

Redmine, issue tracker

Marcin Kostrzewski, 444409

13 Września, 2019r

1 Wprowadzenie

Redmine to narzędzie typu issue tracker oparte na bazie licencji *GNU*, czyli jest całkowicie darmowe. Mamy również bezpośredni dostęp do jego kodu źródłowego. Program został napisany na frameworku *Ruby on Rails* i jest wieloplatformowy. Redmine powstał w czerwcu 2006 roku, czyli system ma już 13 lat. Korzystają z niego takie systemy jak *FreeNAS*, język *Ruby*, *Alpine Linux*.

2 Instalacja

Instalacja całego systemu jest dosyć skomplikowana i wymaga wielu zewnętrznych programów i systemów. Oprócz samych plików instalacyjnych Redmine, będziemy potrzebować:

- *Interpreter Ruby*
- *Back-end bazy danych, np MySQL*

Następnie musimy skonfigurować bazę danych, zainstalować dependencje, ustawić odpowiednie uprawnienia. Cały proces jest całkiem skomplikowany i czasochłonny, na szczęście Redmine oferuje użytkownikowi dostęp do publicznego wiki, na którym cały proces instalacji i konfiguracji jest dokładnie opisany. Możemy go znaleźć tutaj: <https://www.redmine.org/projects/redmine/wiki/RedmineInstall>

3 Wersja demo

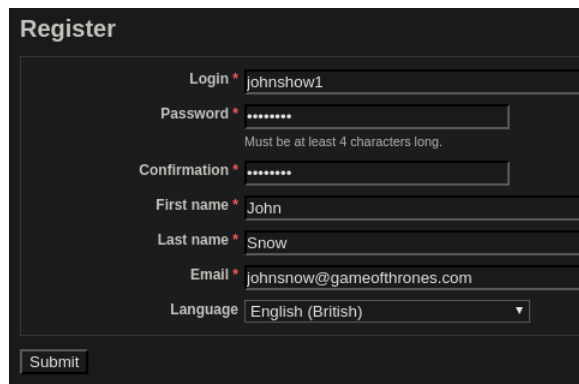
Redmine oferuje dostęp do tzw. wersji demonstracyjnej programu dostępnej z poziomu przeglądarki. Jest to bardzo dobra opcja w przypadku, gdy chcemy zobaczyć jak działa cały system bez przechodzenia przez czasochłonny proces instalacji. Demo dostępne jest pod adresem <http://demo.redmine.org>

4 Zakładanie konta i tworzenie projektu

Proces ten omówię na podstawie wersji demo. Dla własnych instalacji, proces wygląda identycznie.

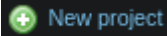
4.1 Tworzenie konta

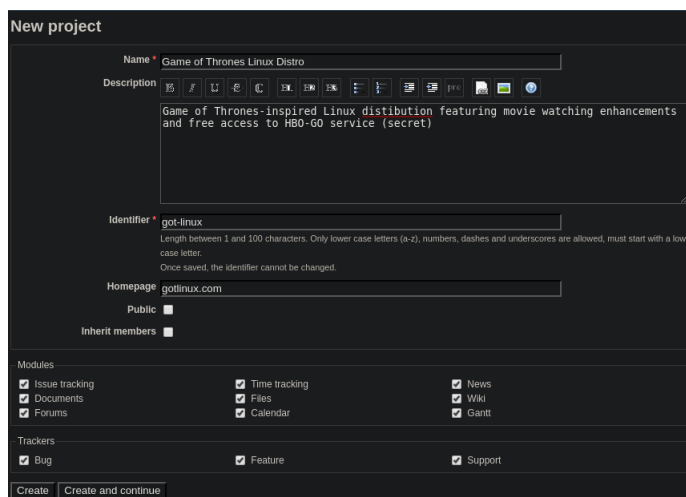
W prawym górnym rogu znajdują się dwa małe przyciski: *Sign in* i *Register*. Klikamy w ten drugi i wypełniamy formularz rejestracyjny.

A screenshot of a web registration form titled "Register". The form has a dark background with light-colored text and input fields. It contains the following fields: "Login" with the value "johnshow1", "Password" with masked characters "*****" and a note "Must be at least 4 characters long.", "Confirmation" with masked characters "*****", "First name" with the value "John", "Last name" with the value "Snow", "Email" with the value "johnsnow@gameofthrones.com", and "Language" with a dropdown menu showing "English (British)". A "Submit" button is at the bottom left.

Po wysłaniu formularza powinniśmy potwierdzić naszą rejestrację otwierając naszego maila i klikając w link aktywacyjny. *Na wersji demo nie musimy tego robić, nasze konto zostanie automatycznie aktywowane.*

4.2 Zakładanie nowego projektu

W górnym pasku, po lewej stronie wchodzimy w zakładkę *Projects* a następnie klikamy na przycisk . Zostaniemy przekierowani do formularza nowego projektu.

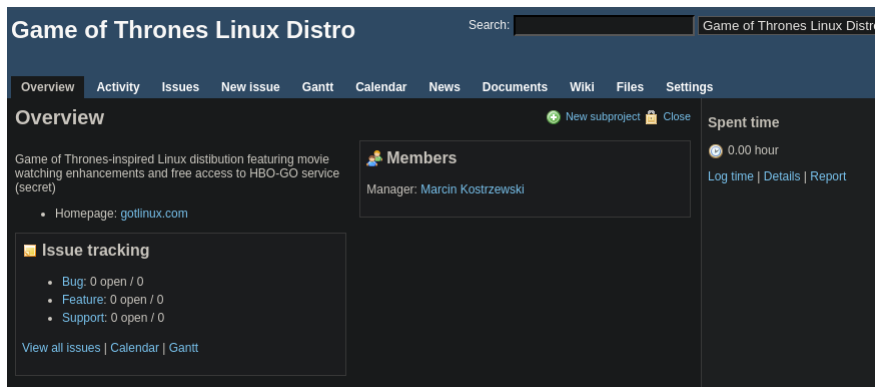
A screenshot of a web form titled "New project". The form has a dark background. It contains the following fields and options: "Name" with the value "Game of Thrones Linux Distro", "Description" with a rich text editor containing "Game of Thrones-Inspired Linux distribution featuring movie watching enhancements and free access to HBO-GO service (secret)", "Identifier" with the value "got-linux" and a note "Length between 1 and 100 characters. Only lower case letters (a-z), numbers, dashes and underscores are allowed, must start with a lower case letter. Once saved, the identifier cannot be changed.", "Homepage" with the value "gotlinux.com", "Public" checkbox (unchecked), "Inherit members" checkbox (unchecked), "Modules" section with checkboxes for "Issue tracking", "Documents", "Forums", "Time tracking", "Files", "Calendar", "News", "Wiki", and "Gantt", and "Trackers" section with checkboxes for "Bug", "Feature", and "Support". At the bottom are "Create" and "Create and continue" buttons.

Możemy wybrać jakie moduły będą zawarte w naszym projekcie, np *Wiki*, *Forums*, itp.

Tworzymy projekt i wracamy do zakładki z projektami. Powinniśmy znaleźć tam nasz nowo stworzony projekt.



4.3 Zarządzanie projektem



Jak widzimy, panel projektu oferuje nam sporo możliwości. Z tego miejsca możemy zarządzać wszystkimi działami naszego projektu, mamy tutaj dostęp do modyfikacji wiki, możemy tworzyć nowe zadania, zarządzać kalendarzem, załączać dokumenty i pliki.

5 Kilka słów kończonych

Po skorzystaniu z Redmine byłem bardzo zaskoczony prostotą i przejrzystością interfejsu. Mimo wielu licznych opcji, nie był on tak przeładowany i skomplikowany jak np. interfejs Jiry, na której pracujemy na zajęciach. Ciekawym modulem jest Wiki, gdzie możemy tworzyć np. dokumentację, która ujrzy światło dzienne. Oprócz tego obsługa kalendarza jest dziecinnie prosta, mimo wielu funkcji. Program może jednak wyglądać nieco archaicznie, ale w internecie możemy znaleźć wiele modyfikacji poprawiających frontend aplikacji. Myślę, że mógłbym skorzystać z Redmine tworząc np. projekt inżynierski.