

České vysoké učení technické

Fakulta elektrotechnická

INFRASTRUKTURA

Systém elektronických voleb

E-volby

OBSAH

1. Úvod	3
2. Komunikace	3
3. Prezentace projektu	3
4. Řízení projektových úkolů	4
5. Správa kódu a souborů	4

1. ÚVOD

Infrastrukturu projektu E-volby lze rozdělit na čtyři části. A to na komunikaci, správu kódu, řízení projektových úkolů a prezentaci projektu. Vhodně zvolená infrastruktura je klíčovým prvkem k úspěchu projektu.

2. KOMUNIKACE

Komunikace v týmu probíhá na dvou úrovních. Kromě pravidelných týmových schůzek je to komunikace neosobní.

Individuální komunikace mezi členy týmu je realizována pomocí komunikačního programu ICQ a e-mailových zpráv. Tato forma komunikace není upřednostňována a je využívána výhradně pro konzultace na témata specifická pro komunikující.

Pro potřeby komunikace celého týmu je využit systém Google Wave. Nabízí přehlednou vláknovou komunikaci pro všechny zúčastněné, možnost upravovat a mazat libovolné příspěvky, uchovává celou historii komunikace a umožňuje online komunikace, změny prováděné jedním člověkem jsou v reálném čase zobrazovány ostatním.

3. PREZENTACE PROJEKTU

Za prezentační server projektu byl vybrán systém Google Code. Systém nabízí přehledné hostování opensource projektů a poskytuje nástroje nutné k vývoji.

Pro prezentaci je využitý systém wiki stránek, kde na hlavní projektové stránce jsou všechny důležité informace o projektu a odkazy na dokumentaci. Prezentace času stráveného prací na projektu je vyřešena pomocí tabulky v systému Google Docs, kde si každý člen sám zapisuje kdy co dělal a jak dlouho to trvalo.

4. ŘÍZENÍ PROJEKTOVÝCH ÚKOLŮ

Správa a zadávání úkolu je realizována pomocí *Issues* v systému Google Code, který vychází z principu fungování softwaru Trac. Takto jsou zadávány všechny projektové úkoly vždy po společné dohodě na týmové schůzce.

Pro každou práci na projektu je v systému vytvořena nová *Issue*, která je akceptována konkrétním členem týmu. Po splnění zadané práce člen týmu příslušnou *Issue* ukončí a dojde k jejímu uložení do archivu.

Toto řešení zajišťuje efektivní dělení práce, správu hotových součástí a zpětně ukazuje, jak vývoj probíhal.

5. SPRÁVA KÓDU A SOUBORŮ

Pro správu kódu a souborů je použit systém správy verzování Subversion, s repozitářem uloženým na stránkách projektu. Nové verze kódu jsou nahrávány vždy po dokončení práce, případně i v iteracích během práce, pokud jde rozsáhlé úpravy.

Verzování kódu je nutnost při týmové práci, kde se na vývoji podílí více osob ve stejný čas. Subversion umožňuje snadné nahrání projektu na server i jeho stažení a aktualizaci na novější verzi. Plugin do vývojového prostředí NetBeans kromě standardních funkcí samostatného klienta pro subversion navíc umožňuje zobrazení informací o verzování přímo při editaci kódu ve formě zbarvení řádku, které jsou přidáné, upravené nebo smazané.