka merania 5°C . Ich hlavnou výhodou je schopnosť merať najširšie pásmo teplôt od -200°C až po 2000°C a aj preto sa stále využívajú.
4. **Tepelné senzory na báze polovodičov:** tento teplotný senzor je umiestnený na integrovanom obvode. Tieto senzory sú založené na dvoch diódach s tepelnou senzitivitou. Pomocou ich volt-ampérových charakteristík je možné s nich odčítavať a vypočítať teplotu. Ich výstup je lineárny avšak presnosť nie je veľmi uspokojivá (často majú odchýlky od 1°C až po 5°C). Majú najpomalšie reakcie na zmeny teplôt (5 až 60 sekúnd), ale na druhú stranu sa s nimi veľmi jednoducho pracuje a často (keďže pracujú na integrovanom obvode) dokonca vieme z nich odčítať číselnú hodnotu teploty [10] [11].

Pri analyzovaní a testovaní rôznych typov senzorov sme začínali pri tých najjednoduchších až po tie zložitejšie.

Ako prvý sme využívali teplotný senzor na báze polovodičov DS18B20. Pre jeho pomalé reakcie a nie veľmi vysokú presnosť sme ho zamietli. Práca s ním bola síce veľmi jednoduchá, avšak namerané hodnoty nás nepresvedčili.

Ako druhý sme analyzovali a otestovali termistor KTY81-120 práca s ním bola so začiatku trochu komplikovaná, keďže sme museli zimplementovať funkciu, ktorá vedela jeho výstupy prevádzať do číselných hodnôt, avšak po nájdení podobnej funkcie a patričných úpravách je práca s ním veľmi jednoduchá, presná a spoľahlivá. Zatiaľ ho považujeme za najlepší tepelný senzor, ktorý máme, aj keď jeho pracovné rozpätie činí od -55°C po 150°C . Minimálne môže a bude použitý na zaznamenávanie teploty vnútri v izolovanej sústave (predpokladáme, že teplota dnu by nemala prekročiť hodnoty od -10°C po 20°C).

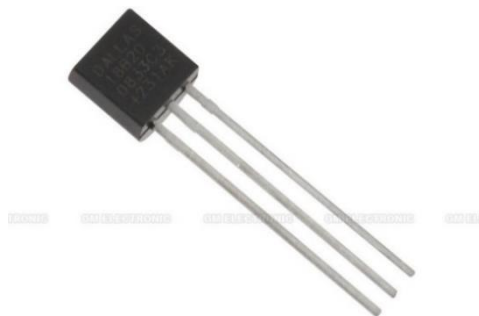
Aktuálne pracujeme na analýze a testovaní odporového teplotného detektora (RTD) Proffuse PT100-1020. Bol vybraný z dôvodu jeho presnosti, dostupnosti a schopnosti merať teploty v rozmedzí od -70°C po 500°C [12].

Teplotný senzor Dallas DS18B20

Číslicový digitálny senzor Dallas, najčastejšie sa vyskytujúci v púzdre TO-92 s tromi kolíkmi ponúka maximálne rozlíšenie 12 bitov, teda $0,0625^{\circ}\text{C}$. Operačný teplotný rozsah je -55°C až $+125^{\circ}\text{C}$.

Každý tento senzor má unikátny 64 bitový identifikátor, vďaka ktorému je možné v sérii zapojiť aj viac ako jeden senzor [13].

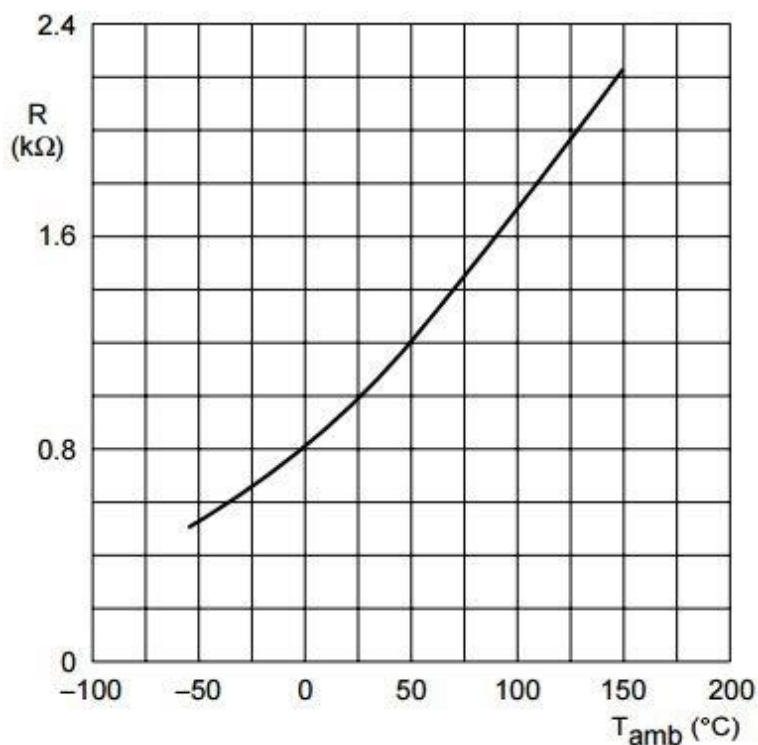
Základný princíp senzoru je nasledovný. V púzdre sa nachádzajú 2 oscilátory. Jeden s vysokým tepelným koeficientom, druhý s nízkym. Len čo sa na zbernici vyskytne signál pre začatie merania teploty, oscilátory začnú pracovať. Po ich úspešnom splnení úlohy sa hodnota zapíše do 12 bitového registra a čaká na prečítanie hodnoty z nadradeného obvodu [5].



Obrázok 9 Teplotný senzor DS18B20 [14].

Termistor KTY81-120

Tieto teplotné senzory majú kladný teplotný súčiniteľ odporu a sú vhodné na použitie v meracích a kontrolných systémoch. Senzory sú zapuzdrené v tvrdenom plastovom SOD-70 balíku. Ich tolerancia činí 0,5%. Vyrába ich spoločnosť Philips Semiconductors [15].



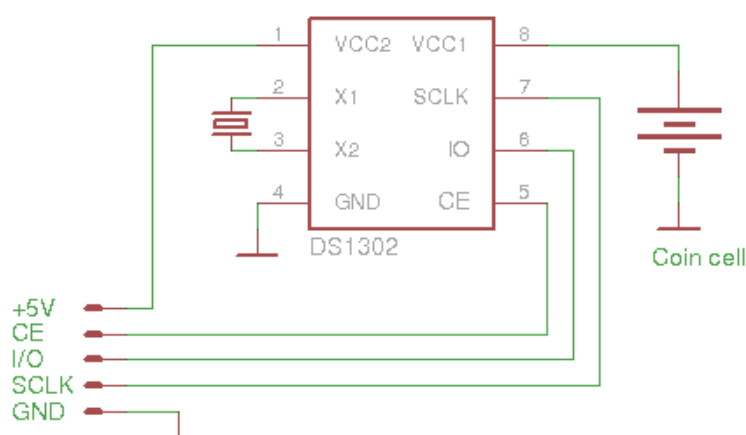
Obrázok 10 Graf závislosti teploty od odporu (KTY81-120) [15]

3.1.6 Meranie času

Meranie fyzikálnej veličiny času, je pre náš projekt kľúčové. Bez tejto veličiny by sme nevedeli v reálnom čase určiť, kedy a čo sa dialo s naším servisným modulom. Na mikrokontroléri Arduino UNO existuje viacero spôsobov zaznamenávania času.

Najjednoduchším princípom je merať čas pomocou nastavenia istej odozvy. Priebeh merania vyzeral takto: Inicializovali sme program, nastavili sme veličinu času na 0 a spustili sme opakujúcu sa slučku. Na konci každej slučky sme pozastavili činnosť procesora na 0,2 sekundy. A tak sme mohli po 5-tich zopakovaníach prehlásiť, že prešla 1 sekunda, atď... Pri jednoduchých programoch, ktoré nevyťažujú procesor, je táto metóda veľmi jednoduchá a spoľahlivá. Avšak, keď sme pridali do opakujúcej sa slučky viaceré volania metód, výpočet niektorých funkcií a čítania portov, bola táto metóda počítania času irelevantná, keďže bola veľmi nepresná. Pomocou stopiek sme odmerali 10 minút (600 sekúnd) priebehu programu, očakávali sme, že podobné hodnoty nám vráti aj naše Arduino, avšak vrátil hodnotu 7 minút a 23 sekúnd (443 sekúnd). To značilo, že namiesto 3000 cyklov sa vykonalo len 2215. Nepresnosť merania činila 26,17% a to bolo pre nás neprijateľné.

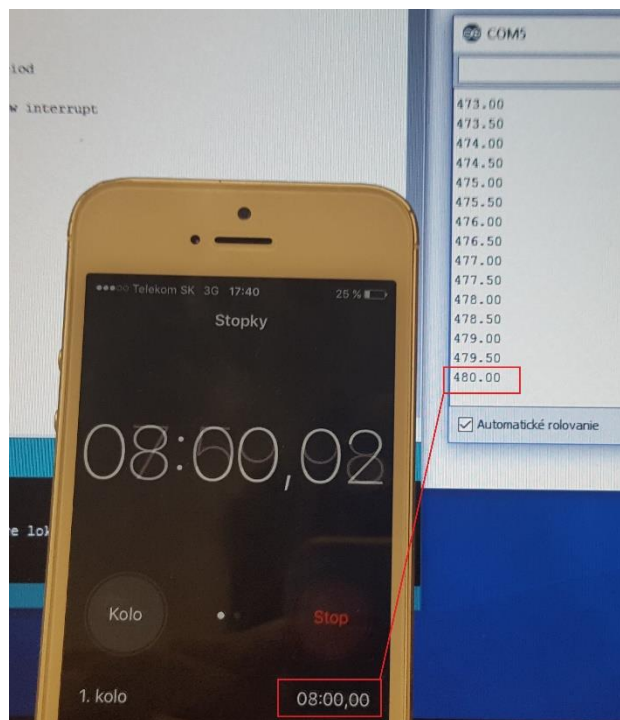
Ďalšou a asi najlepšou metódou merania času, je pridať k Arduino integrovaný obvod RTC (Real-time clock – Hodiny reálneho času). Základom takmer každého RTC modulu je riadiaci čip (napríklad DS1302), kryštál a nabíjacia batéria alebo superkondenzátor. Schéma zapojenia väčšinou vyzerá asi takto [16].



Obrázok 11 Schéma zapojenia RTC modulu [17]

Aj keď táto metóda merania času je asi najlepšia a je vysoko pravdepodobné, že sa k nej nakoniec vrátíme, zistili sme že jednoduché a presné stopky sa dajú implementovať aj priamo na arduine s čipom ATmega 328p.

Na mikrokontroléri Arduino UNO je prítomný 16Mhz kryštál, ktorý kooperuje s procesorom ATmega 328p. Pomocou knižnice „TimerOne.h“ je možné jednoducho pracovať so všetkými hardvérovými časovačmi. Sú tri. Len čo sme implementovali jednoduchý program, otestovali sme ich. Časovače nás svojou vysokou presnosťou veľmi prekvapili. Stopli sme čas 8 minút a výsledky môžete vidieť aj sami v obrázku pod textom [18].



Obrázok 12 Porovnanie presnosti „Arduino stopiek“ a stopiek

3.1.7 Preposielanie údajov zo stratosférického balóna do aplikácie

Vypúšťanie stratosférických balónov by bolo veľmi zložité a takmer zbytočné, pokiaľ by sme nemali k dispozícii aktuálne informácie o polohe balónu, jeho nadmorskej výške, vonkajšej resp. vnútornej teplote, tlaku a ďalších veličín. Vďaka zbieraniu takýchto informácií je potom dohľadanie balónu oveľa jednoduchšie. Existujú spôsoby, ktoré vzhľadom na nadmorskú výšku, v ktorej balón praskol, rýchlosť a smer vetra, hmotnosť balónu dokážu vypočítať, kde približne stratosférický balón dopadne. Jednou z možností je použiť webovú službu na <http://predict.habhub.org/>. V našom servisnom module bude použitý GPS modul, ktorý nás v každom čase dokáže informovať o súradniciach, kde sa balón nachádza či už počas letu, alebo po dopade.

Tieto informácie bude samozrejme potrebné nejakým efektívnym a spoľahlivým spôsobom preniesť do našej aplikácie, ktorá bude tieto informácie zbierať a vyhodnocovať, aby boli lepšie čitateľné.

Ako funguje prenos údajov:

Aby mohol prenos údajov fungovať, potrebujeme tzv. tracker, sieť a internetové pripojenie. Tracker je jednoduchý prijímač GPS, ktorý prenáša pomocou rádiového prenosu prenáša tieto informácie na sieť, ktorá je pripojená k internetu, takže informácie sú dostupné

všade na zemi. Sieť môže byť buď pozemná (napríklad amatérske APRS stanice) alebo sieť založená na satelitných systémoch (napr. systém Iridium).

Dostupné možnosti prenosu údajov:

A. Telefónny tracker

Nie veľmi vhodná voľba, ktorá obsahuje množstvo nevýhod. Telefóny nie sú stavané na také nízke teploty, aké sa vyskytujú v takých nadmorských výškach, kam ideme balón vypustiť. Ďalšou nevýhodou je to, že servisný modul s telefónom môže dopadnúť v oblasti, kde nie je pokrytie telefónnej siete, tým pádom sa neprenesú údaje o polohe servisného modulu.

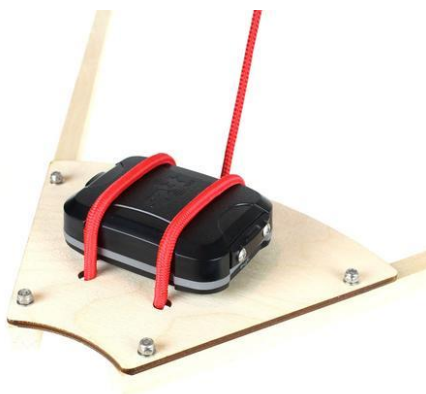
B. Satelitný tracker

Vhodnejšia voľba ako telefónny tracker. Na rozdiel od telefónov, satelitné trackery sa spoliehajú iba na satelitné siete, ktoré potom posielajú informácie ďalej na zem. Nevýhodou je, že anténa tohoto trackeru musí byť vždy nasmerovaná na oblohu.

C. Rádiový tracker

V našom projekte zostavíme vlastný tracker pozostávajúci s GPS shieldu pre Arduino a rádiového prijímača a vysielачa.

Jednotlivé modely rádiových vysieláčov a prijímačov budú uvedené v neskoršej kapitole.



3.1.8 Vypúšťací ventil na postupné znižovanie tlaku v stratosférickom balóne

Keďže so stúpajúcou výškou klesá tlak vzduchu, plyn v stratosférickom balóne sa rozpína, čím balón zväčšuje svoj objem až do bodu, kedy nepraskne. Aby sme s balónom dosiahli lepšie výsledky čo sa týka najvyššej dosiahnutej nadmorskej výšky, navrhli sme, aby náš stratosférický balón používal systém na postupné vypúšťanie plynu pomocou na diaľku ovládaného ventilu. Tým sa zníži tlak v balóne a spolu s ním aj rýchlosť stúpania.

Takéto ventily môžu byť ovládané jednoduchým elektromagnetom. Bežne sú dostupné v dvoch variantoch – normálne zatvorené a normálne otvorené. Normálne zatvorené ventily sú zatvorené a držia tekutinu resp. vzduch v ventile, až kým elektromagnet nedosiahne požadovaný prúd a napätie, kedy sa ventil otvorí a pustí tekutinu ďalej. Normálne otvorený ventil je opakom normálne zatvoreného. Takýto ventil býva väčšinou ovládaný Arduino.

Pre začiatok použijeme namiesto vypúšťacieho ventilu servomotor.



3.2 Server

Zo špecifikácie nášho projektu vzniká potreba mať miesto, ktoré je dostupné z internetu. Na tomto mieste budú uložené dáta, ku ktorým budú mať prístup používatelia v rôznych roliach a externé časti nášho systému.

K serveru bude pristupovať náš zákazník, ktorý bude mať prístup k dátam, ktoré sú v reálnom čase prijímané zo sondy, odosielané a ukladané v databáze. Na našej webovej stránke bude verejnosti prístupná mapa s trasou letu balóna a základnou telemetriou, ktorá sa aktualizuje v reálnom čase. Webová stránka bude slúžiť na propagáciu letu balóna a jeho lokalizáciu.

Dáta bude používať modul/podsystem na zdieľanie informácií na sociálnych sieťach, ktorý bude zverejňovať aktuálne informácie o balóne ako polohu, výšku balóna, teplotu okolia a podobne. Dáta na server bude cez aplikačné rozhranie odosielať riadiaci počítač letu, ktorý komunikuje priamo zo sondou pomocou GSM, rádia a iných technológií.

Je vhodné aby tieto funkcie boli združené na jednom mieste. Pre našu funkcionality musí server poskytovať webový server, databázové úložisko a aplikačný server. K tomu nám bude slúžiť server poskytnutý našou fakultou. Webový server zabezpečuje Apache HTTP server.

3.2.1 Služby na správu zdrojového kódu

Server poskytnutý fakultou sme sa rozhodli využiť naplno a okrem webového serveru Apache na ňom prevádzkujeme web tímového projektu a web na propagáciu letu balóna a jeho lokalizáciu. Obe tieto webové stránky pravidelne aktualizujeme, preto sme sa rozhodli používať verziovanie zdrojového kódu pomocou webovej služby GitHub a službu na kontinuálnu integráciu Jenkins.

Vždy, keď do jednej zo zmienených webových stránok pridáme nejakú funkcionality, každú verziu zmien ukladáme do určeného verejného repozitára s kódom. Vďaka tomuto postupu máme prehľad o vykonaných zmenách a ich prípadné vrátenie je jednoduchšie. Dokopy používame štyri github repozitáre:

1. Pre webovú stránku tímového projektu
2. Pre webovú stránku s aktuálnymi informáciami o balóne
3. 2 repozitáre pre kód určený pre mikropočítače

Prácu so zdrojovým kódom uľahčujú intuitívne príkazy služby git ako napríklad:

- `git add` .

- označenie aktuálneho priečinka ako „git repozitár“, v tomto priečinku sa budú sledovať zmeny zdrojového kódu
- git commit -m „sprava“
 - pomocou príkazu git commit sa pridajú zmeny do lokálneho repozitáru. Pomocou prepínaču „m“ dokážeme ku commitu pridať tzv. commit message, ktorý by mal všeobecne špecifikovať cieľ resp. obsah aktuálneho commitu
- git push
 - pomocou príkazu git push sa zmeny, ktoré boli vykonané v lokálnom repozitári, pošlú priamo na vzdialený server. K tomuto príkazu sa bežne pripája aj vetva zdrojového kódu, do ktorej ideme zmeny „pushnúť“, zvyčajne ide o hlavnú „master“ vetvu.
- git pull
 - pomocou príkazu git pull je možné do lokálneho repozitáru uložiť zdrojový kód zo vzdialeného repozitáru

Ďalší prístup ku správe zdrojového kódu, ktorý sme sa rozhodli použiť je kontinuálna integrácia. Princípom tohto prístupu je priebežné sledovanie zmien zdrojového kódu, z ktorého je automaticky zostavovaný a testovaný projekt. [19]

Pre implementáciu tohto prístupu sme zvolili existujúci nástroj Jenkins, ktorý považujeme za najvhodnejší pre náš projekt. Poskytuje integráciu s už spomínanou službou GitHub, takže dokáže zmeny automaticky sťahovať a odosielať do potrebných repozitárov.

3.2.2 Aplikačný server

Existuje viacero technológií, ktoré môžeme použiť pre náš server. Existuje viacero možností postavených na rôznych jazykoch. Niektoré frameworky poskytujú robustnú architektúru a komplexnú funkcionálnosť, na druhej strane sú rýchle, jednoduché frameworky, ktoré je možné jednoducho upraviť podľa potrieb.

Zoznam uvažovaných frameworkov:

- Java: Spring, Stripes
- Python: Django, Flask, Pyramid

- Ruby: Ruby on Rails
- JavaScript: Node.js
- PHP: TYPO3, Yii, CodeIgniter

Zvolili sme si webový framework Flask postavený na jazyku Python. Tento framework je jednoduchý, nenáročný. Neobsahuje mnoho funkcionality, no je možné ho rozšíriť cez poskytované rozšírenia. Vyberali sme taktiež podľa predchádzajúcich skúseností nášho tímu.

3.2.3 Databázové úložisko

V databáze budú uložené údaje, ktoré sú zaznamenávané počas letu balóna. Na základe povahy a štruktúry dát sme zvolil relačnú SQL databázu. Keďže frekvencia a početnosť dát nie je príliš veľká, zvolili sme databázu SQLite, ktorú je možné jednoducho implementovať do našej aplikácie. Pokiaľ sa vyskytne neočakávaná potreba siahnuť po výkonnejšom databázovom systéme, môžeme zvoliť MySQL alebo PostgreSQL, ktoré sú podporované frameworkom Flask. S týmto variantom je vhodné počítat pri návrhu architektúry systému.

3.3 Návrh

3.3.1 Architektúra servera

Architektúra servera využíva princípy viacvrstvovej architektúry. Jednotlivé vrstvy majú definovanú funkcionality a sú izolované v možnosti komunikovať len s najbližšími vrstvami systému.

Náš systém obsahuje tri základné vrstvy:

a. Vrstva riadenia

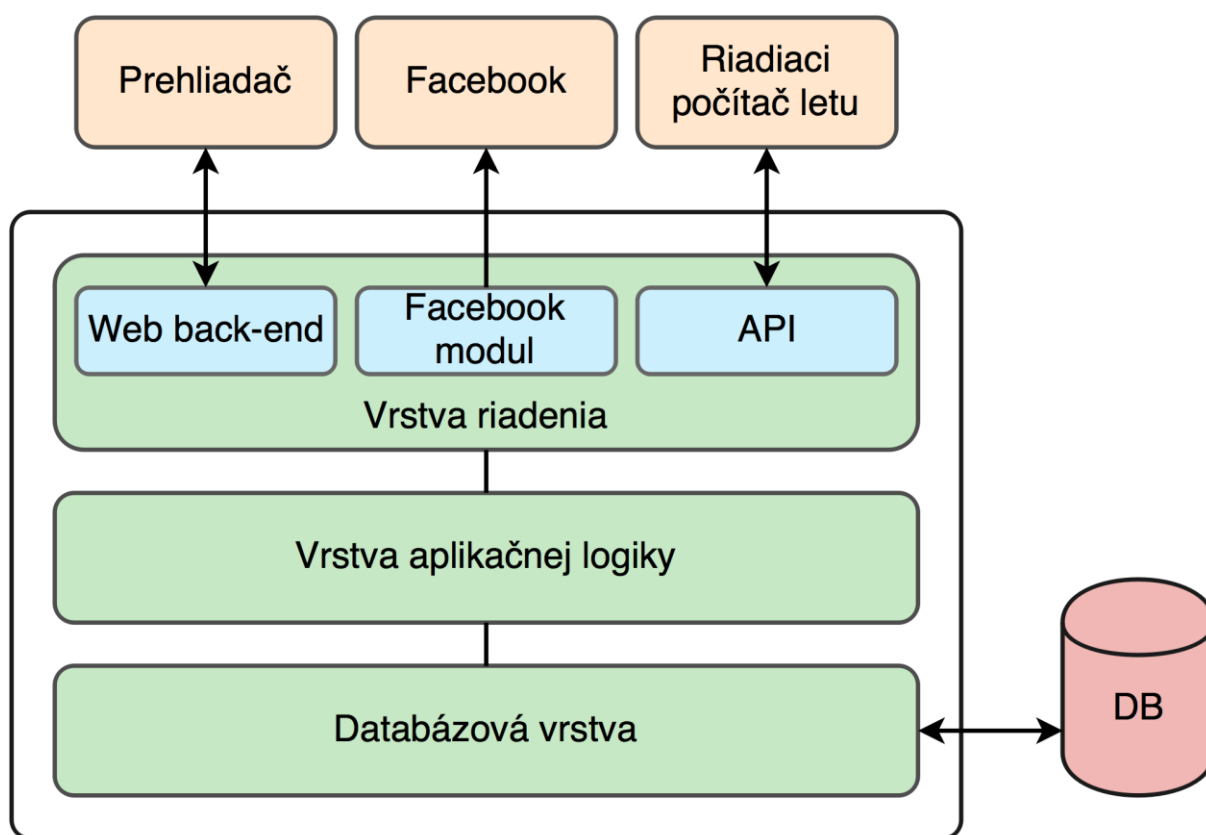
Vrstva riadenia obsahuje logiku, ktorá riadi prístup externých častí nášho systému. Stará sa o zobrazenie webovej stránky s trasou balóna v reálnom čase a odosielanie aktuálne pozície v reálnom čase do klientskeho prehliadača. Ďalej obsahuje modul, ktorý aktualizuje príspevky na sociálnych sieťach. Poslednou časťou je aplikačné rozhranie, ktoré využíva riadiaci počítač letu pre odosielanie údajov zo sondy. Poslednou časťou je používateľské rozhranie pre zákazníka, v ktorom si môže prezerať všetky údaje prijaté zo letu jeho sondy a možnosť ich exportovať.

b. Vrstva aplikačnej logiky

Vrstva aplikačnej logiky obsahuje hlavnú logiku nášho servera. Zabezpečuje komunikáciu jednotlivých modulov vrstvy riadenia s databázovou vrstvou.

c. Vrstva databázy

Databázová vrstva obsahuje logiku pre prístup k databáze. Databázový server je tak v prípade neočakávanej potreby väčšieho výkonu, spomenutej v časti Analýza, možné jednoducho vymeniť v tejto vrstve.



Obrázok 13 Navrhovaná viacvrstvá architektúra servera

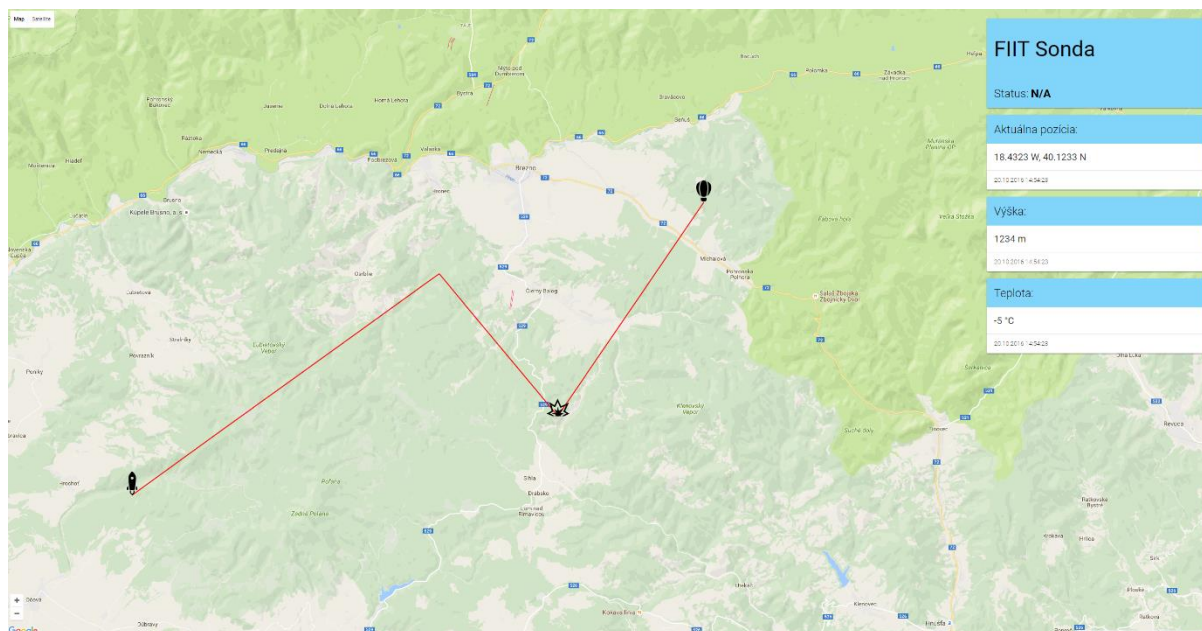
3.3.2 Webová stránka

Hlavnou funkciou webovej stránky je zobrazovať na mape trasu letu balóna so základnými informáciami o stave. Webová stránka obsahuje dve hlavné časti: mapa a bočný panel.

Použité sú mapové podklady od spoločnosti Google, ktorá poskytuje možnosť zobrazit' rozhranie s mapou na našej webovej stránke. Google takisto poskytuje aplikačné rozhranie, cez ktoré je možné do mapy pridávať vlastné prvky. Do mapy tak môžeme pridať body týkajúce sa letu balóna a čiary znázorňujúce trasu letu balóna.

Pretože pozícia balóna a ostatné údaje sa aktualizujú v reálnom čase, resp. hneď po validovaní hodnôt prijatých zo sondy, je potrebné aby si prehliadač klienta s webovou stránkou

udržiaval spojenie s našim serverom. Túto komunikáciu zabezpečuje protokol WebSocket, cez ktorý server odosiela prehliadaču aktuálne dáta, ktoré sú následne aktualizované na webovej stránke.



Obrázok 14 Navrhovaná podoba webovej stránky

3.3.3 Návrh komunikácie – GSM

Obvod s názvom A7 GPRS / GSM / GPS, je obvod, ktorý v našom servisnom module používame na komunikáciu s modulom pomocou mobilnej siete. Obvod používa najnovší GPRS / GPS / GSM čip A7. Obvod podporuje siete GSM / GPRS Quad-band (850/900/1800/1900). Tiež podporuje hlasové hovory, SMS, GPRS dátové služby a funkcie GPS. Obvod môže byť použitý na vytvorenie jednoduchého telefónu.

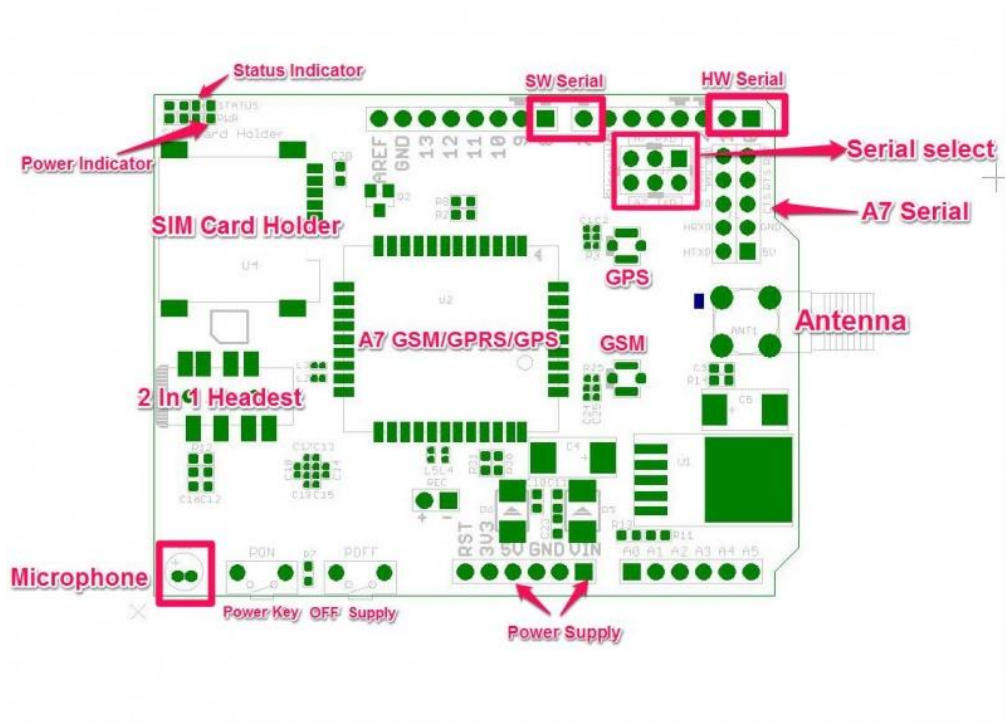
Modul je riadený AT príkazmi cez UART a podporuje 3,3V a 4,2V logické úrovne.

a. Technická špecifikácia

- Operating temperature -30 ° to + 80 °;
- 1KG peak suction
- Low standby current
- Operating Voltage 3.3V-4.2V;
- Power voltage > 3.4V;
- Standby average current 3ma less;
- Support the GSM / GPRS four bands, including 850,900,1800,1900MHZ;
- Support China Mobile and China Unicom's 2G GSM network worldwide;
- GPRS Class 10;
- Sensitivity <-105;
- Support voice calls;
- ?Support SMS text messaging;

- Support GPRS data traffic, the maximum data rate, download 85.6Kbps, upload 42.8Kbps;
- Supports standard GSM07.07,07.05 AT commands and extended commands Ai-Thinker;
- Supports two serial ports, a serial port to download an AT command port;
- AT command supports the standard AT and TCP / IP command interface;
- Support digital audio and analog audio support for HR, FR, EFR, AMR speech coding;
- Support ROHS, FCC, CE, CTA certification;
- SMT 42PIN

b. Schéma:



Power supply – Napájanie 5-9VDC z externého zdroja

Antenna interface – externá GPS a GSM anténa

Serial port select – Výber HW alebo SW sériového portu pomocou jumperov.

Hardware Serial - D0/D1 na Arduino/Crowduino

Software serial - D7/D8 na Arduino/Crowduino

Microphone – na uskutočnenie hovoru

Speaker - na uskutočnenie hovoru

Power key – zapínacie tlačidlo

OFF key – vypínacie tlačidlo

c. Využitie pinov na pripojenom Arduinoe

D0 - Nepoužitý v prípade použitia HW sériového portu

D1 – Nepoužitý v prípade použitia HW sériového portu

D2 - Nepoužitý

D3 - Nepoužitý

D4 - Nepoužitý

D5 - Nepoužitý

D6 - Nepoužitý

D7 – SW sériový port

D8 - SW sériový port

D9 – Využitý na SW ovládanie napájanie GSM shieldu

D10 - Nepoužitý

D11 - Nepoužitý

D12 - Nepoužitý

D13 - Nepoužitý

d. AT príkazy

Jednotlivé funkcie telefónu sa ovládajú zadávaním príslušných AT príkazov. Pre sieť GSM, európsky telekomunikačný a štandardizačný inštitút (ETSI) stanovil špecifické profily AT príkazov v norme (GSM 07.07). AT príkazy posielané do telefónu môžu byť zadávané v troch podobách:

a) test AT príkazu, (či telefón príkazu rozumie) je AT+ príkaz=? CR

b) načítanie nastavených hodnôt z telefónu AT+ príkaz ? CR

c) zápis dát alebo hodnôt do telefónu AT+ príkaz = parameter CR

Skratka AT je začiatok príkazu, doplnenie podľa požadovaného povelu, sa zadáva iba v prípade, ak to požaduje príkaz pre nastavenie alebo zápis dát a je potvrdenie príkazu. Pri komunikácii z počítača je to ENTER a pri komunikácii z mikrokontroléra hodnota 0Dh.

Najjednoduchším AT príkazom je samotná dvojica znakov AT. Odpoveď mobilného telefónu na správne zadaný príkaz je OK. Zle zadané príkazy telefón ignoruje. Ak sú však v príkaze zadané nesprávne parametre, telefón odpovie ERROR. Pri tvorbe GSM komunikátora využívame najmä AT príkazy pre prácu s textovými správami sms.

e. Práca s textovými správami SMS

SMS správy v telefóne sa delia do troch skupín. Každé skupine môže byť priradený niektorý z pamäťových priestorov. Počet a kapacita pamäťových priestorov sú však dané typom telefónu. Každé z troch skupín sú priradené určité operácie pre prácu s textovými správami. Prvej skupine sú priradené operácie na čítanie a mazanie správ. Druhá skupina obsahuje operácie zapisovania a odosielania správ. Do tretej skupiny sú ukladané prijaté správy.

f. Odoslanie textovej správy

Odoslanie textovej správy v našom prípade prebieha pomocou sekvencie konkrétnych AT príkazov. Konkrétne ide o príkazy AT+CMGF a AT+CMGS. AT+CMGF slúži na nastavenie módu posielania textových správ a AT+CMGF slúži na zvolenie telefónneho čísla na ktoré sa má správa odoslať. Každý AT príkaz musí byť potvrdený znakom CR, na čo GSM shield odpovedá správou „OK“. Na ukončenie odosiadaného textu slúži znak CTRL+Z.

Konkrétna nami zostrojená funkcia na odoslanie SMS teda vyzerá nasledovne:

```
void SendSMS(String str){
    swSerial.print("AT+CMGF=1"); //Odoslanie sms v textovom móde
    delay(100);
    swSerial.print(char(13));      //CR
    delay(100);
    swSerial.print("AT+CMGS="+421902744909);
    delay(100);
    swSerial.print(char(13));      //CR
    delay(100);
    swSerial.print(str);           //Samotný text správy
    delay(100);
    swSerial.print(char(26));      //CTRL+Z, ukončenie odosiadania
    delay(100);
    swSerial.println();
}
```

g. Prehľad niektorých AT príkazov podporovaných GSM shieldom

AT + CGATT = 1	Return OK, attached to the network
AT + CGACT = 1	Activate the network, then you can use the tcp/ip command
AT + CIPSTART = "TCP" "121.41.97.28", 60000	TCPIP server connection
AT + CIPCLOSE	Close TCP/IP connection
AT+CMGF=1	Send a text message
AT+CIPTCFG	Passthrough mode configuration
AT+CIPTMODE	Enter the passthrough mode
AT+GPS=1	Open GPS
AT+GPS=0	Close GPS
AT+AGPS=1	Open AGPS
AT+AGPS=0	Close AGPS

3.4 Implementácia 1. prototypu

3.4.1 Zaznamenávacia časť

V prvom prototypu využívame viacero senzorov pomocou, ktorých meriame/počítame rôzne, pre nás dôležité fyzikálne veličiny. Tieto veličiny sú čas, teplota (2-ma senzormi), tlak a GPS súradnice. Ako sme písali vyššie v analýze na počítanie času aktuálne využívame 16MHz kryštál nachádzajúci sa na prototypovacej platforme Arduino UNO, ktorý kolaboruje s mikročipom ATmega328p. Pomocou neho vieme jednoducho časovať volané procedúry a na tomto časovaní je aj založená architektúra firmvéru (programu), na ktorom stále pracujeme. Časť programu sa nachádza pod odsekom.

```

void Time_function()
{
    timer2++;    // spocitavanie polperiod
}
void setup()
{
    Serial.begin(9600); // inicializacia seriovej linky
    Timer1.initialize(500000);    // inicializacia casovaca 1 a nastavenie periody
    Timer1.attachInterrupt(Time_function); // volanie procedury pri pretečení nastanej hodnoty
    bmp.begin(); // inicializacia bmp senzoru
}
void loop()
{
    timer = timer2 / 2; // pocitanie celych sekund
    if ((timer != oldTime) || firstTime)    // podmienka vstupu do hlavnej casti programu
    {
        firstTime = false;
        oldTime = timer;
        temp = kty(0); // volanie funkcie na vypocet teploty z analogoveho portu 0
        bmp.getEvent(&event); // odcitanie hodnot zo senzorov
        bmp.getTemperature(&temp2); //zapisanie teploty do premennej temp2
        Print_function();    // volanie funkcie na vypis
    }
}

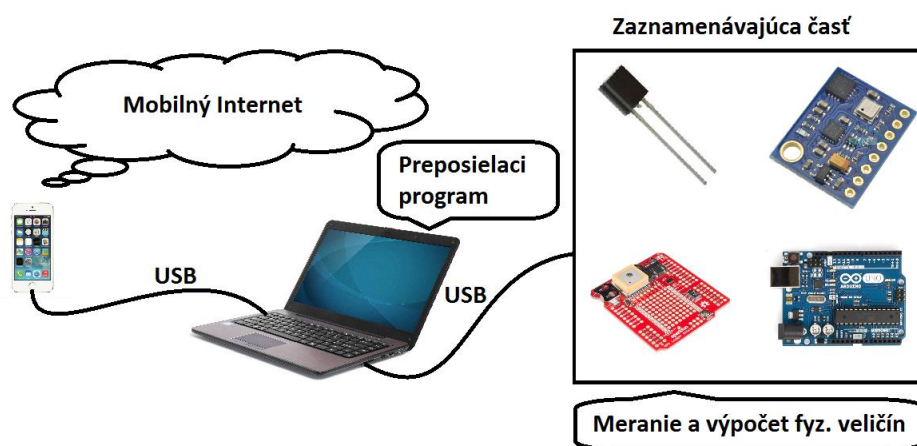
```

Na meranie vonkajšej teploty využívame termistor KTY81-120, pretože dokáže pracovať v podmienkach, ktoré sú pre nás kľúčové. Na meranie vnútornej teploty využívame teplotný senzor, ktorý sa nachádza na multi-senzore 10DOF IMU. Ide o čip BMP180, okrem merania teploty dokáže zaznamenávať aj tlak. Po dôkladnom hľadaní senzoru tlaku s vhodným meracím rozpätím sme nenašli žiaden, ktorý by dokázal merať tlak vo výške nad 10km. Avšak na druhú stranu aj hodnoty do 10km môžu byť zaujímavé a preto aj túto fyzikálnu veličinu pomocou toho multi-senzoru meriame.

V neposlednom rade meriame polohu pomocou GPS senzoru na Arduino štíte od spoločnosti Sparkfun. Tento senzor nám z analýzy vyšiel ako najlepší avšak v ďalšej iterácii plánujeme do nášho servisného modulu zahrnúť ešte jeden sekundárny GPS modul (kvôli nepredvídateľným situáciám, ktoré by mohli nastať).

3.4.2 Preposielacia časť

V prvom prototype sme si model celého servisného modulu čiastočne zjednodušili, keďže sme vypustili komunikáciu cez rádiové spojenie. V skratke náš model je vyjadrený v obrázku pod odstavcom.



Obrázok 15 Zjednodušený model zaznamenávacej a preposielcej časti

Údaje sa namerajú a predspracujú na mikrokontroléry Arduino UNO. Následne sa pošlú na sériovú (USB) linku. Na tejto linke počúva počítač a len čo zachytí odoslané dáta, spracuje ich do vopred dohodnutého formátu JSON. Následne pomocou knižnice „requests“ využitím metódy HTTP POST dáta odošleme v správnom formáte na server, kde sa následne spracujú, respektíve zobrazia na našej stránke v mapke.

Pod odstavcom sa nachádza časť programu v jazyku Python, ktorý sa nachádza na počítači a prijaté dáta spracováva a odosiela na server:

```
while 1: // nekonecny cyklus pocuvania
    try:
        line=(ser.readline().decode("utf8"))        // pocuvanie udajov v spravnom formate
        if (line != ""):
            print(line)          // vypis prijateho riadku
            line_parsed = line.split(",")          // parsovanie prijateho suboru
            update['type'] = "updateMsg"           // vyskladanie struktury vhodnej pre json
            update['data']['time'] = line_parsed[0]
            update['data']['location']['x'] = line_parsed[4]
            update['data']['location']['y'] = line_parsed[5]
            update['data']['location']['z'] = line_parsed[6]
```

```

update['data']['temperature']['in'] = line_parsed[3]
update['data']['temperature']['out'] = line_parsed[2]
update['data']['isburst'] = line_parsed[7]
json_data = json.dumps(update)    // parsovanie struktury do formatu JSON
response = requests.post("http://posttestserver.com/post.php", json=json_data) //

```

odosielanie na server

```

except ser.SerialTimeoutException:
    print('Data could not be read')
time.sleep(0.1)

```

3.4.3 Spracúvajúca časť

3.4.4 Zobrazovacia časť

Primárnou časťou zobrazovania je naša webová stránka, na ktorej sa nachádza mapa s trasou letu balóna. Pretože server, ktorý prijíma údaje zo sondy a ukladá do databázy nebol v tomto momente implementovaný, serverovú časť webovej stránky sme implementovali v obmedzenej funkcionalite a poskytuje nám len testovacie dáta.

V rámci serverovej časti sme implementovali obsluhu požiadaviek klientskej časti na zobrazenie webovej stránky a odosielanie aktuálnych dát cez WebSocket. Na komunikáciu slúži knižnica Flask-Socket.IO, ktorá zabezpečuje spojenie.

Implementovali sme však plne klientskú časť webovej stránky, ktorá zobrazuje mapu a údaje zo sondy, ktoré sa aktualizujú v reálnom čase. Túto aktualizáciu zabezpečuje na klientskej strane JavaScript a protokol WebSocket, cez ktorý server posiela klientom aktuálne dáta. Toto spojenie zabezpečuje na klientskej strane knižnica Socket.IO. Po prijatí klient, tieto dáta spracuje a na stránke vykreslí aktuálnu trasu letu balóna a aktualizované hodnoty týkajúce sa letu (poloha balóna, výška, okolitá teplota).

```

socket.on('balloon_update', function(data) {
    var message = JSON.parse(data);
    switch(message.type) {
        case "balloonEvent":
            handleBalloonEvent(message);
            break;
        case "balloonPath":
            handlePathUpdate(message);
            break;
        case "balloonTelemetry":
            handleTelemetryUpdate(message);
            break;
    }
});

```

Dáta medzi serverom a klientom sa prenášajú vo formáte JSON. Do tohto formátu je jednoduché prevádzať dáta na strane servera (Python) ako aj na strane klienta (JavaScript).

```
{
  "type": "balloonEvent",
  "created": 1477866660,
  "data": {
    "type": "currentPosition",
    "eventTime": 1477867645,
    "point": {
      "time": 1477867645, // Optional
      "lat": 49.548258,
      "lng": 19.162854
    },
    "info": {
      "title": "Reached 10000 m",
      "text": "We have reached altitude of 10000 meters. YAY!!!"
    }
  }
}
```

Na zobrazenie mapy využívame mapy od spoločnosti Google, ktorý poskytuje taktiež rozsiahle API, ktorým je možné mapy upraviť podľa potreby. S dostupného API využívame objekty pre značku a čiaru, ktoré na mape znázorňujú trasu balónu a udalosti ako vzlet, roztrhnutie balónu alebo pristátie.

3.5 Propagácia na Facebooku

3.5.1 Prehľad

Stále viac a viac podnikov a spoločností si v dnešnej dobe vytvára vlastné stránky na Facebooku. Takéto stránky slúžia najmä na propagáciu svojich výrobkov a služieb. Taktiež môžu slúžiť na komunikáciu so zákazníkmi alebo na podávanie čerstvých informácií o novinkách týkajúcich sa fungovania spoločnosti alebo inštitúcie. Ak požadujeme vždy aktuálny obsah, veľké množstvo webových portálov a aplikácií sa spolieha na automatické odosielanie obsahu na ich príslušné Facebook stránky. Každý, kto niekedy hral hru na Facebooku alebo dokonca použil mobilnú aplikáciu Facebooku sa už stretol s používateľskými prístupovými tokenmi (angl. user-access tokens). Takéto tokeny umožňujú aplikáciám odosielať obsah pod používateľským účtom daného používateľa. Ale ako sa takýto obsah

posiela pomocou aplikácie na konkrétnu facebook stránku? Na tento problém sa používajú prístupové tokeny.

3.5.2 Prístupové tokeny

Prístupové tokeny stránky umožňujú aplikáciám vykonávať rôzne akcie na stránke ako keby ju vykonávala samotná stránka a nie ako bežný používateľ facebooku. Správcovia stránky majú možnosť zmeniť kontext účtu pod ktorým pridávajú obsah na vlastnú stránku. Pri následnom prezeraní stránky je daný obsah ktorý bol vytvorený (napr. status, komentár, pripomienka, udalosť...) odoslaný pod menom stránky a nie pod „osobným“ používateľským účtom správcu stránky. Prístupové tokeny stránky umožňujú ľubovoľnej aplikácii vytvárať obsah na stránke.

Tieto tokeny taktiež umožňujú aplikáciám publikovanie obsahu na Facebook stránku automaticky. To znamená že používateľ nemusí nijak zasahovať do procesu publikovania obsahu. Takúto automatizáciu dosiahneme využitím Facebook Graph API (angl. application programming interface). V prípade odosielania obsahu s tokenom pre používateľský účet a nie prístupovým tokenom stránky bude obsah odoslaný pod používateľským účtom používateľa a taktiež vzniká riziko úniku informácií z takéhoto osobného používateľského účtu. Takýto únik môže nastať v prípade ak má aplikácia nezabezpečený prístup do databázy. Uložením prístupových tokenov sa znižuje pravdepodobnosť, že nastane takáto situácia. Ak by aj takáto situácia nastala tokeny sú generované vždy len pre činnosť na stránke a na obmedzenú dobu platnosti.

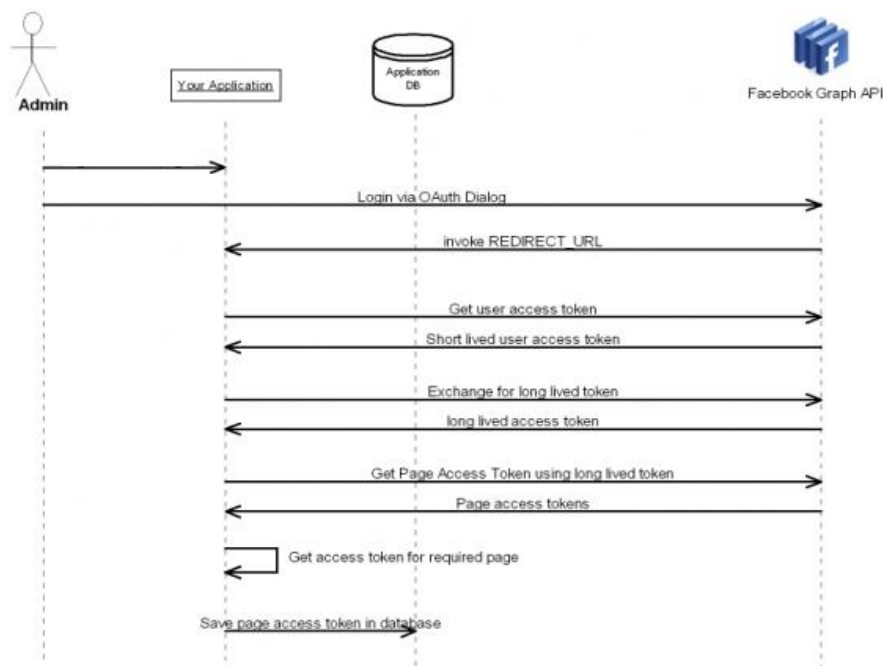
3.5.3 Získanie prístupových Facebook tokenov

Získanie Facebook prístupových tokenov sa skladá zo 4 krokov, ktoré musia byť vykonané v takomto poradí:

1. Zaregistrovanie Facebook aplikácie.
2. Získanie používateľského tokenu Facebook účtu, ktorý má vhodné práva pre editovanie povolení pre Facebook stránku.
3. Výmena krátko žijúceho tokenu (angl. short lived token) za dlho žijúci token (angl. long lived token).
4. Použitie dlho žijúceho tokenu na získanie prístupového tokenu stránky.

3.5.4 Integrácia v aplikácii

Existuje viacero spôsobov ako implementovať tieto 4 kroky pre získanie prístupového tokenu stránky. Pre začiatok je nutné aby mala aplikácia prístup k Facebook aplikačnému ID (angl. Facebook application ID), aplikačnému tajomstvu (angl. application secret) a ID stránky pre ktorú požadujeme token.



Obrázok 16 Diagram znázorňujúci interakciu medzi adminom, aplikáciou a Facebook Graph API.

Názov grafové API (angl. graph API) je odvodený z ideí sociálnych grafov. Takéto grafy reprezentujú rôzne informácie na Facebooku podľa toho z čoho sú zložené. Sú to:

- Uzly (angl. nodes) - jednoducho povedané sú to časti Facebooku ako napr. používateľ, fotka, stránka, komentár
- Hrany (angl. edges) - sú to spojenia medzi uzlami, môžu to byť napr. fotky na stránke alebo komentáre k fotke
- Polia (angl. fields) - informácie o uzloch, napr. narodeniny používateľa, názov stránky

Celé grafové API je založené na HTTP, takže s týmto rozhraním dokážeme pracovať v ktoromkoľvek programovacím jazyku pre ktorý je dostupná HTTP knižnica (napr. knižnice cURL, urllib...). Väčšina požiadaviek na Facebook Graph API vyžaduje použitie prístupových tokenov od aplikácie.

3.5.5 Grafový API prieskumník

Najjednoduchší spôsob ako pochopiť funkcionality a otestovať Facebook Graph API je použiť Graph API prieskumníka (angl. explorer). Tento nízkoúrovňový nástroj pomáha pri vytváraní požiadaviek, či už na zobrazenie, pridanie alebo odstránenie dát z Facebook databáz.



Obrázok 17 Grafový API prieskumník

3.6 Propagácia na Twitteri

3.6.1 Prehľad

Twitter je sociálna platforma pre komunikáciu medzi ľuďmi pomocou odosielania krátkych textových správ. Tieto správy sa nazývajú tweety (angl. tweets) a sú limitované na maximálnu dĺžku 140 znakov. Táto vlastnosť umožňuje efektívne zobrazenie tweetov aj na mobilných zariadeniach, ktoré nemusia byť považované chytré (angl. smartphones). Taktiež tweety môžu byť odosielané z webových aplikácií, desktopových aplikácií a iných mobilných zariadení. Používatelia väčšinou odosielať správy o vlastných aktivitách ako napr. kde sa nachádzajú, čo robia, nad čím práve premýšľajú, čo pozerajú atď. V tweetoch je taktiež možné odoslať odkazy na stránky, obrázky alebo iné tweety. Používatelia Twitteru môžu sledovať obsah iných používateľov a tým si zobrazovať ich obsah na svojej Twitter stránke.

3.6.2 Význam Twitteru

Twitter sa v súčasnosti rýchlo rozrástol na efektívnu komunikáciu ako komunikovať s ostatnými a podávať najčerstvejšie informácie v čo najkratšom čase. Je jasné že Twitter účty nie sú určené len pre jednotlivcov ale aj pre organizácie, firmy, skupiny atď. Efektívnosť a dosiahnutie používateľov je pre organizáciu primárnym cieľom. Čím väčší počet používateľov sleduje Twitter účet organizácie tým viac tweetov sa dostáva k používateľom.

Twitter však nie je len o odosielaní tweetov. Monitorovaním zmienok a haštagov (angl. hashtag) môže organizácia zistiť, čo ľudia hovoria o svojich skúsenostiach súvisiacich s organizáciou. Reakciou na ľudí podľa ich Twitter používateľských mien docielime účinný spôsob, ako zaujať divákov a vyvolať v nich pocit, že ich názor je akceptovaný. Často sa nájdu ľudia ktorých obsah môže byť považovaný nevhodný a preto je nutné podať sťažnosť príslušnému správcovskému oddeleniu Twitteru.

3.6.3 Prístup aplikácie pomocou REST API

Resttovské rozhranie poskytuje programový prístup k čítaniu a zapisovaniu dát k službe Twitter. Vytvorenie nového Twitter účtu, čítanie používateľského profilu a dát sledujúcich ľudí, a mnohé ďalšie. REST API identifikuje Twitter aplikácie a používateľa pomocou OAuth. Odpovede zo servera sú vo formáte JSON. JSON poskytuje štandard pre výmenu dát ktorý sa skladá z atribútov typu kľúč – hodnota.

Pre prístup k Twitter API je, podobne ako ku Facebook Graph API, potrebná autentifikácia. Aplikácie musia autorizovať všetky požiadavky pomocou protokolu OAuth 1.0a prípade je možné použiť autentifikáciu len pre aplikáciu (angl. Application only authentication). Autorizácia dovoľuje Twitteru chrániť dáta používateľov a zabraňuje podozrivému správaniu. Taktiež autorizácia poskytuje informácie pre vývojárske tímu Twitteru pre lepšiu analýzu používania API vývojarmi. Použitím týchto informácií vie Twitter lepšie optimalizovať ich API a rozširovať funkcie samotnej platformy.

Pre vykonávanie oprávnených volaní na Twitter API, aplikácia musí najprv získať prístupový token OAuth s menom používateľa služby Twitter. OAuth je autorizačný protokol, ktorý umožňuje používateľom schválenie požiadavky aplikácie pre žiadosť konať v ich mene, bez nutnosti zdieľať svoje heslo. Spôsob, akým aplikácie získavajú tokeny a prístupujú k API bude závisieť na riešenom prípade použitia aplikáciou. Najčastejšie prípady použitia sú znázornené v nasledujúcej tabuľke.

Prípád použitia	Názov prístupového rozhrania
Chceme poskytnúť tlačidlo “Prihlásiť pomocou Twitter účtu” na našej webovej stránke...	Sign in with Twitter
Chceme čítať a posilať Twitter dáta pod menom používateľov na našej webovej stránke...	3-legged OAuth
Máme mobilnú, desktopovú alebo vnorenú aplikáciu ktorá požaduje prístup k webovému prehliadaču...	PIN-based OAuth

Požadujeme prístup k API z nášho vlastného účtu...	Tokens from dev.twitter.com
Potrebuje prístup k výmene používateľských mien/hesiel a naša aplikácia bola schválená pre použitie procesom xAuth...	xAuth
Poskytujeme API ktoré posiela dáta pod menami Twitter používateľov...	OAuth Echo
Chceme posielat' autorizované požiadavky pod menom samotnej aplikácie...	Application-only authentication

3.6.4 Vytvorenie aplikácie pre Twitter API

Vytvorenie novej aplikácie je možné na stránke apps.twitter.com. Po vytvorení prístupových tokenov a tokenov tajomstiev je možný prístup k Twitter API. Tokeny poskytované Twitterom sú generované ako tokeny bez expirácie. Token sa však môže stať neplatným ak používateľ explicitne odmietne aplikáciu vo svojich nastaveniach prípadne ak ju Twitter administrátor označí ako suspendovanú z aplikácie. V prípade že je suspendovaná aplikácia, správca aplikácie bude oboznámený poznámkou na svojej aplikačnej správcovskej stránke.

Pri návrhu aplikácie je vhodné myslieť na situáciu, ktorá môže nastať v prípade, že sa prístupový token stane neprístupný. Takáto situácia môže nastať kedykoľvek a používateľ je nútený sa znovu autorizovať. Správne riešenie tohto problému značne odbreňuje používateľa a zvyšuje používateľský komfort.

Mnoho používateľov verí aplikácii ktorá číta informácie o používateľovi, ale nie vždy títo používatelia nevyhnutne súhlasia s odsúhlasením práv pre posielanie nových statusov v ich mene. Aktualizácia informácií cez Twitter API - či už je to meno, pozícia alebo pridanie nového tweetu - vyžaduje odoslanie HTTP POST požiadavky. Každá metóda API, ktorá vyžaduje HTTP POST je považovaná za spôsob zápisu a vyžaduje prístup k čítaniu a zápisu.


```
def oauth_req(url, key, secret, http_method="GET", post_body="",
http_headers=None):
    consumer = oauth2.Consumer(key=CONSUMER_KEY,
secret=CONSUMER_SECRET)
    token = oauth2.Token(key=key, secret=secret)
    client = oauth2.Client(consumer, token)
    resp, content = client.request( url, method=http_method,
body=post_body, headers=http_headers )
    return content

home_timeline = oauth_req(
'https://api.twitter.com/1.1/statuses/home_timeline.json', 'abcdefg',
'hijklmnop' )
```

4 Bibliografia

- [1] Letové prevádzkové služby Slovenskej republiky, š. p., „Letecká informačná príručka,“ 2016.
- [2] Európska komisia, „EUR-Lex, nariadenie č. 923/2012,“ 26 September 2012. [Online]. Available: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/SK/TXT/PDF/?uri=CELEX:32012R0923&qid=1479157226138&from=EN>.
- [3] Letecká informačná služba Slovenskej republiky, „Civilné predpisy, L2 Pravidlá lietania,“ Apríl 2009. [Online]. Available: <http://www.fabryatc.net/civilnepredpisy/L2.pdf>.
- [4] „What is Arduino,“ [Online]. Available: <https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction>. [Cit. 3 10 2016].
- [5] E. s. r. o., „Digitálne teplotné čidlo DS18B20 po zbernici 1-Wire,“ [Online]. Available: <http://www.elektrobazeny.sk/titulka/arduino/zakladne-info-18b20/>. [Cit. 3 10 2016].
- [6] Farnell, „Arduino Uno,“ [Online]. Available: <http://www.farnell.com/datasheets/1682209.pdf>. [Cit. 3 10 2016].
- [7] Farnell, „Arduino Mega2560,“ [Online]. Available: http://www.farnell.com/datasheets/810077.pdf?_ga=1.6948594.1701222862.1475489180. [Cit. 3 10 2016].
- [8] SparkFun, „SparkFun GPS Logger Shield,“ [Online]. Available: <https://www.sparkfun.com/products/13750>. [Cit. 3 10 2016].
- [9] ADH-tech, „GP3906-TLP DataSheet,“ [Online]. Available: https://cdn.sparkfun.com/assets/learn_tutorials/4/6/8/GP3906-TLP_DataSheet_Rev_A01.pdf. [Cit. 3 10 2016].
- [10] E. Tutorials, „Temperature Sensors,“ [Online]. Available: http://www.electronicstutorials.ws/io/io_3.html. [Cit. 1 11 2016].
- [11] A. C. P. Thermistors, „4 Most Common Types of Temperature Sensors,“ 12 2015. [Online]. Available: <http://www.ametherm.com/blog/temperature-sensor-types>. [Cit. 1 11 2016].

- [12] T. E. components, „Proffuse PT100-1020,“ [Online]. Available: <http://www.tme.eu/sk/details/pt100-1020/teplotne-senzory-odporove/proffuse/>. [Cit. 1 11 2016].
- [13] D. semiconductor, „Ds18B20 Programmable Resolution 1-Wire Digital Thermometer,“ [Online]. Available: <http://www.gme.sk/img/cache/doc/530/067/ds18b20-datasheet-1.pdf>. [Cit. 1 11 2016].
- [14] GMElectronic, „DS18B20,“ [Online]. Available: <http://www.gme.sk/ds18b20-p530-067>. [Cit. 1 11 2016].
- [15] D. semiconductors, „KTY81-1 series Silicon temperature sensors,“ 8 2000. [Online]. Available: http://pdf.datasheetcatalog.com/datasheet/philips/KTY81-1SERIES_3.pdf/. [Cit. 1 11 2016].
- [16] MUO, „How and Why to Add a Real Time Clock to Arduino,“ 2 2014. [Online]. Available: <http://www.makeuseof.com/tag/how-and-why-to-add-a-real-time-clock-to-arduino/>. [Cit. 29 10 2016].
- [17] Arduino, „DS1302 Real Time Clock,“ [Online]. Available: <http://playground.arduino.cc/Main/DS1302>. [Cit. 30 10 2016].
- [18] Arduino, „Timer1,“ [Online]. Available: <http://playground.arduino.cc/Code/Timer1>. [Cit. 31 10 2016].
- [19] M. T. Karol Rástočný, „Softvérové nástroje pre vývoj softvéru v tíme,“ 2016.

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 812 19 Bratislava

Tímový projekt – Stratosférický balón

Dokumentácia riadenia

Tím 10

Cvičiaci/Vedúci: Ing. Michal Valiček.

Akademický rok: 2016/2017

Autori:

Bc. Tomáš Urban

Bc. Martin Oravský

Bc. Márius Rak

Bc. Jakub Findura

Bc. Maroš Frkáň

Bc. Ján Pánis

Bc. Dominik Pisarovič

Obsah

1.	Úvod	4
2.	Predstavenie tímu	4
2.1	Členovia tímu	4
3.	Manažérske nástroje	5
3.1	Trello	5
3.2	Burndown for Trello.....	5
3.3	FB chat	5
3.4	Slack	5
3.5	Google Drive, Github, MS Office 365	5
4.	Sumarizácie a retrospektívy šprintov	6
4.1	Šprint 1	6
4.1.1	Úlohy	6
4.1.2	Retrospektíva.....	7
4.2	Šprint 2	7
4.2.1	Úlohy	7
4.2.2	Retrospektíva.....	9
4.3	Šprint 3	10
4.3.1	Úlohy	10
4.3.2	Retrospektíva.....	12
4.4	Zápisy zo stretnutí	12
4.4.1	1. stretnutie – zoznamovacie stretnutie.....	12
4.4.2	2. stretnutie – úvodné stretnutie.....	14
4.4.3	3. stretnutie - začiatok 1. šprintu	16
4.4.4	4. stretnutie – priebeh 2. šprintu	18
4.4.5	5. stretnutie - koniec 1. šprintu, začiatok 2. šprintu.....	21
4.4.6	6. stretnutie – priebeh 2. šprintu	22
4.4.7	7. stretnutie – koniec 2. šprintu, začiatok 3. šprintu	24
5	Globálna retrospektíva	25
6	Metodiky	26
	Cieľová metodika riadenia	26
	Štruktúrovaný opis princípov	26
	Vysvetlenie princípov	26
	Metodika pri prvom šprinte	28
	Jednoduchý popis	28
	Správne princípy.....	29

	Nesprávne princípy.....	30
	Metodika pri druhom šprinte	30
	Jednoduchý popis	30
	Správne princípy.....	31
	Nesprávne princípy.....	32
	Metodika pri treťom šprinte	32
	Jednoduchý popis	32
	Správne princípy.....	32
	Nesprávne princípy.....	32
7	Webové sídlo projektu.....	32
8	Bibliografia.....	34

1. Úvod

Oblasť stratosférických letov je mimoriadne zaujímavá a sama o sebe značne špecifická. Táto práca obsahuje dokumentáciu k projektu, ktorým by sme chceli nadviazať na úspešné vypustenie stratosférického balóna v máji 2016. V nasledujúcich častiach sa budeme venovať popisu funkčnosti nášho tímu, jeho metodikám, manažérskym úlohám, dokumentovaniu našich šprintov v rámci scrumu ako aj retrospektívam v rámci tímovej práce.

2. Predstavenie tímu

Náš tím tvorí súdržnú agilnú skupinu, ktorej silnou stránkou je široká škála rozmanitých vedomostí, pokrývajúca rozsiahlu oblasť informatiky a informačných technológií. Jeho členovia svojimi rozsiahlymi vedomosťami a svojím vzájomným sa dopĺňaním vytvárajú perfektnú pôdu pre rast tohto projektu a pre vynikajúce výsledky. Náš tím pozostáva zo 7 členov:

Bc. Tomáš Urban

Bc. Martin Oravský

Bc. Mária Rak

Bc. Jakub Findura

Bc. Maroš Frkáň

Bc. Ján Pánis

Bc. Dominik Pisarovič

2.1 Členovia tímu

Ján Pánis je expert na nízko-prúd, drobnú elektroniku a fyziku. Dominik Pisarovič má zameranie na navigáciu dronov, rozpoznávanie a spracovanie obrazu. Maroš Frkáň je špecialista na strojové učenie a konvolučné neurónové siete. Mária Rak má vysoké skúsenosti s webovými systémami a drobnou elektronikou. Jakub Findura je odborník v oblasti Unity, webových technológií a android aplikácií. Martin Oravský je expert na siete, servery, Linux a grafiku. Tomáš Urban má rozsiahle znalosti v obore drobnej elektroniky (Arduino, Raspberry Pi...) a v sieťach.

Sme súdržná agilná skupina, ktorej silnou stránkou je široká škála rozmanitých vedomostí, pokrývajúca rozsiahlu oblasť informatiky a informačných technológií. V tíme pôsobia Ján a Tomáš, ktorí vedú zabezpečiť analýzu, návrh a implementáciu HW modulu. Pri tvorbe tohto modulu uplatnia svoje vedomosti, ktoré okrem iného nadobudli vo svojich bakalárskych prácach s názvami: Batéria s rýchlym nabíjaním a Inteligentný dom. Martin vie zabezpečiť prenos komunikácie HW modulu do našej technologickej základne a nainštalovanie, konfiguráciu a následnú administráciu webservera. Skúsenosti získal v súčasnom zamestnaní ako aj v bakalárskej práci, ktorá sa zaoberala protokolom TCP v bezdrôtových systémoch. Dominik vie pracovať so súradnicami a zabezpečiť lokalizáciu HW modulu, jeho navigáciu,

spracovanie obrazu a identifikáciu objektov v okolí. Dominikov prínos v tejto problematike pramení v jeho bakalárskej práci venovanej rozoznávaniu objektov a navigácií dronov. Maroš vie sofistikovane spracovávať údaje a podávať efektívne výsledky. Využitím strojového učenia môžeme dosiahnuť objavovanie znalostí z rôznych typov dát. Márius môže zabezpečiť sprostredkovanie dát z HW modulu do webového rozhrania. Webovým technológiám sa aktívne a komerčne venuje už niekoľko rokov. Vo svojej bakalárskej práci sa venoval HW a spracovaniu dát. Jakub dokáže sprostredkovať údaje z HW používateľovi pomocou mobilného zariadenia.

3. Manažérske nástroje

Z hľadiska manažmentu našej práce sme sa postupne venovali rôznym nástrojom na správu a koordináciu pokroku v rámci nášho tímového projektu.

3.1 Trello

Trello je vynikajúci webový nástroj určený na manažment projektov. Jeho využívanie je jednoduché a veľmi efektívne. V našom projekte sme sa vďaka Trello dokázali výborne skoordinať a tak markantne znásobiť efektivitu nášho scrumu.

3.2 Burndown for Trello

Vzhľadom k tomu, že freeware licencia Trella priamo nepodporuje generovanie Burndown chartov, sme boli nútení nájsť si inú aplikáciu. Burndown for Trello podľa možností uspokojivo splnil naše požiadavky.

3.3 FB chat

V začiatkoch našej práce, kde bolo potrebné rýchlo a efektívne sa zosynchronizovať a začať spolupracovať od prvého momentu, bol FB chat jediným a uspokojivým riešením. Jeho veľkou výhodou bola rýchla odozva všetkých členov a ich aktívne zapájanie sa do debát. Avšak kvôli neprehľadnosti správ sme boli nútení nájsť vhodnú alternatívu.

3.4 Slack

Slack nás oslovil v priebehu druhého týždňa spolupráce a dokonale uspokojil naše potreby a viac než dostačujúco nahradil dosiaľ využívaný FB chat. Prehľadnosť našej komunikácie sa enormne zlepšila, čo sa odrazilo na zvýšenej aktivite a vyššej efektivite spolupráce a plnenia na seba nadväzujúcich taskov.

3.5 Google Drive, Github, MS Office 365

Neodmysliteľnou súčasťou našej spolupráce je zdieľanie výsledkov našej práce v reálnom čase za účelom zamedzenia duplicity prác na našich dokumentoch. Pre tento účel sme zo

začiatku používali spoločný účet na Google Drive a Githubu. Koncom druhého šprintu sme spisovanie dokumentácie presunuli do zdieľaného MS Wordu, ktorý nám poskytoval lepšie možnosti formátovania spoločného textu.

4. Sumarizácie a retrospektívy šprintov

Táto kapitola obsahuje už ukončené šprinty, ich výsledky, zápisy zo stretnutí, priebeh spracovania úloh ako aj retrospektívy zhrnuté pri ich ukončení.

4.1 Šprint 1

Prvý šprint sa niesol v takom tréningovom duchu, vzhľadom k prvému pokusu o implementáciu scrumu do riešenia nášho projektu. V snahe naučiť sa efektívne využívať scrum sme urobili mnoho chýb, avšak s dôrazom na empirický prístup k tejto práci sme sa v mnohom poučili a posunuli tak efektívnosť našej práce o množstvo krokov dopredu.

4.1.1 Úlohy

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Dekompozícia user stories	Všetci	OK
Pozrieť ako funguje trello so slackom	Všetci	OK
Zapísať si svoje estimates	Všetci	OK
Flask python	Martin Oravský	OK
Analýza grantov na ministerstve(ESA)	Martin Oravský	OK
Motivácia, výber projektu	Všetci	OK
Spísanie úvodu a celej kostry do dokumentácie	Dominik Pisarovič	OK
Zlepenie analýzy do jednej dokumentácie	Dominik Pisarovič	OK
Odkazy, prístupy a pdfka na jednu kartu	Dominik Pisarovič	OK
Analýza UML-RT	Maroš Frkáň	OK
História vypúšťania balónov	Maroš Frkáň, Jakub Findura	OK
Názov a plagát tímu	Ján Pánis	OK
Kalendár tímu spolu s termínmi	Ján Pánis	OK
Prepojenie Github, Trello, Slack	Márius Rak	OK
Preštudovať dôkladne funkčnosť trella	Márius Rak	OK
Analýza a výber používaných nástrojov	Márius Rak	OK

4.1.2 Retrospektíva

V závere šprintu číslo jedna sme sa začali zamýšľať nad našou interpretáciou a samotným využívaním scrumu v našom projekte. Šprint ako taký bol v celku úspešný, dokončili sme veľké množstvo úloh, rozchodili sme základné prvky hardvéru potrebného pre náš projekt a taktiež aj analýza nabrala celkom slušný vzhľad.

Avšak scrum ako taký u nás celkom nefungoval. Zle sme si definovali user stories a následne aj jednotlivé tasky, robili sme veci do radu a nebrali do úvahy hodnotenie user stories.

1. Čo bolo dobré

- Splnených okolo 35 jednotlivých taskov rozličnej náročnosti
- Rozsiahle spracovanie analýzy
- Rozchodenie základných prvkov hardvéru
- Objavenie chybnéj adaptácie scrumu na náš projekt a návrh reštrukturalizácie

2. Čo bolo zlé

- Komplikácie v práci v tíme, nezosúladený tím
- Nedôsledné definovanie DoD pre jednotlivé tasky
- Riešenie taskov ALAP počas celého šprintu
- Nedostatočná komunikácia v tíme

4.2 Šprint 2

Druhý šprint z pohľadu využívania scrumu bol omnoho lepší. Tentoraz sa niesol v duchu preučaní sa a zžívaní sa so scrumom a jeho upravovaním a aplikovaním na náš projekt.

4.2.1 Úlohy

Absolvovaných 50 story pointov.

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Zistiť ktorí členovia potrebujú Git repozitáre	Martin Oravský	OK
Vytvoriť Git repozitáre pre Jančiho	Martin Oravský	OK
Vytvoriť Git pre Tomáša	Martin Oravský	OK
Analyzovať ako sa dá posilať arduino kód z IDE na Git	Martin Oravský	OK
Štúdium Git	Martin Oravský	OK
Štúdium continuous integration	Martin Oravský	OK

Nastaviť CI pre tímový web	Martin Oravský	OK
Nastaviť CI pre live mapu balóna	Martin Oravský	OK
Analýza FB API	Maroš Frkáň	OK
Vytvoriť funkčný WIP skript pre postovanie FB statusov	Maroš Frkáň	OK
Vyskúšať spam obmedzenia pre FB statusy	Maroš Frkáň	OK
Analýza merania času na mikrokontroléri Arduino	Ján Pánis	OK
Prepočítanie času na mikrokontroléri a poslanie údajov do PC	Ján Pánis	OK
Zobrazenie času v PC	Ján Pánis	OK
Získať info o vedení tímu od Jančiho	Márius Rak	OK
Spísať ako sme pristupovali k scrumu	Márius Rak	OK
Doštudovať si scrum	Márius Rak	OK
Spísať pravidlá scrumu pre náš tím	Márius Rak	OK
Vysvetliť scrum členom	Márius Rak	OK
Naštýlovať web	Jakub Findura	OK
Implementovať frontend javascript	Jakub Findura	OK
Implementovať backend	Jakub Findura	OK
Naštýlovať mapu	Jakub Findura	OK
Vykresľovanie predpokladanej trasy	Jakub Findura	OK
Analýza spôsobov merania teploty	Ján Pánis	OK
Výber vhodného senzoru a jeho HW implementácia	Ján Pánis	OK
Prepojenie senzoru s mikrokontrolérom a výpočet hodnoty teploty	Ján Pánis	OK
Preposielanie a zobrazovanie hodnôt na počítači v čase	Ján Pánis	OK
Vypracovať prihlášku	Dominik Pisarovič	OK
Revidovať a odovzdať prihlášku	Dominik Pisarovič	OK
Získať informácie o práci ostatných	Dominik Pisarovič	OK
Spísať zápisnice	Dominik Pisarovič	OK
Spísať retrospektívy	Dominik Pisarovič	OK

Nájdenie vhodných knižníc pre použitie s GSM shieldom	Tomáš Urban	OK
Zakúpenie SIM kariet	Tomáš Urban	OK
Zapojenie a implementácia základnej komunikácie pomocou GSM	Tomáš Urban	OK

4.2.2 Retrospektíva

- **Jano**
 - spravil všetko čo mal, možno niečo navyš
 - časy v celku odhadol celkom relatívne fajne, nečakal že spísanie analýzy mu zaberie tak dlho
 - zanalyzoval meranie teploty
 - zanalyzoval meranie času
 - vie preposielať údaje z gps do PC
 - odporúča zapisovať analýzu a dokumentáciu k aktuálnej práci priebežne a to ešte skôr ako sa pustíme do ďalšieho tasku
- **Michal**
 - bol v SOSE
 - napísal grant
 - antény a arduino vezmeme zo starého modulu
 - prijímač máme univerzálny
 - CHCE
 - analýzu zvýšenej spoľahlivosti
 - Ošetrovanie výpadku signálu a znovunabehnutie do ďalšieho releaseu
- **Dominik**
 - tiež stihol všetko čo mal
 - celkom to aj rýchlo ubehlo a tasky odsýpali
 - mohol by sa zlepšiť v nerobení taskov ALAP.
- **Maroš**
 - zanalyzoval facebook API
 - vytvoril funkčný WIP skript pre postovanie FB statusov
 - spravil všetko tak ako si naplánoval
 - potivo priebežne spracoval aj dokumentáciu svojej práce
- **Jakub**
 - Stihol všetky vytiahnuté tasky
 - potrebuje zlepšiť spracovanie dokumentácie a analýzy
- **Martin**

- Pracoval na continuous integration
- stihol všetko
- chce zapracovať na priebežnom dokumentovaní svojej práce

- **Tomáš**

- Podarilo sa spraviť všetky technické veci
- Prvé funkcionality fungujú správne
- nestihol dokumentáciu, dobehne ju
- Chce sa zlepšiť v nedokladaní vecí na nedeľu večer, chce robiť veci skôr

- **Máriuš**

- Veľa vecí robil na poslednú chvíľu
- niektoré veci robil ešte počas stretnutia
- Stihol všetko čo mal naplánované
- zle vybratie podporných úloh týkajúcich sa aktuálneho šprintu, ktoré je možné robiť až po ukončení šprintu

3. Čo bolo dobré

- Úspešné splnenie všetkých user stories
- Lepšie fungovanie v tíme
- Zlepšené scrumovanie

4. Čo bolo zlé

- Riešenie úloh ALAP
- Nesprávne definovanie DoD
- Nedopĺňanie dokumentácie priebežne, resp. vôbec
- Slabé dokumentovanie plnených úloh

4.3 Šprint 3

Tretí šprint sme začali s veľkým nadšením zo požadovaného dostatočného chápania scrumu ako takého a jeho aplikácie na náš projekt. Vzhľadom k tomu že sme už mali vlastné know-how, stretnutia odsýpali šikovne a celkovo naša práca sa zlepšila.

4.3.1 Úlohy

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Zistiť ktorí členovia potrebujú Git repozitáre	Martin Oravský	OK
Vytvoriť Git repozitáre pre Jančiho	Martin Oravský	OK
Premyslieť štruktúru dokumentácie na webe	Martin Oravský	In queue
Nahodiť novú štruktúru	Martin Oravský	In queue
Analýza dostupných možností posielania fotografií zo stratosféry	Martin Oravský	OK

Rozhodnúť podľa analýzy posielania foto, či ich budeme posielat'	Martin Oravský	OK
Vytvoriť finálnu FB skupinu	Maroš Frkáň	OK
Vytvorenie Twitter účtu a skriptu pre automatické posielanie obsahu pre naše vypustenie balónu	Maroš Frkáň	In progress
Ošetrovanie možných náhodných chybových súradníc	Ján Pánis	In queue
Implementácia odosielania údajov z PC	Ján Pánis	In queue
HW implementácia zakúpeného GPS shieldu	Ján Pánis	In progress
Implementácia programu pre Arduino	Ján Pánis	In progress
Návrh schémy posielaných údajov + API	Jakub Findura, Ján Pánis	In progress
Preskúmať možnosti konverzie JSONu do PDF	Máriuš Rak	In queue
Set-up githubu	Máriuš Rak	In queue
Vytvoriť GUI pre vkladanie JSONu a získavanie PDF	Máriuš Rak	In queue
Parsovanie JSONu na potrebné dáta a dátové štruktúry	Máriuš Rak	In queue
Grafika pre vyexportované PDF v HTML	Máriuš Rak	In queue
Konverzia grafiky do PDF	Máriuš Rak	In queue
Set-up nástroja pre bežné používanie	Máriuš Rak	In queue
Návrh architektúry servera	Jakub Findura	In progress
Implementácia API servera	Jakub Findura	In progress
Implementácia databázovej vrstvy	Jakub Findura	In queue
Implementácia logiky servera	Jakub Findura	In queue
Prepísať texty na webe	Dominik Pisarovič	In queue
Preveriť pravosť, správnosť a pravdivosť textov	Dominik Pisarovič	In queue
Zozdieľať dokumentáciu v jednom Word dokumente	Dominik Pisarovič	OK
Zabezpečiť úspešný prístup všetkých členov	Dominik Pisarovič	OK
Spísať zápisnice	Dominik Pisarovič	OK

Spísať retrospektívy	Dominik Pisarovič	OK
Zohnať a zabezpečiť vloženie výstupov úloh do dokumentácie	Dominik Pisarovič	In progress
Návrh spôsobu prijímania SMS	Tomáš Urban	In progress
Zohnať potrebné zariadenia	Tomáš Urban	In progress
Implementácia	Tomáš Urban	In queue
Testovanie	Tomáš Urban	In queue

4.3.2 Retrospektíva

4.4 Zápisy zo stretnutí

V tejto kapitole uvádzame zápisy z našich týždenných stretnutí, monitorujúce ich priebeh.

4.4.1 1. stretnutie – zoznamovacie stretnutie

Čas: 27.9.2016 14:30

Miesto: Funtoro laboratórium FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Michal Valíček
- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkáš
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Stav plnenia úloh

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Motivácia, výber projektu	Celý tím	Hotovo
Názov tímu	Ján Pánis	Hotovo
PLagát Tímu	Ján Pánis	Hotovo

Priebeh a výsledky stretnutia

Na tomto stretnutí sme sa zoznámili s našim vedúcim Ing. Michalom Valičkom. Oboznámili sme sa z predchádzajúcimi výsledkami letu do stratosféry našej fakulty a požiadavkami nášho servisného modulu pre potenciálne nasledujúce lety. Rozobrali sme si túto problematiku a ujasnili si naše predstavy čo nás čaká v tomto projekte.

Pokračovali sme zvolením vedúceho nášho tímu (Ján Pánis) a rozdelením prvých úloh ktoré nás čakajú najbližší týždeň, ktoré sa predovšetkým zameriavajú na spracovanie analýzy danej problematiky.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Termíny, tímový kalendár	Ján Pánis	4.10. 2016
Analýza a výber používaného nástroja	Márius Rak	4.10. 2016
Preskúmanie vypúšťania balónov(najmä v Anglicku, príp. NASA) Ako a hlavne prečo, resp. Načo?! ...výstup: kus beletrie	Maroš Frkáň, Jakub Findura	4.10. 2016
Zápis, zformovanie dokumentácie	Dominik Pisarovič	4.10. 2016

Web	Márius Rak	4.10. 2016
Analýza GPS senzor, teplotný senzor, radiácia, tlak	Ján Pánis, Dominik Pisarovič	4.10. 2016
Analýza platforiem(spotreba, výkon,...), vývojových prostredí(dohodnuté AVR)	Tomáš Urban	4.10. 2016
Analýza preposielania údajov,Analýza vypúšťania(senzor,ventil,...)	Martin Oravský	4.10. 2016

4.4.2 2. stretnutie – úvodné stretnutie

Čas: 3.10.2016 13:00-15:00

Miesto: Funtoro laboratórium FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Michal Valíček
- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkáš
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Plán stretnutia

Na tomto stretnutí máme v pláne prerokovať následné body:

- Výsledky analýzy
- Plnenie úloh
- Meranie veličinn naším servisným modulom

- Naplánovanie prerozdelenie nových úloh
- Naplánovanie User stories

Stav plnenia úloh

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Termíny, tímový kalendár	Ján Pánis	OK
Analýza a výber používaného nástroja	Máriuš Rak	OK
Preskúmanie vypúšťania balónov(najmä v Anglicku, príp. NASA) Ako a hlavne prečo, resp. Načo?! ...výstup: kus beletrie	Maroš Frkáň, Jakub Findura	OK
Zápis, zformovanie dokumentácie	Dominik Pisarovič	OK
Web	Máriuš Rak	In progress
Analýza GPS senzor, teplotný senzor, radiácia, tlak	Ján Pánis, Dominik Pisarovič	In progress
Analýza platforiem(spotreba, výkon,...), vývojových prostredí(dohodnuté AVR)	Tomáš Urban	OK
Analýza preposielania údajov ,Analýza vypúšťania(senzor,ventil,...)	Martin Oravský	In progress

Priebeh stretnutia

Na druhom stretnutí sme sa stretli znovu v plnom počte. V úvode sme si prešli splnené úlohy a náš celkový progres. Odprezentovali sme vedúcemu náš zvolený nástroj na delenie úloh, Trello, a jeho funkcie. Ďalej sme sa venovali výsledkom analýzy, kde sme prehodnotili naše ďalšie smerovanie, najmä špecifikáciu nášho zamerania na meranie rôznych veličín ako teplota, tlak, radiácia, vlhkosť a iné.

V druhej časti stretnutia sme sa venovali brainstormingu. Vytvorili sme si štyri user story, ktorým sa chceme venovať počas nášho projektu a následne sme popísali nové úlohy a ich prerozdelenie, čím sme ukončili naše stretnutie a úspešne naplnili jeho plán.

Nové úlohy

Pozvánka michal@valicek.sk - >trello,slack, google drive	Jakub Findura, Márius Rak
Iný teplotný senzor, pozrieť sa na DHT22, Viac senzorov, priemerovanie, vyššia presnosť	Ján Pánis
GPS modul	Ján Pánis
GSM modul	Tomáš Urban
Senzor vlhkosti	Dominik Pisarovič
Rádio vysielace	Martin Oravský, Márius Rak
Odkazy, prístupy, linky na jedno miesto	Dominik Pisarovič
Brainstorming – dekompozícia user stories (Google Doc)	Dominik Pisarovič
Facebook Api	Jakub Findura
Preštudovať dôkladne funkcionality Trella	Márius Rak
Preštudovať staré tímaky	Maroš Frkán
Správa webu	Márius Rak, Martin Oravský
Spracovať výsledky analýzy do jedného dokumentu	Dominik Pisarovič

4.4.3 3. stretnutie - začiatok 1. šprintu

Čas: 10.10.2016 13:00-15:00

Miesto: Funtoro laboratórium FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Michal Valíček
- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkán
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Plán stretnutia

- Plnenie úloh, nové úlohy
- Prediskutovanie brainstormingu
- Príprava 1. šprintu

Stav plnenia úloh

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Analýza GPS senzor, teplotný senzor, radiácia, tlak	Ján Pánis, Dominik Pisarovič	OK
Analýza preposielania údajov ,Analýza vypúšťania(senzor,ventil,...)	Martin Oravský	OK
Pozvánka michal@valicek.sk ->trello,slack, google drive	Jakub Findura, Márius Rak	OK
Iný teplotný senzor, pozrieť sa na DHT22, Viac senzorov, priemerovanie, vyššia presnosť	Ján Pánis	OK
GPS modul	Ján Pánis	OK
GSM modul	Tomáš Urban	OK
Senzor vlhkosti	Dominik Pisarovič	OK
Rádio vysielače	Martin Oravský, Márius Rak	OK
Odkazy, prístupy, linky na jedno miesto	Dominik Pisarovič	OK
Brainstorming – dekompozícia user stories (Google Doc)	Dominik Pisarovič	OK
Facebook Api	Jakub Findura	In progress
Preštudovať dôkladne funkcionality Trella	Márius Rak	In progress
Preštudovať staré tímaky	Maroš Frkáň	OK
Správa webu	Márius Rak, Martin Oravský	OK
Spracovať výsledky analýzy do jedného dokumentu	Dominik Pisarovič	In progress

Priebeh stretnutia

Na treťom stretnutí sme sa venovali podľa plánu splneným úlohám, brainstormingu, príprave prvého šprintu a novým úlohám. Prerokovali sme vybraný a zakúpený GPS modul,

GSM modul a výsledky analýzy preposielania údajov. Pri výbere teplotného senzora sme sa dostali k problému, vzhľadom na veľkú plánovanú výšku a nízky rozsah teplotných senzorov aktuálne na trhu. Prerokovali sme výber rádio vysieláčov, pokračovanie brainstormingu na dekompozíciu user stories. Ďalej sme sa venovali veľkú pozornosť brainstormingu o návrhu našej Facebookovej stránky, ktorú využijeme na propagáciu nášho tímového projektu počas letu balóna.

Prerozdelili sme si úlohy, medzi ktorými sme uznali ako najdôležitejšiu realizáciu návrhu architektúry, z ktorej sa ďalej odrazíme do ďalších dôležitých úloh. Zamysleli sme sa nad hlavnou funkcionalitou nášho prototypu. Do prvého releasu sme vybrali pre náš prototyp meranie teploty, akcelerácie, stránku s vizualizáciou polohy nášho modulu, prípadne podľa možností doplnené aj o posielanie sms správ a funkčného GPS modulu.

Nové úlohy

Ondrej zawin - vypustal balony, na "svetelektro" popisuje svoje projekty vypustania, teraz pracuje v sose - treba preskumat	Dominik Pisarovič
Prepojenie Github Trello Slack	Márius Rak
Zohnať doménu	Martin Oravský
Navrhnuť architektúru, prototyp, onepage, spracovanie správ, archivovanie, stránka na vizualizáciu polohy	Maroš Frkán, Jakub Findura
Získavanie informácií z teplotného senzora, preposielanie	Ján Pánis
Tvorenie brainstormingu	Dominik Pisarovič, Martin Oravský
Dokumentácia	Dominik Pisarovič
Preliezt' fóra o vypúšťaní	Tomáš Urban
Aktualizácia fotiek	Martin Oravský
Beletria	Dominik Pisarovič
Granty na ministerstve (ESA)	Martin Oravský
Legislatíva, povolenia (výška, veľkosť)	Martin Oravský

4.4.4 4. stretnutie – priebeh 2. šprintu

Čas: 17.10.2016 13:00-15:00

Miesto: Funtoro laboratórium FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Michal Valíček
- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkáň
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Plán stretnutia

- Revízia plnenia úloh a rozdelenie nových
- Diskusia o výbere kamery využitej na našom servisnom module
- Granty
- Účasť na TP Cupe

Stav plnenia úloh

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Facebook Api	Jakub Findura	OK
Preštudovať dôkladne funkcionality Trella	Márius Rak	OK
Spracovať výsledky analýzy do jedného dokumentu	Dominik Pisarovič	OK
Ondrej zavin - vypustal balony, na "svetelektro" popisuje svoje projekty vypustania, teraz pracuje v sose - treba preskumat	Dominik Pisarovič	OK
Prepojenie Github Trello Slack	Márius Rak	OK
Zohnať doménu	Martin Oravský	OK
Navrhnuť architektúru, prototyp, onepage, spracovanie správ, archivovanie, stránka na vizualizáciu polohy	Maroš Frkáň, Jakub Findura	OK
Získavanie informácií z teplotného senzora, preposielanie	Ján Pánis	OK

Tvorenie brainstormingu	Dominik Pisarovič, Martin Oravský	In progress
Dokumentácia	Dominik Pisarovič	In progress
Preliezť fóra o vypúšťaní	Tomáš Urban	OK
Aktualizácia fotiek	Martin Oravský	OK
Beletria	Dominik Pisarovič	In progress
Granty na ministerstve (ESA)	Martin Oravský	OK
Legislatíva, povolenia (výška, veľkosť)	Martin Oravský	Neúspešne

Priebeh stretnutia

V tomto stretnutí sme podľa plánu prebrali tri podstatné témy a rozobrali si ďalšie napredovanie. Na začiatok sme si zrevidovali plnenie úloh a potom sme pokračovali grantami. Žiadosti o granty realizuje náš vedúci s termínom do 10.11. Rozsiahla časť našej diskusie sa venovala aj výberu kamery, ktorá bude osadená k servisnému modulu. Zjednotili sme sa na verzii využitia GoPro kamery.

Ďalším predmetom nášho stretnutia bolo doriešenie potrebnosti stretnutia sa s ľuďmi so SOSY. Toto stretnutie je dôležité pre získanie viac informácií a tiež získanie lepšieho pohľadu do tejto problematiky. Jedným z dôležitých bodov tohto stretnutia bude diskusia o využití rádiového modulu a rádiového prenosu.

Na záver sme prediskutovali našu účasť na TP Cupe. Jednohlasne sme sa rozhodli zúčastniť sa tejto súťaže a umiestniť sa na čo najlepšej pozícii.

Nové úlohy

Stretnutie so SOSA	Ján Pánis
Trello export nech to vyzerá jak má	Márius Rak
Prihlaska na tp cup	Dominik Pisarovič
Scrum nastudovat	Márius Rak
Flask python	Martin Oravský, Jakub Findura
Architektúra firmwéru	Ján Pánis
Analýza UML-RT	Maroš Frkán
Premyslieť rádio, pred pýtaním zo SOSY	Tomáš Urban

4.4.5 5. stretnutie - koniec 1. šprintu, začiatok 2. šprintu

Čas: 24.10.2016 13:00-15:00

Miesto: Funtoro laboratórium FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Michal Valíček
- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkáň
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Plán stretnutia

- Retrospektíva z prvého šprintu
- Revízia úloh z prvého šprintu
- Reštrukturalizácia nášho SCRUMu
- Návrh User Stories do šprintu č. 2

Stav plnenia úloh

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Tvorenie brainstormingu	Dominik Pisarovič, Martin Oravský	OK
Dokumentácia, beletria	Dominik Pisarovič	In progress
Stretnutie so SOSA	Ján Pánis	In progress
Trello export nech to vyzerá jak má	Márius Rak	In progress

Prihlaska na tp cup	Dominik Pisarovič	OK
Scrum nastudovat	Márius Rak	OK
Flask python	Martin Oravský, Jakub Findura	OK
Architektúra firmwéru	Ján Pánis	OK
Analýza UML-RT	Maroš Frkáň	In progress
Premyslieť rádio, pred pýtaním zo SOSY	Tomáš Urban	OK

Priebeh stretnutia

Na piatom stretnutí sme sa znovu zišli v plnom počte. Stanovili sme si plán stretnutia spomenutý vyššie a následne sme presne podľa neho postupovali.

Ako prvý bod sme rozobrali úspešnosť prvého šprintu, našu spokojnosť a retrospektívne sme si rozobrali jeho priebeh. V ďalšom bode sme si zrevidovali plnenie úloh a našu efektivitu. V tejto časti sa potvrdilo naše podozrenie, že náš spôsob scrumovania nie je celkom v poriadku. Veľký čas sme teda venovali reštrukturalizácii fungovania nášho tímu a rozobrali si ďalší postup.

Ako úvod do ďalšieho šprintu sme si predefinovali nové User stories a prerobili štruktúru delenia Epics, User stories, jednotlivých taskov a celkovo celý product backlog.

Nové Epicy:

- Zber údajov
- Dohľadanie balóna
- Prístup k dátam
- Propagácia
- Všeobecné a podporné úlohy
- TP Cup
- Dokumentácie

4.4.6 6. stretnutie – priebeh 2. šprintu

Čas: 27.10.2016 19:00-21:00

Miesto: Nová sála UPC

Zúčastnení členovia

- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkáň
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Plán stretnutia

- Doplnenie User stories
- Rozdelenie na tasky
- Ohodnotenie user stories
- Vybranie user stories do šprintu č.2
- Rozdelenie úloh

Priebeh stretnutia

Stretnutie sme realizovali v náhradnom termín kvôli sviatkom. Zišli sme sa v plnom počte okrem vedúceho projektu. Ako prvé sme doplnili User stories podľa dokončeného elektronického brainstormingu. Následne sme si zahrali SCRUM poker a ohodnotili naše user stories, v závislosti od referenčnej úlohy „Vypracovanie a odovzdanie prihlášky na TP Cup“

Následne sme podľa spoločnej diskusie povytáhovali požadované user stories do šprintu č.2 a každý sme si vytiahli úlohy, ktorým sa budeme venovať v danom šprinte.

Vybraté User stories do šprintu č. 2

- | | |
|---|-------|
| • Chcem doručiť dáta z modulu pomocou GSM na zem | SP 13 |
| • Chcem propagovať balón na sociálnych sieťach | SP 5 |
| • Chcem zobrazovať polohu balónu a zaujímavé informácie na webe | SP 8 |
| • Chceme odovzdať dokumentácie k šprintu 2 | SP 5 |
| • Chceme sa naučiť fungovať ako tím | SP 5 |
| • Chceme pripraviť dokumentáciu/metodiku k doterajším šprintom | SP 5 |
| • Continuous integration | SP 8 |

- Pripraviť Git pre časti projektu SP 2
- Meranie času SP 3
- Chceme merať teplotu vo vnútri servisného modulu SP 5
- Chceme podať prihlášku na TP Cup SP 1

4.4.7 7. stretnutie – koniec 2. šprintu, začiatok 3. šprintu

Čas: 8.11.2016 13:00-15:00

Miesto: Funtoro laboratórium FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Michal Valíček
- Bc. Tomáš Urban
- Bc. Martin Oravský
- Bc. Márius Rak
- Bc. Jakub Findura
- Bc. Maroš Frkáň
- Bc. Ján Pánis
- Bc. Dominik Pisarovič, zapisovateľ

Plán stretnutia

- Šprint review
- Retrospektíva
- Doplnenie user stories do backlogu
- Príprava tretieho šprintu

Priebeh stretnutia

Na úvod stretnutia sme si prešli sprint review a retrospektívu druhého šprintu. Zhodnotili sme náš prístup, splnené úlohy, získané story pointy. Zamysleli sme sa nad efektivitou nášho empirického prístupu k metóde scrumu a dohodli sme sa na realizácii daily scrumu v sobotu o 16tej hodine. Do backlogu sme po žiadúcej debate doplnili nové user stories a následne sme si z nich povyťahovali user stories do 3. šprintu, rozdelili si ich na tasky a podelili.

Vytiahnuté user stories do 3. šprintu:

- Chceme odovzdať dokumentáciu k stretnutiam v 2. šprinte 5 SP
- Chceme upraviť obsah na webe 2 SP
- Chceme vedieť či môžeme posielat' foto zo stratosféry 5 SP
- Chceme propagovať balón na sociálnych sieťach 2 SP
- Chceme prehľadné exporty z trela 8 SP
- Prehodnotiť štruktúru dokumentácie na webe 1 SP
- Chceme prijať odoslanú SMS z GSM modulu 8 SP
- Chceme vedieť aktuálne GPS súradnice 8 SP
- Chceme spolupracovať cez MS Office 1 SP
- Posielanie dát na server 13 SP

5 Globálna retrospektíva

Prvý šprint sa niesol v takom tréningovom duchu, vzhľadom k prvému pokusu o implementáciu scrumu do riešenia nášho projektu. V snahe naučiť sa efektívne využívať scrum sme urobili mnoho chýb, avšak s dôrazom na empirický prístup k tejto práci sme sa v mnohom poučili a posunuli tak efektívnosť našej práce o množstvo krokov dopredu.

V závere šprintu číslo jedna sme sa začali zamýšľať nad našou interpretáciou a samotným využívaním scrumu v našom projekte. Šprint ako taký bol v celku úspešný, dokončili sme veľké množstvo úloh, rozhodili sme základné prvky hardvéru potrebného pre náš projekt a taktiež aj analýza nabrala celkom slušný vzhľad.

Avšak scrum ako taký u nás celkom nefungoval. Zle sme si definovali user stories a následne aj jednotlivé tasky, robili sme veci do radu a nebrali do úvahy hodnotenie user stories.

Druhý šprint z pohľadu využívania scrumu bol omnoho lepší. Tentoraz sa niesol v duchu preučení sa a zžívaní sa so scrumom a jeho upravovaním a aplikovaním na náš projekt. Podarilo sa nám splniť všetky úlohy a tak stihnúť úspešne 50 story pointov dokončiť. Fungovanie v tíme a spolupráca sa tiež zlepšili podobne ako aj samotné scrumovanie.

Tretí šprint sme začali s veľkým nadšením zo požadovaného dostatočného chápania scrumu ako takého a jeho aplikácie na náš projekt. Vzhľadom k tomu že sme už mali vlastné know-how, stretnutia odsýpali šikovne a celkovo naša práca sa zlepšila. V čase prvého kontrolného bodu a 1. odovzdávania sme však boli v strede tretieho šprintu a tak jeho výsledky ešte nie sú definitívne.

Počas tohto zimného smestra sme spravili kus práce na našom projekte. Z hľadiska analýzy sme pokryli takmer všetky oblasti potrebné na správne pochopenie problému a následne jeho vhodnú implementáciu. Náš prototyp taktiež nabral pekné rozmery a jeho

funkcionalita sa rozšírila a priniesla pekné výsledky. Propagáciu sme už dotiahli tiež na veľmi peknú úroveň.

6 Metodiky

Cieľová metodika riadenia

Štruktúrovaný opis princípov

- Metodika práce v tíme je postavená na metodike SCRUM, popísané sú zmenené/upravené časti metodiky
- Metodika SCRUM je upravená vzhľadom na špecifiká, požiadavky a obmedzenia vyplývajúce z organizácie predmetu a samotného projektu
- Šprint trvá 2 týždne, začína a končí každý druhý utorok, ak to okolnosti dovoľujú
- Výstup práce v šprinte nie je hotový a nasaditeľný produkt. Namiesto toho ide o pokrok v prototype, alebo neskôr finálnom produkte, pri podporných úlohach môže ísť o finálny produkt.
- Nekona sa daily scrum. Namiesto neho sa raz za maximálne 3 dni tím stretne na spoločnej internetovej chatovacej službe a prezentuje prácu od posledného stretnutia a po najbližšie plánované stretnutie
- Každý task má vlastný definition of done. Obsahuje špecifikáciu, čo bolo/bude skontrolované a čo je možné s produktom/prototypom robiť po dokončení user story
- Scrum master je tiež členom developer team
- Scrum master a developer team vytvárajú spolu product backlog. Product owner iba skontroluje product backlog
- Tím si zakladá na empirizme a metóde pokus - omyl za účelom rozvoja tímu ale aj jednotlivých členov a ich skúsenosti so SCRUMom

Vysvetlenie princípov

Cieľová metodika sa zakladá na princípoch metodiky SCRUM. Zrejme ale bude potrebné metodiku SCRUM upraviť pre špecifické potreby, ktoré vznikajú z formy a podstaty samotného produktu, ako aj prostredia a podmienok tímu, teda fungovanie v škole, zriedkavejšie stretnutia a skutočnosť, že členovia nemajú skúsenosti so scrumom ani s niektorými oblasťami vývoja vyvíjaného produktu.

V zásade sa metodika práce v tíme 10 riadi metodikou SCRUM podľa príručky. Časti metodiky, ktoré sú ovplyvnené podmienkami práce alebo charakteristikou projektu a teda sa líšia od metodiky SCRUM sú popísané nižšie.

Kvôli povahe vyvíjaného produktu je vhodnejší vodopádový prístup. Z toho dôvodu neplatí, že výstupom každého šprintu je hotová iterácia, nasaditeľná do produkcie. Je ale snahou tímu, aby každá iterácia predstavovala nejaký ucelený krok ku kompletnému finálnemu produktu. V ideálnom prípade, je výstupom šprintu aspoň prototyp, ktorý je obohatený o nový funkčný hardvér.

Vzhľadom na fakt, že pracovné kapacity tímu sú obmedzené a množstvo práce je primerané pre plný počet členov tímu, nie je možné, aby bol jeden člen tímu iba scrum master. Z toho dôvodu je jeden z členov scrum master a zároveň aj člen developer teamu. Tento člen plní na scrum eventoch rolu a úlohy scrum mastra a zároveň ich kombinuje s úlohami člena developer teamu. Metodika SCRUM nezakazuje takýto prístup. Tento člen ale má na starosti najmä podporné úlohy tímu, úlohy týkajúce sa behu tímu a priebehu práce. Vzhľadom na skutočnosť, že tento člen, rovnaké ako ostatní nemá skúsenosť so SCRUMom, tiež sa musí vzdelávať v tejto oblasti, vykonať nejakú prácu pre tím aby našťudoval a pripravil SCRUMové podmienky pre tím a teda jeho prínos do tímu je na rovnakej úrovni ako iného člena developer teamu.

Šprint v tíme trvá 2 týždne najmä kvôli organizácii predmetu. Tieto 2 týždne sú primerané množstvo času na analýzu potrebných častí a oblastí vývoja na produkte, návrh implementácie HW, prípadne SW a následne aspoň na jednoduchú implementáciu do prototypu. V neskorších fázach vývoja to bude dostatočné množstvo času na vylepšenie implementácie, zabezpečenie robustnosti systému a prípadne aj prerobenie prototypovej implementácie do implementácie na finálnom produkte.

Tím je obmedzený skutočnosťou, že sa nestretáva každý deň. Metodika SCRUM je silne závislá na denných stretnutiach kedy sa má konať daily scrum každé ráno. Tento scrum event je preto nemožné dodržať podľa jeho pôvodného popisu avšak jeho prínos do fungovania tímu je nesporný. Preto je nutné zaviesť v tíme aktivitu, ktorá aspoň sčasti nahradí tento event a poskytne tímu takmer to isté. Za týmto účelom sa tím stretne pravidelne stretne na spoločnej internetovej komunikačnej službe vo vopred dohodnutý a pravidelný čas, kde každý člen upovedomí ostatných členov tímu o jeho postupe práce tak ako by to urobil na daily scrume

avšak nezhrnie prácu za posledných a nasledujúcich 24 hodín ale za obdobie od posledného stretnutia po najbližšie plánované stretnutie. Toto stretnutie sa uskutoční raz za najviac 3 dni.

Keďže cvičiaci na predmete, ktorý je zároveň product owner by mal prvom rade dohliadať na priebeh práce, scrum master ma za úlohu vytvárať, upravovať a dohliadať na product backlog. Product backlog vzniká na základe konzultácie a s celým tímom a cvičiacim, resp. product ownerom a developer teamom. Po dokončení spoločnej práci na product backlogu ho product owner iba skontroluje.

Vzhľadom na povahu produktu, je problém stanoviť jedun spoločnú definition of done. Preto tím pri vytváraní user story popíše túto definíciu pre daný user story a pripojí ju k nemu. Táto definícia nie je popisom tasku ale definuje, aké kontroly práce prebehli a čo je možné s výsledkom práce robiť. Napríklad definuje, že bolo skontrolované schématické zapojenie HW, implementácia do prototypu a po dokončení je možné vykonávať konkrétnu činnosť s protypom.

Popísaný prístup a metodika sa zhodujú s hlavnou myšlienkou SCRUM - empirizmom.

Tím 10 sa učí tejto metodike a každý získava skúsenosti, na základe ktorých, sa metodika práce vyvíja a obmieňa, preto aj v prípade, že niektorý z postupov alebo princípov nie je správny, je dôležité, že je v tíme špecifikovaný a tím sa ho drží aby sa ukázalo či funguje alebo nie a do akej miery je kontraproduktívny, resp. škodlivý. Takýto spôsob posúva a rozvíja tím 10. [1]

Metodika pri prvom šprinte

Jednoduchý popis

Prvý šprint neprebíhal podľa metodiky SCRUM. Tím sa zoznamoval s projektom, sčasti aj členovia tímu medzi sebou a na využitie SCRUMu neostal takmer priestor. Avšak vzhľadom na snahu o dodržiavanie tejto metodiky sme z nej využili zopár princípov, ktoré nám boli v danom čase známe.

Tím poznal rolu product owner, scrum master a implicitne existoval aj development team. Tím očakával od product ownera zadania, resp. úlohy, či požiadavky pre projekt, ktoré by sa dali považovať za SCRUMové user stories. Tieto požiadavky mali byť neskôr prepísané alebo rozčlenené na množstvo úloh. Avšak prínos product ownera do tímu nespĺňal charakteristiku role. Tím navrhoval funkcionálne i nefunkcionálne požiadavky na produkt a

product owner iba schvaľoval alebo upravoval požiadavky. product owner ale požadoval to, čomu by sa dalo povedať SCRUMové Epicy.

Po zapísaní úloh nasledoval planning poker, ktorý bol ale znova vykonaný nesprávne, keďže ohodnocované boli epicy (vtedy nesprávne nazývané user stories), nebola stanovená referencia pre story points, pridelené hodnoty neboli nikam zapísané a v konečnom dôsledku táto aktivita nemala pre tím prínos.

Nasledovalo prideľovanie úloh členom development teamu. Metodika SCRUM hovorí, že každý člen tímu si má úlohy voliť aktívne a z vlastnej iniciatívy. Avšak v tíme bolo potrebné aby scrum master pridelil úlohy jednotlivým členom.

V tíme bola snaha o vytvorenie sprint backlogu. Ten ale nebol úplne pochopený. Všeobecne bolo povedomie o troch stĺpcoch "To-Do", "In progress", "Done". Nesprávne ale vznikli viaceré tabule a to pre každý epic (vtedy user story) jedna. Toto rozdelenie vyplynulo z predstavy, že na user stories budeme pracovať počas celého vývoja produktu. Vzhľadom na toto nesprávne rozdelenie nemal význam ani burndown chart a tým pádom nebolo možné ani určiť velocity.

V priebehu šprintu vznikla snaha o anonymnú formu brainstormingu pomocou nástrojov dostupných na webe, ktorej výstup mali byť epicy, user stories a tasky pre ďalší šprint. Táto snaha ale bola väčšinou členov ignorovaná. Stretnutie počas šprintu bolo naplnené obsahom, ktorý patrí do sprint review a obsahom príbuzným obsahu retrospektívy. Na tomto stretnutí uprostred šprintu sme zhodnotili prácu na taskoch a ich dokončenie a pridelili si nové úlohy.

Na stretnutí na záver šprintu už bolo v tíme povedomie o praktikách a metodikách SCRUMu a preto sa aspoň spravil sprint review a retrospektíva. Tu každý člen tímu oboznámil kolegov o stave jeho taskov a následne kriticky ohodnotil svoju prácu počas šprintu. Tieto dva eventy boli avšak veľmi úzko spojené a zmiešané. Značným problémom počas šprintu bolo, že scrum master sa venoval práci, ktorú mali mať na starosti členovia development teamu.

Správne princípy

- Zapísanie úloh, pre šprint
- Rozdelenie úloh medzi členov
- Informovanie členov tímu o priebehu úloh pomocou 3-stĺpcového systému
- Empirizmus

Nesprávne princípy

- Veľmi veľké rozdiely oproti SCRUM metodológii
- Nepochopenie úloh jednotlivých scrumových rolí
- Nepochopenie scrum artifacts
- Nepochopenie scrum events
- Veľmi slabá iniciatíva a vysoká pasivita u členov tímu

Metodika pri druhom šprinte

Jednoduchý popis

Vzhľadom na to, že jedna z úloh bola podrobnejšie preskúmať SCRUM, tímu 10 sa podarilo priblížiť sa fungovaniu podľa tejto metodiky. Veľkým prínosom pre tím bolo aj cvičenie z MIS, kde náš cvičiaci Ing. Srba vysvetlil ponúkol riešenia tímu ako pracovať bližšie k metodike SCRUM aj aké a ako používať nástroje. Na základe toho vznikla aj metodika popísaná vyššie.

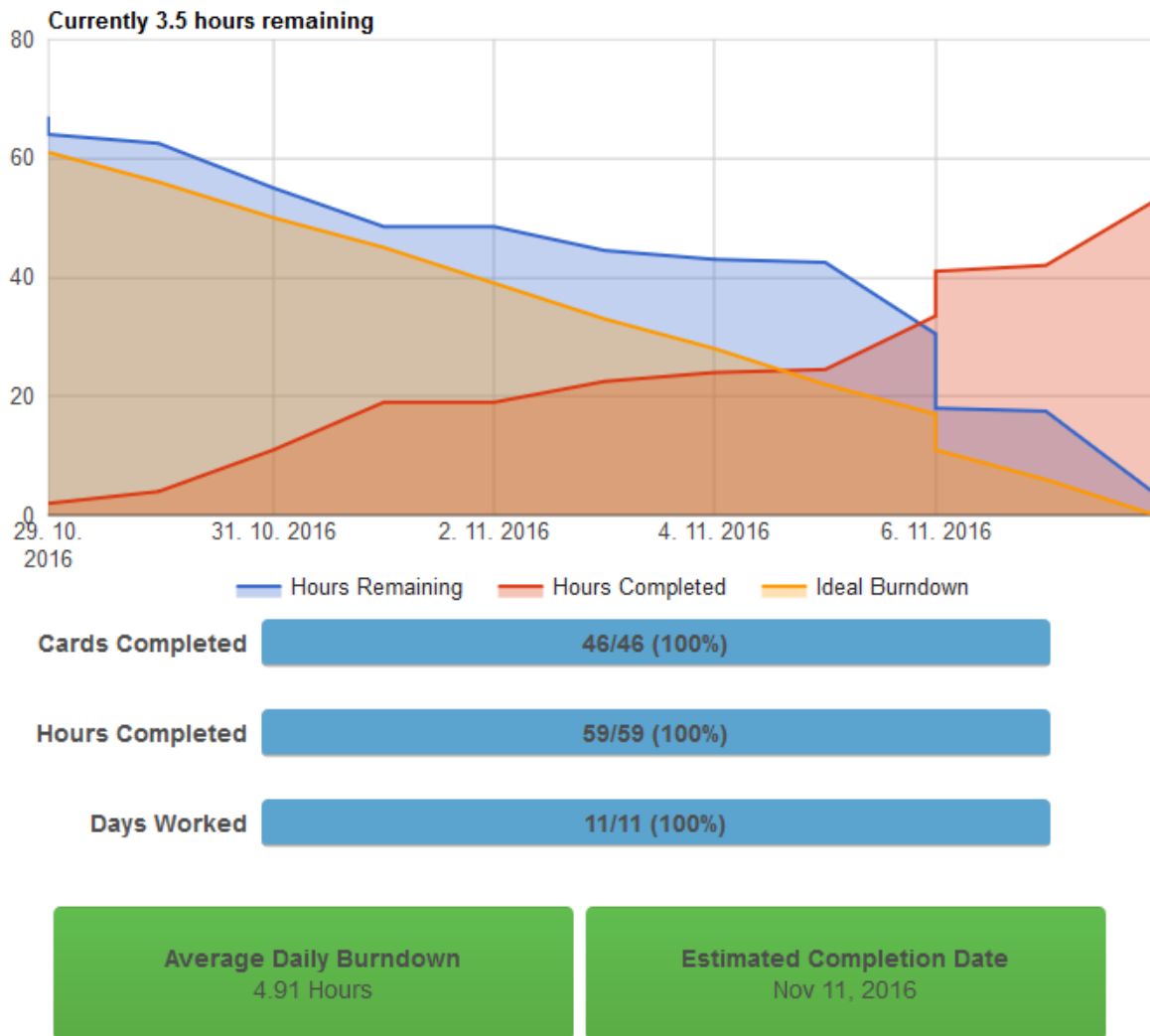
Po ukončení prvého šprintu tím okamžite uskutočnil sprint planning. Ten pozostával z vytvorenia user stories. Po ich vytvorení začal tím pracovať na rozdeľovaní úloh do taskov avšak podlhom stretnutí boli členovia vyčerpaní a stretnutie sa ukončilo s nie celkom jasným záverom.

Tím sa ale stretol o 2 dni, kedy dokončili sprint planning. Na tomto stretnutí tím prebral finálnu formu user stories. Uskutočnil sa planning poker a dohodol sa konkrétny postup práce na úlohach. Následne sa zvolili úlohy z product backlogu do sprint backlogu a každý z členov si vybral úlohy, ktoré mu vyhovovali najviac a zároveň každý z členov mal pridelené úlohy ohodnotené spolu rovnakým počtom story points. Pri plánovaní bolo ale úplne vynechané určenie sprint goal z dôvodu, že tím o potrebe jeho definovania nevedel. V priebehu ďalších dvoch dní, každý z členov pridal do sprint backlogu úlohy ku každému z jemu pridelených user stories. Nasledujúce dni všetci členovia pracovali na svojích úlohach čo bolo viditeľné na zmenách v sprint backlogu.

Na záver šprintu sa tím znova stretol v pravidelnom čase. Prebehol sprint review, kde každý člen informoval o svojej práci. Každému členovi sa podarilo aspoň začať prácu na všetkých úlohách a veľké množstvo sa podarilo aj dokončiť. Medzi nedokončenými úlohami ostali aj také, ktoré boli podporné úlohy, týkali sa samotného šprintu a preto nebolo možné ich počas

šprintu splniť. Počas šprintu sa zmenili odhady časov práce na úlohách a tie boli zapísané do nástroja na správu šprintu. Tentokrát zo šprintu vznikol aj burndown chart, ktorý ale stále nie je správny, kvôli zmenám v odhadoch, avšak stále má klesajúcu tendenciu a výsledok je pozitívny.

Velocity šprintu bola 60 story points.



Nasledovala retrospektíva, kde každý z členov development teamu v krátkosti ohodnotil a skritizoval svoju prácu. Väčšina hodnotení bola v zásade neutrálna ale korektná.

Úlohy a user stories, ktoré sa nepodarilo dokončiť v šprinte boli presunuté späť do product backlogu.

Správne princípy

- Vykonanie sprint planningu
- Správny product backlog
- Planning poker
- Vznikol burndown chart s iba klesajúcou tendenciou

- Získali sme hodnotu velocity
- Práca so šprint backlogom a product backlogom

Nesprávne princípy

- Rozdelenie sprint planningu
- Vynechanie sprint goal
- Časovo nevhodne zvolené úlohy
- Zapísanie zmenených odhadov

Metodika pri tretom šprinte

Jednoduchý popis

Po uzavretí druhého šprintu bol ihneď doplnený product backlog o user stories, ktoré sa tímu podarilo v projekte identifikovať. Vybrané user stories boli ohodnotené technikou planning poker. Hodnotili sa príbehy o ktorých bolo zrejmé, že sa dostanú do 3. šprintu.

Následne boli príbehy presunuté do novo vytvoreného sprint backlogu. Tu si každý člen zvolil príbeh, o ktorý mal záujem, zapísal k nemu definition of done a prípadne rozdelil na tasky.

Tím sa dohodol na termíne modifikovaného „daily scrum“, ktorý sa mal uskutočniť v najbližšiu sobotu a to tým spôsobom, že do 16:00 každý z členov informuje pomocou internetovej komunikačnej služby o svojom postupe na príbehoch šprintu. Každý člen mal uviesť na čom už pracoval a na čom plánuje pracovať do ďalšieho stretnutia.

Správne princípy

- Správna práca s user stories
- Využitie modifikovaného daily scrumu

Nesprávne princípy

-

7 Webové sídlo projektu

Aby sme sprístupnili progres na tvorbe projektu verejnosti, prezentujeme projekt na webovej stránke <http://labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2016/team10is-si/>. Aby sme zjednodušili URL webovej stránky, zakúpili sme doménu balooooooooon.tk, ktorá je nastavená tak, aby zobrazovala ten istý obsah. Webová stránka je umiestnená na serveri poskytnutom fakultou. Na webovom sídle projektu sa nachádzajú:

- základné informácie o stratosférickom balóne
- vlastnosti servisného modelu, ktorý bude výsledkom projektu
- kalendár udalostí, ktoré sa udiali v rámci tvorby projektu

- dokumenty týkajúce sa projektu – zápisnice, exporty z programu Trello, retrospektívy a šprinty
- zoznam členov tímu
- kontakt na členov tímu

Tento web pravidelne aktualizujeme novými informáciami a dokumentami. Po každom tímovom stretnutí zobrazíme na webe zápisnicu z tohto stretnutia vo formáte pdf, rovnako ako aj exporty z programu Trello a ďalšie informácie.

8 Bibliografia

- [1] K. Schwaber a J. Sutherland, The Scrum Guide, 2016.