

Myslím, že práce v týmu a komunikace mezi členy se nám dařila. Pro každou iteraci jsme si obvykle vhodně úkoly rozdělili, k žádným větším nejasnostem v týmu nedocházelo. Volba využít *play framework* byla nejspíš dobrá, po krátkém zaučení může člověku skutečně usnadnit práci. K problému jsme akorát narazili u závěrečného spuštění aplikace na DVD s *virtualbox*. Příště bych asi také preferoval postup a prostředky, které jsme zvolili.

Tomáš Jiran

Práce na projektu pro mě byla dobrá zkušenost s prací v kolektivu. Myslím, že komunikace v týmu byla dobrá, na cvičení jsme si vždy rozdělili hlavní části práce a podrobnosti a dotazy jsme řešili přes skype. Zadání projektu školního portálu bylo velmi rozsáhlé, takže se nám nikdy nestalo, že by někdo neměl co dělat. Používání gitu bylo pro mě novinkou, ze začátku jsem neviděl pozitivní přínos, ale pro práci s implementací to byl nutný a šikovný nástroj. Myslím si, že se nám jako týmu dařilo, jednotlivé iterace jsme vypracovávali včas a nenastaly žádné větší komplikace.

Dominik Hons

Až doposud jsem byl zvyklý pracovat na různých projektech, ať už školních nebo i soukromých, sám nebo maximálně ve dvou. Jako přínos předmětu Softwarové inženýrství vidím získání zkušenosti s prací v týmu více lidí. V našem týmu jsme neměli žádné větší problémy. Pokud nastal nějaký problém, tak jsme ho společně rychle vyřešili. Komunikace probíhala přes Skype a všichni členové týmu na něm byli téměř vždy k dispozici. Další přínos pro mě byla zkušenost s verzovacím nástrojem GIT, jelikož si myslím, že tento nástroj budu v budoucnu často používat. Jsem rád, že jsem si ho mohl zkusit při práci na skutečném projektu.

Filip Bouška

Celkově musím zhodnotit týmovou práci na projektu kladně. Myslím, že se nám dařilo spolu velmi dobře komunikovat jak na cvičeních, tak na Skypu, kde jsme si vždy bez problémů upřesnili práci, případně rychle vyřešili některé nedostatky. Mezi jednotlivými iteracemi (až na první, kdy tým bez oznámení opustil jeden z členů) se nám ani jednou nestalo, že by někdo vypracoval nevyhovující část projektu. Osobně vidím jako dobrou zkušenost především spolupráci v týmu, seznámení s gitem a modelování v EA.

Tom Nováček