

Easy Exam

Systém pro přípravu na přijímací zkoušky

Stránka projektu:

<https://gitlab.com/rondomar1/smp>

Členové týmu:

Martin Rondoš

Štěpán Skalka

Filip Toman

Ilya Gorlov

Algis Skriabin

Cvičení:

B182 - Úterý - 12:45

Ing. Martin Komárek

Business analýza

1. Business cíle

BG01 - Modernizace a usnadnění procesu přípravy na přijímací zkoušky vysokých škol

- Díky Easy Exam se studenti budou moci lépe připravovat na přijímací zkoušky.

BG02 - Vytvoření unifikovaného systému pro vybrané fakulty vysokých škol

- Náš systém bude poskytovat materiály a doporučení pro vybrané přijímací zkoušky, aby se potenciální uchazeči nemuseli zabývat sháněním materiálů a podmínek pro vybranou školu, a aby mohli vše najít na jednom místě.

BG03 - Poskytnutí analýzy uchazečova pokroku

- Easy Exam bude poskytovat analýzu uživatelských výsledků, jejich uchovávání ve snadno přístupné elektronické formě a doporučení, na co se v dalším studiu zaměřit.

2. Smysluplnost projektu

Náklady na výrobu

Popis	Odhadovaný čas (hodiny)	Plat/hodina	Cena (Kč)
Frontend	150	170 Kč	25 500
Backend	200	170 Kč	34 000
Implementace metod učení	50	170 Kč	8 500
Marketing	20	170 Kč	3 400
Získání a zpracování otázek	50	170 Kč	8 500
Celkem	600	170 Kč	102 000

Dlouhodobé náklady

Čas	Celková cena (zaokrouhlení na tisíce)
1 rok	181 000 Kč
3 roky	367 000 Kč

5 let	473 000 Kč
10 let	687 000 Kč

- Předpokládaný průměrný plat pracovníka - **170 Kč / hod.**
 - práce je vhodná pro studenty, tedy se dá udělat formou studentského projektu
 - z toho plyne nepotřebnost pracovních prostor
- Úvěr na 3 roky - **150 000 Kč**
 - roční úroková sazba - **6,9%**
 - měsíční splátka - **4 625 Kč**
 - splátky za rok - **55 500 Kč**
 - za 3 roky zaplatíme - **166 500 Kč**
 - celkem přeplatím - **16 500 Kč**
- Předpokládaný čas - **550 - 600** hodin na zavedení projektu - **102 000 Kč**
- Předpokládaná cena údržby v prvních 5 letech - **20 000 Kč / rok**
- Předpokládaná cena údržby v dalších letech - **40 000 Kč / rok**
- Cena využití obchodů:
 - Google Play - **25\$ / rok** (**565 Kč**)
 - AppStore - **99\$ / rok** (**2 238 Kč**)
- Rozšíření pro další disciplíny pro 3. a 5. rok: **30 000 Kč / rok**
 - Předběžně počítáme s tím, že v průběhu prvních tří let se aplikaci pokusíme rozšířit na další typy vysokých škol a toto zopakujeme v pátém roce.
- Výpočet nákladů:
 - **Celkem za 1 rok**
 - **102 000 Kč (zavedení) + 20 000 Kč (údržba) + 2 803 Kč (AppStore / Google Play)**
= 180 303 Kč
 - **Celkem za 3 roky**
 - **180 303 Kč (náklady za 1. rok) + 2 * 20 000 Kč (údržba) + 2 * 2 803 Kč (AppStore / Google Play) + 55 500 Kč (splátka úvěru) + 30 000 Kč (expanze na další školy)**
= 366 909 Kč
 - **Celkem za 5 let**
 - **366 909 Kč (náklady za 3 roky) + 2 * 20 000 Kč (údržba) + 2 * 2 803 Kč (AppStore / Google Play) + 2 * 30 000 Kč (rozšíření pro další disciplíny)**
= 472 515 Kč
 - **Celkem za 10 let**
 - **472 515 Kč (náklady za 5 let) + 5 * 40 000 Kč (údržba) + 5 * 2 803 Kč (AppStore / Google Play)**
= 686 530 Kč

3. Přínosy

Jiné přínosy

- Převedení modelových otázek do digitální podoby
- Vylepšení / Aktualizace materiálů na přijímací zkoušky
- Efektivní forma učení pomocí digitálních kartiček, her, testů, atd.
- Pohodlnost pro učení:
 - zakoupení materiálů na spoustě škol není dostatečně jednoduché (*oproti nákupu v mobilu*)
 - možnost učit se kdekoliv bez nošení těžkých materiálů
- Poskytnutí analýzy výsledků a doporučení dalšího postupu

Finanční přínosy

Čas	Celkové příjmy (zaokrouhlení na tisíce)
1 rok	105 000 Kč
3 roky	419 000 Kč
5 let	887 000 Kč
10 let	2 603 000 Kč

- Cena jednoho balíčku: **300 Kč**.
 - Materiály škol (*modelové otázky atp., nebereme v potaz kurzy, které se pohybují okolo několika tisíc*) stojí zpravidla 300 - 1 000 Kč.
- Odhadovaný počet zákazníků v 1. roce: **500**
 - První verze aplikace pro lékařské fakulty UK - cca 8 000 uchazečů za rok a přijímačky jsou proslulé tím, že jsou velmi těžké.
 - Předpokládáme tedy, že procento studentů, kteří "to jdou jen zkusit", je zanedbatelné. Vzhledem k malé ceně a lepší formě zpracování velmi podobných materiálů odhadujeme, že náš produkt bude populární.
 - Toto číslo by se v dalších letech mělo zvyšovat, jak v rámci jednotlivých fakult, tak proto, že rozšířením aplikace rozšíříme okruh potenciálních zákazníků.
- 30% příjmů z aplikace jako poplatek AppStore / Google Play
- Odhadovaný nárůst uživatel:
 - 1. - 3. rok- **30% / rok**
 - 4. - 5. rok - **25% / rok**
 - 6. - 7. rok - **20% / rok**
 - 8. - 9. rok - **15% / rok**
 - 10. - 11. rok - **10% / rok**

- Výpočet příjmu:
 - **Celkem za 1 rok**
 - **500 (počet nákupů) * 300 Kč (cena balíčku) * 0.7 (poplatky obchodům)**
= 105 000 Kč
 - **Celkem za 3 roky**
 - **1 995 (počet nákupů) * 300 Kč (cena balíčku) * 0.7 (poplatky obchodům)**
= 418 950 Kč
 - **Celkem za 5 let**
 - **4 371 (počet nákupů) * 300 Kč (cena balíčku) * 0.7 (poplatky obchodům)**
= 917 910 Kč
 - **Celkem za 10 let**
 - **15 317 (počet nákupů) * 300 Kč (cena balíčku) * 0.7 (poplatky obchodům)**
= 3 216 570 Kč

4. Zisk

Čas	Celkové výdaje (zaokrouhlení na tisíce)	Celkové Příjmy (zaokrouhlení na tisíce)	Zisk bez úvěru	Celkový Zisk
1 rok	181 000 Kč	105 000 Kč	- 76 000 Kč	- 26 000 Kč
3 roky	367 000 Kč	419 000 Kč	52 000 Kč	152 000 Kč
5 let	473 000 Kč	918 000 Kč	445 000 Kč	445 000 Kč
10 let	687 000 Kč	3 217 000 Kč	2 530 000 Kč	2 530 000 Kč

5. Business požadavky

BRQ01 - Vytvoření systému pro samostudium

- Jako uchazeč potřebují mít systém pro samostudium, protože mi to umožní jednodušší přípravu na přijímací zkoušky.

BRQ02 - Převedení do elektronické podoby

- Jako dodavatel potřebují převést modelové otázky do elektronické podoby, protože ta mi umožní použít je v aplikaci.

BRQ03 - Vylepšení stávajících materiálů

- Jako dodavatel potřebují provést vylepšení stávajících studijních materiálů, protože to umožní jednoduší a přehledné učení pro uživatele.

BRQ04 - Vytvoření balíčků pro jednotlivé zkoušky

- Jako dodavatel potřebují vytvořit balíčky materiálů pro jednotlivé přijímací zkoušky, aby uživatel si mohl vybrat produkt na míru.

BRQ05 - Analýza výsledků studia

- Jako uchazeč potřebují analýzu výsledků a doporučení dalšího postupu, protože mi to zaručí lepší přípravu na přijímací zkoušky.

BRQ06 - Implementace metod učení

- Jako uchazeč potřebuji v systému implementovat zajímavé metody učení, protože mi to umožní se lépe učit.

BRQ07 - Nahlášení chyb

- Jako uživatel potřebuji možnost nahlásit chybu v otázce, aby se dalo v materiálech zjistit chyby.

BRQ08 - Uživatelské statistiky

- Jako fakulta potřebuji přístup k uživatelským statistikám (pro otázky této fakulty), aby bylo možné předpovídat zájem uchazečů o tuto fakultu a analyzovat úspěšnost uchazečů v různých oblastech otázek.

BRQ09 - Nahlášení problematické otázky

- Jako uživatel potřebuji mít možnost nahlásit problém v otázce, protože to lépe zajišťuje kvalitu materiálů.

BRQ10 - Zakoupení balíčku

- Jako uživatel potřebuji mít možnost koupit si balíček, abych měl způsob, jak dostat materiály, které chci.

BRQ 11 - Editace profilu

- Jako uživatel potřebuji možnost editovat profil, abych mohl upravovat informace o svém profilu.

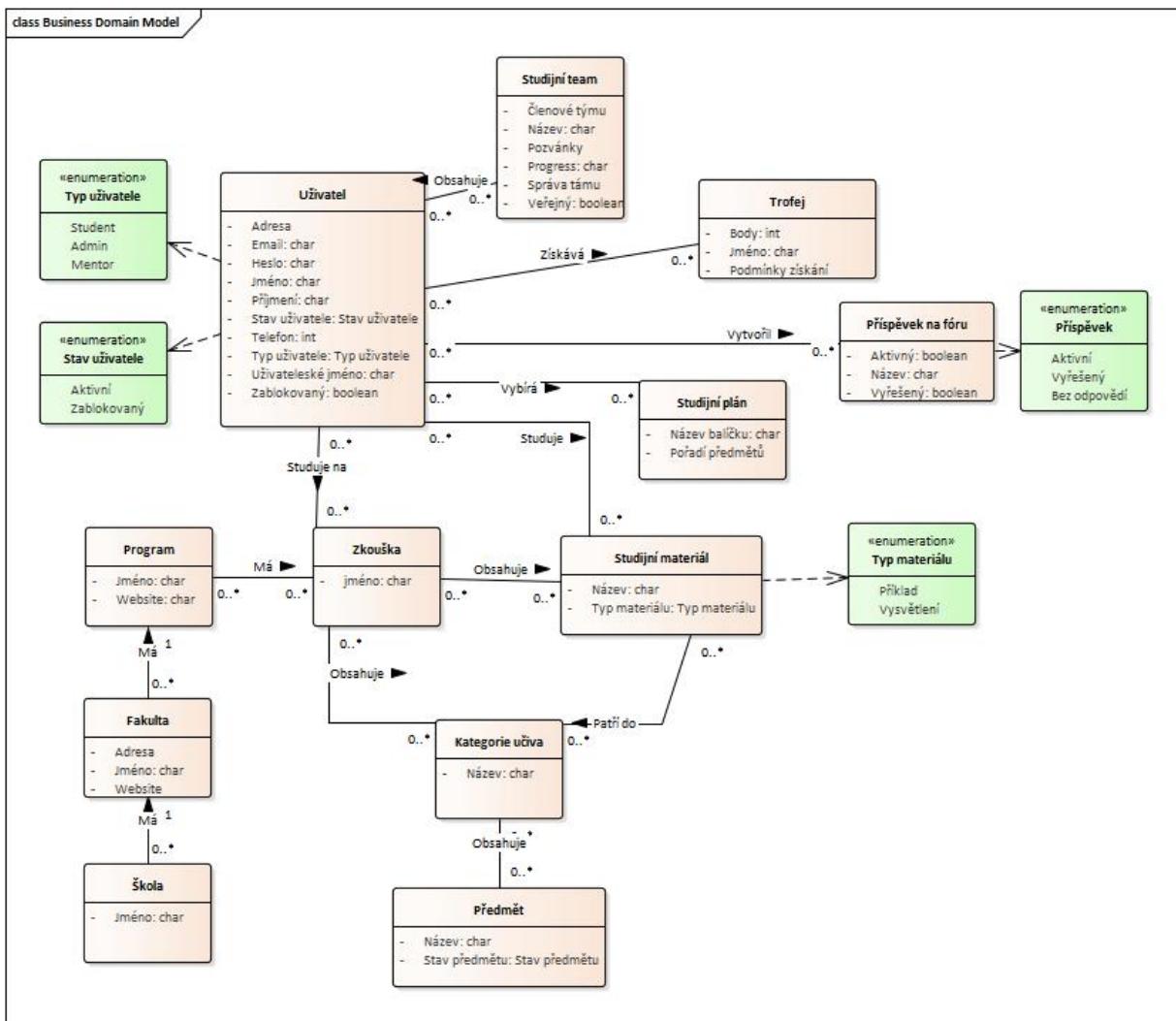
BRQ 12 – Vytvoření studijního týmu

- Jako student chci mít možnost vytvořit studijní tým s ostatními uživateli, abych mohl porovnávat své výsledky a sdílet informace

BRQ 13 – Blokování uživatele

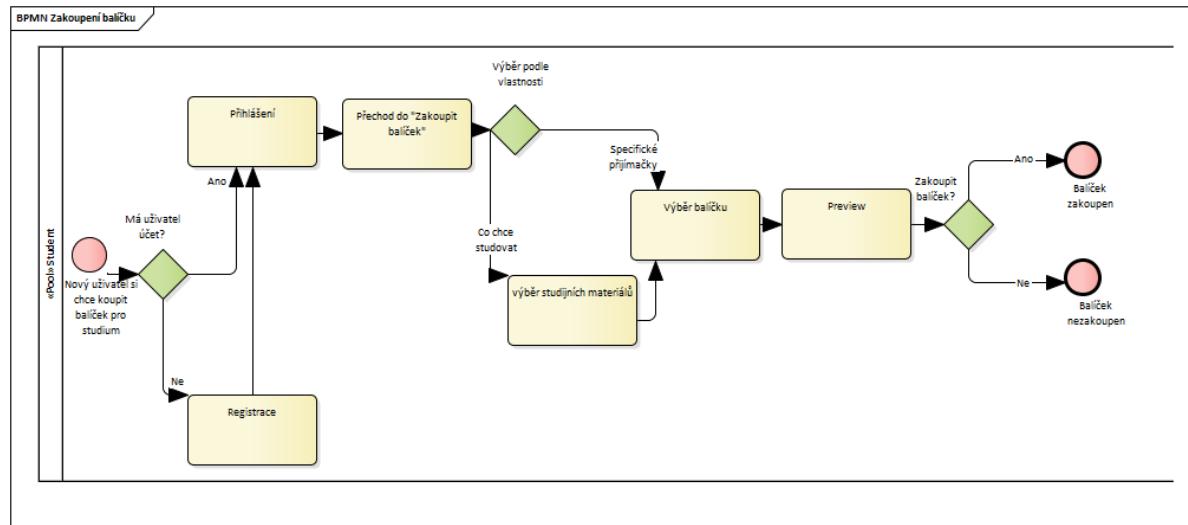
- Jako admin potřebuji mít možnost zablokovat uživatelský účet, pokud uživatel poruší smluvní podmínky

6. Business Domain Model

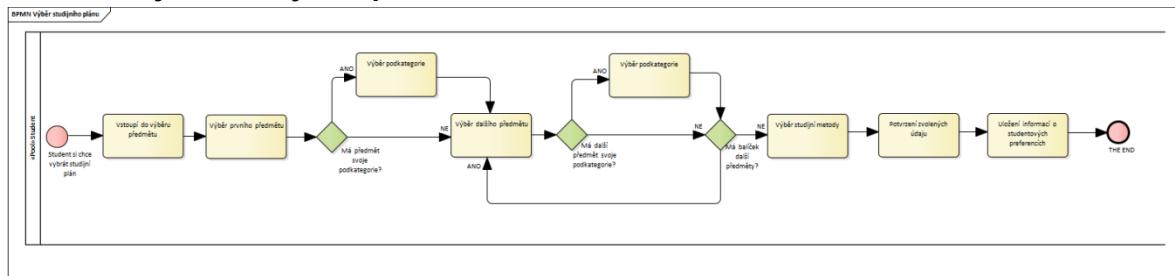


7. Business Process Model

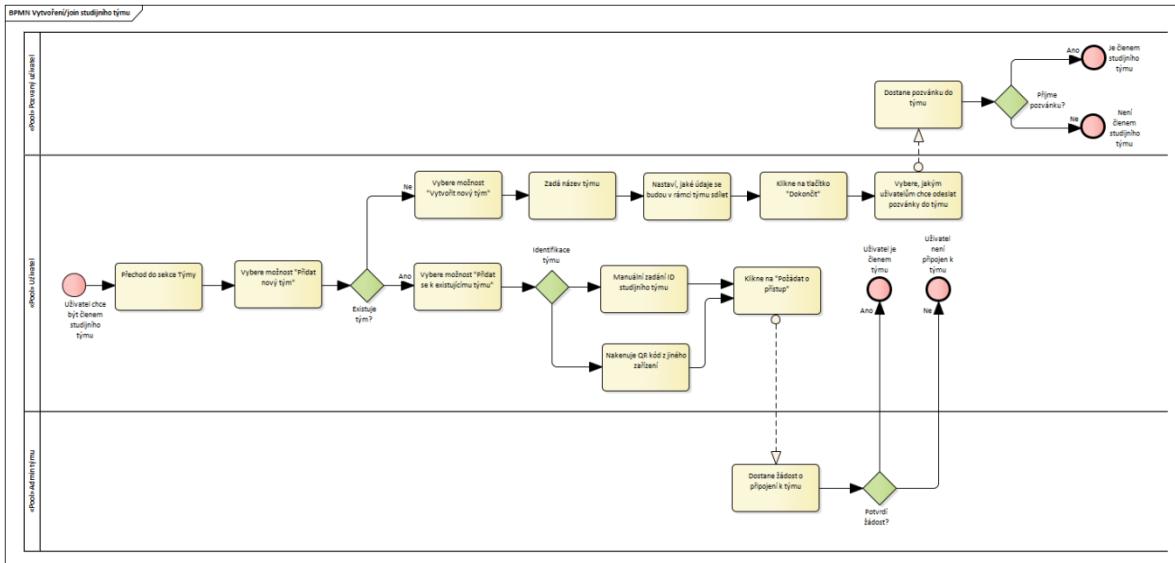
BPMN01 - Zakoupení balíčku



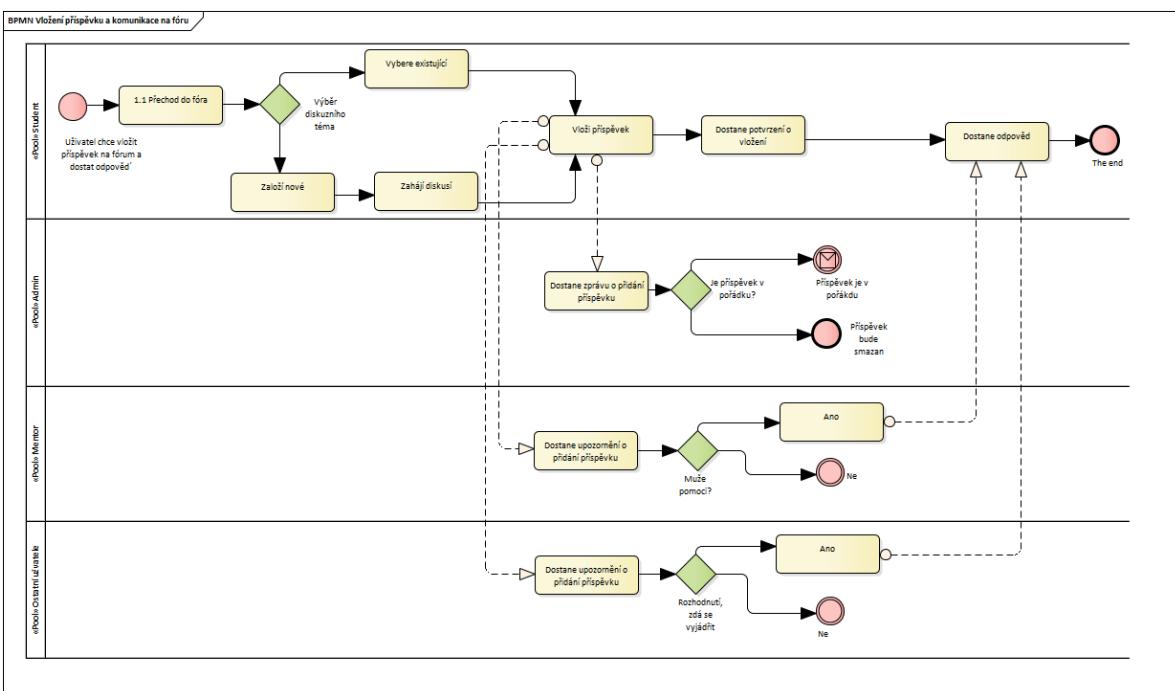
BPM02 – Výběr studijního plánu



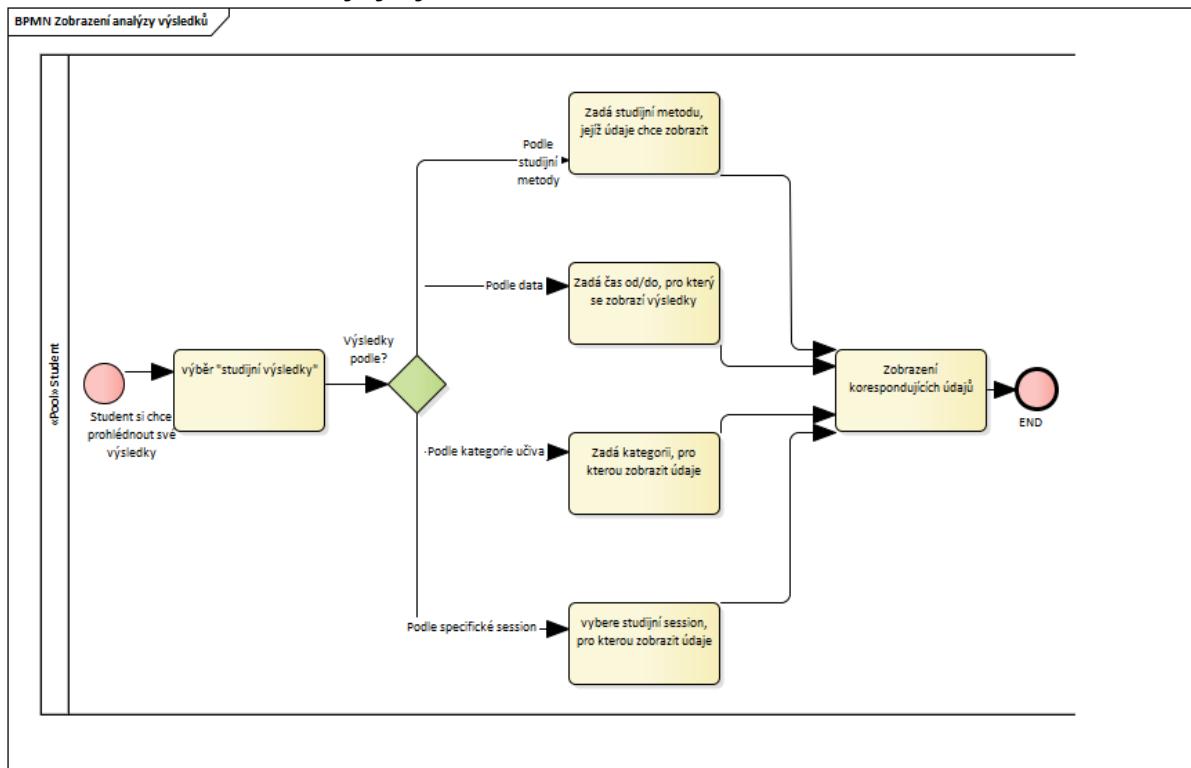
BPM03 – Vytvoření studijního týmu



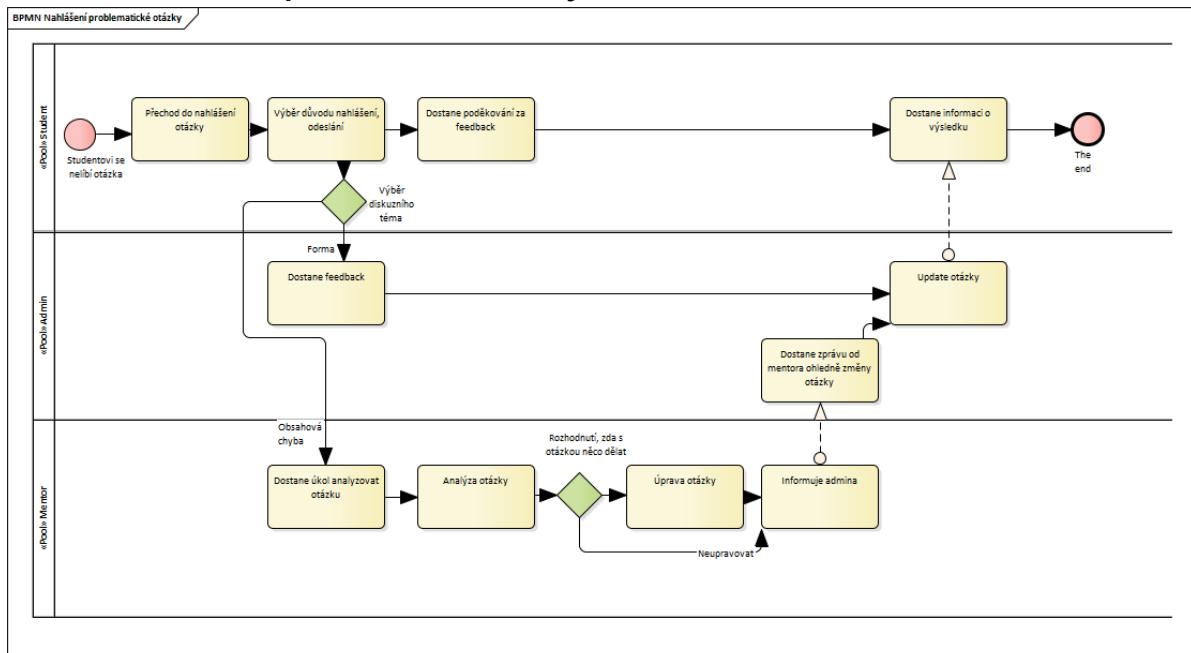
BPM04 – Komunikace na fóru



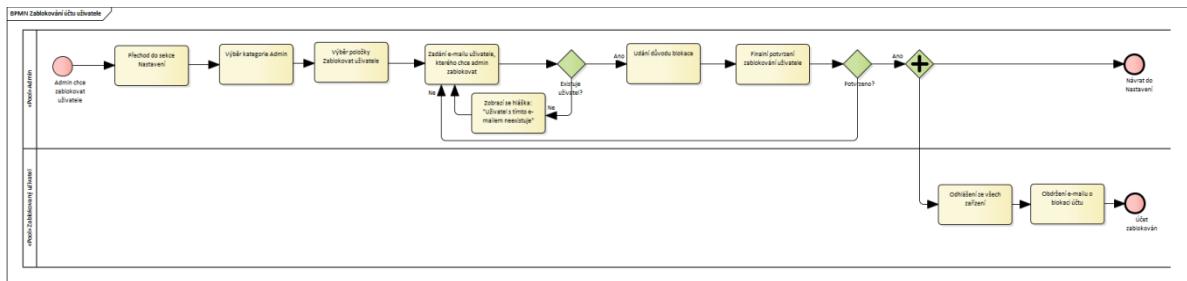
BPM05 – Zobrazení analýzy výsledků



BPM06 – Nahlášení problematické otázky

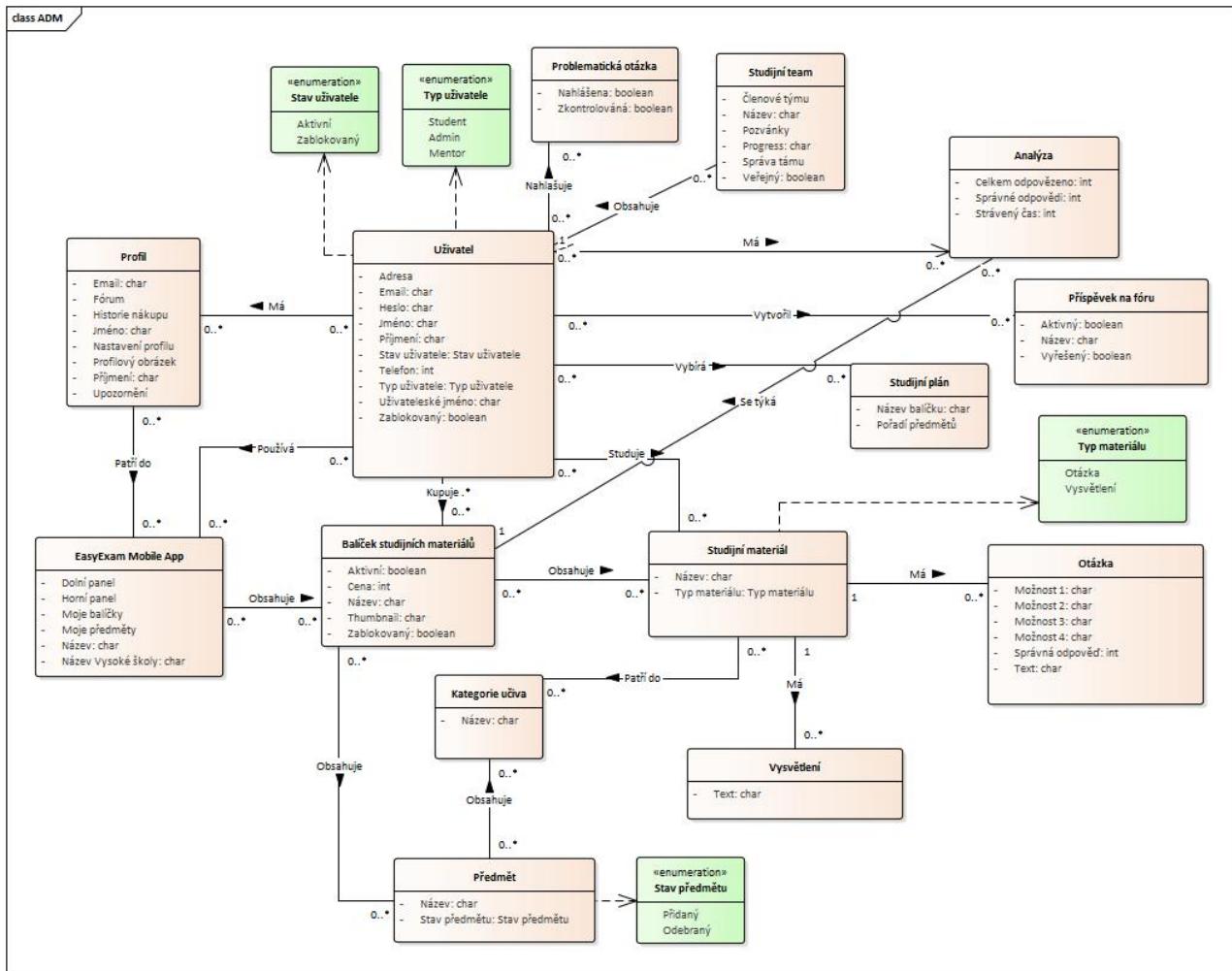


BPM07 – Zablokování účtu uživatele



Softwarová analýza

1. Analytic Domain Model



2. Systémové požadavky

SRQ01 - Editace profilu

- Systém bude uživateli umožňovat upravu osobních údajů

SRQ02 - Zakoupení balíčků

- Systém umožní registrovanému uživateli vybírat a zakoupit si balíčky se studijními materiály

SRQ03 - Zobrazení analýzy výsledků

- Systém umožní registrovanému uživateli prohlédnout své studijní výsledky

SRQ04 - Zablokování účtu uživatele

- Systém umožní Administrátorovi blokovat účty uživatelů, kteří svým chováním

SRQ06 - Nahlášení problematické otázky

- Systém umožní přihlášenému uživateli nahlašovat problematické otázky Administrátorovi

SRQ07 - Komunikace na fóru

- Systém umožní přihlášenému uživateli vložení nového příspěvku na fórum, buď jako nový příspěvek, nebo jako odpověď na už existující příspěvek.

SRQ08 - Smazání profilu

- Systém registrovanému uživateli umožní smazání svého profilu

SRQ09 - Přihlášení

- Systém registrovanému uživateli se umožní přihlásit pomocí své e-mailové adresy a hesla

SRQ10 - Výběr studijního plánu

- Systém umožní uživateli vybrat předměty a zapsat ji do studijního plánu podle kterého pak student se bude připravovat ke zkoušce
- Systém bude dávat studentovi otázky podle vybraného studijního plánu
- Systém ukládá informaci o studentových preferencích

SRQ11 - Položení otázky která se týká výběru studijního plánu

- Systém umožní uživateli položit otázku mentorovi nebo adminovi, jestli se uživatel setká s problemem ve výběru předmětů. Systém vytváří nový příspěvek na fóru a hodí tam otázku

SRQ12 - Odpovídání otázce která se týká výběru studijního plánu

- Systém umožní mentorovi nebo adminovi odpovědět na otázku, kterou má student. Odpověď systém hodí na fórum a přidá do existujícího příspěvku s otázkou

SRQ13- Prohlížení předmětů

- Systém umožní uživateli prohlížet předměty z zakoupeného balíčku

SRQ14 - Vložení příspěvku na fórum

- Systém poskytne uživateli možnost vložit příspěvek na fórum

SRQ15 - Prohlédnutí příspěvků na fóru

- Systém uživateli umožní uživateli prohlédnout existující příspěvky

SRQ17 - Vyhledávání na fóru

- Systém nabídne možnost vyhledat příspěvek na fóru

SRQ18 - Vytvoření studijního týmu

- Systém umožní uživateli vytvořit nový studijní tým.

SRQ19 - Join studijního týmu

- Systém poskytne uživateli přijmout pozvánku do existujícího týmu, který už někdo založil

SRQ20 - Pozvání uživatele do týmu

- Systém umožní uživateli, který založil nový tým pozvat jiné uživatele pomocí pozvánky

SRQ21 - Prohlížení Balíčku materiálů

- Systém umožní uživateli prohlížet obsah balíčku, který si student ještě nekoupil - Kategorie, kterých se balíček týká a přehled otázek, které balíček obsahuje (jména otázek).

SRQ22 - Smazání balíčku materiálů

- Systém umožní uživateli smazat balíček materiálů.

SRQ23 - Update balíčku materiálů

- Systém umožní uživateli změnit obsah balíčku materiálů.

SRQ24 - Vytvoření balíčku materiálů

- Systém umožní uživateli přidat do systému nový balíček materiálů.

SRQ25 - Změna hesla

- Systém bude uživateli umožňovat změnu hesla svého profilu

SRQ26 - Zadávání názvu týmu a nastavení sdílení

- Systém umožní zakladateli týmu zadat název týmu a nastavit jaké údaje budou v rámci týmu sdíleny

SRQ27 - Vyhledávání týmu

- Systém umožní uživateli, který se chce přidat do existujícího týmu, vyhledat daný tým podle identifikačního čísla

SRQ28 - Mazání příspěvků

- Systém umožní Administrátorovi mazání příspěvků, které nejsou v pořádku

SRQ29 - Stížnost

- Systém umožní přihlášenému uživateli odesílat zprávy o nevhodných příspěvcích na fóru Administrátorovi

SRQ30 - Úprava problematických otázek

- Systém umožní Mentorovi upravovat problematické otázky

SRQ31 - Prohlédnout výsledky

- Systém umožní studentovi prohlížení svých studijních výsledků podle kritérií: studijní metoda, data, kategorie učiva, specifické session

3. Případy užití

Detailní specifikace Use Cases

Diagram - Actors

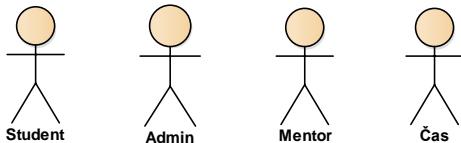


Figure 1: Actors

Diagram - Zobrazení analýzy výsledků

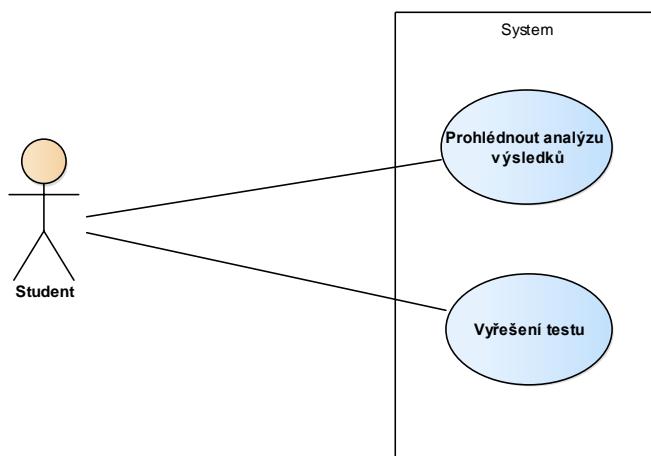


Figure 2: Zobrazení analýzy výsledků

Prohlédnout analýzu výsledků

Student se může podívat na analýzu svých studijních vysledků

SCÉNÁŘE

1. Uživatel klikne na tlačítko analýza vysledků
2. Systém zobrazí uživateli předměty, které studoval uživatel
3. Uživatel vybere předmět
4. Systém uživateli zobrazí uspěchost testů z daného předmětu, čas který uživatel strávil na tento předmět a splněnou čast předmětu

Vyřešení testu

SCÉNÁŘE

1. Uživatel vyplní otázky v testu
2. Systém zkontroluje otázky
3. System uloží a zobrazí výsledky

Diagram - Nahlášení problematické otázky

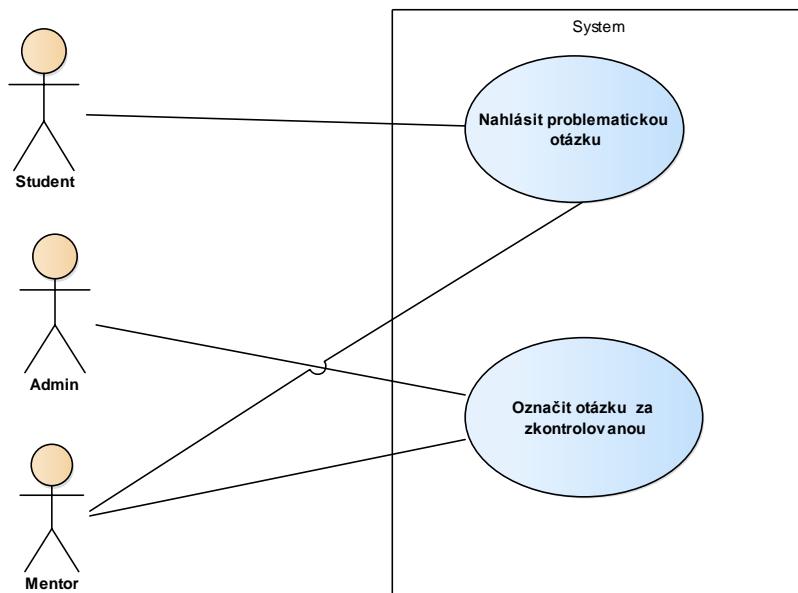


Figure 3: Nahlášení problematické otázky

Analyzovat otázku

SCÉNÁŘE

1. Systém Mentorovi zobrazí formuláře od studentů s problem. otázkami
2. Systém Mentorovi umožní si vybrat jeden z formulářů od studentů
3. Mentor upraví problematickou otázku
4. Systém odešle upravenou otázku adminovi

Nahlásit problematickou otázku

Student nahláší otázku

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí formulář pro nahlášení problému v otázce
2. Student vyplní formulář a napíše tam jaký je problém v otázce
3. Student potvrdí nahlášení
Alternate: 3a. Student zruší nahlášení otazky
4. Systém uloží nahlášení
5. Systém přesměruje studenta zpatky do testu

Student Zruší nahlášení otázky

1. Student zruší nahlášení otázky

Označit otázku za zkontořovanou

Mentor označí otázku za zkontořovanou. Admin pak otázku opraví a systém odešle výsledek studentovi.

SCÉNÁŘE

1. Systém Adminovi zobrazí nahlášené otázky
2. Admin si vybere jedenu z otázek
3. Systém zobrazí formulář pro úpravu otázky
4. Admin upraví otázku
Alternate: 4a. uzavření problému
5. Admin potvrdí úpravu otázky
Alternate: 5a. Zrušení upravy
6. Systém uloží změny
7. Systém odešle notifikace všem studentům, kteří mají zakoupený balíček s tou otázkou
8. Admin je přesměrován zpátky do sekce nahlášení otázek

Zrušení upravy

1. Admin zruší upravu otázky

Join: 8

Uzavření problému

1. Admin uzavře problém, který je nesmyslný
2. Systém studentovi, který nahlásil otázku odešle notifikace o její uzavření
Join: 8

Diagram - Operace s balíčkem materiálů

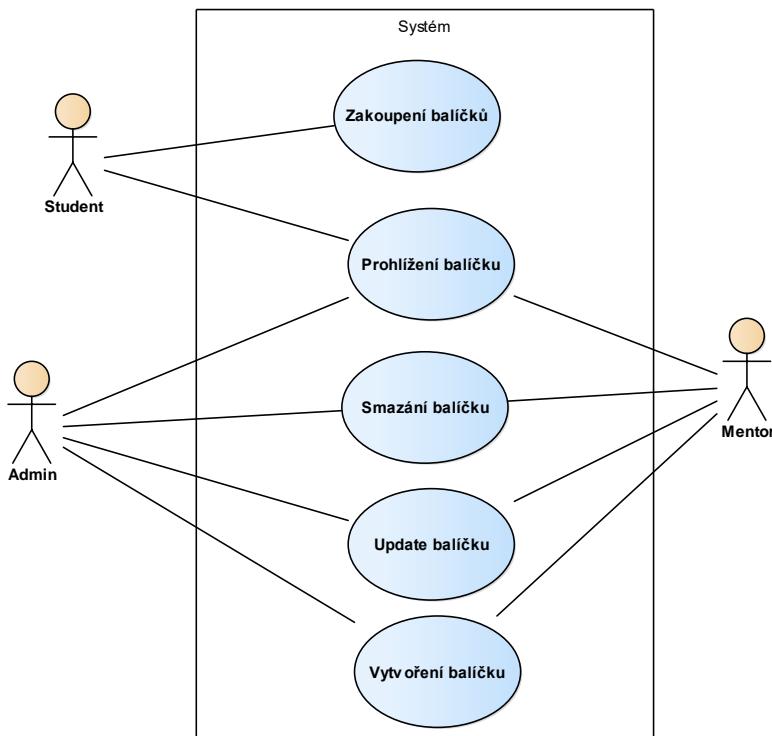


Figure 4: Operace s balíčkem materiálů

Prohlížení balíčku

SCÉNÁŘE

- Systém zobrazí uživateli Obsah balíčku - kategorie, otázky

Smazání balíčku

SCÉNÁŘE

- Systém zobrazí uživateli hlášku "Určitě si přejete smazat balíček?" a odpovědi "ano", "ne".
 - Uživatel vybere možnost "ano"
- Alternate: 2a. Uživatel vybere možnost "ne"
- Systém smaže balíček

Uživatel vybere možnost "ne"

- Uživatel vybere možnost "ne"
- Systém uživatele vrátí do seznamu balíčků

Update balíčku

SCÉNÁŘE

1. Uživatel klikne na tlačítko Přidat předměty do balíčku
2. Systém nabízí všechny předměty
3. Uživatel výbere předměty
Alternate: 3a. Uživatel zamítne výběr předmětů
4. Systém uloží nové předměty do balíčku

Uživatel zamítne výběr předmětů

1. Uživatel klikne na tlačítko Zamítne výběr předmětů
2. Systém vrátí uživateli na menu balíčků

Vytvoření balíčku

SCÉNÁŘE

1. Uživatel nahraje nový balíček
2. Systém potvrdí vytvoření balíčku
3. Uživatel odblokuje balíček pro nakupování
Alternate: 3a. Zablokování balíčka pro zakoupení

Zablokování balíčka pro zakoupení

1. Uživatel zablokuje balíček pro nakupování
2. Systém potvrdí zablokování

Zakoupení balíčků

Úživatel kupuje zvolený balíček

SCÉNÁŘE

1. Uživatel zvolí vysokou školu na kterou se hlasí
2. Úživatel zvolí balíček
3. Úživatel vstoupí do menu zakoupení

SCÉNÁŘE

4. Úživatel potvrdí zakoupení balíčku
- Alternate: 4a. Student zruší zakoupení balíčku
5. System přijme peníze
6. System potvrdí zakoupení balíčku

Student zruší zakoupení balíčku

1. Student zruší zakoupení balíčku
2. System potvrdí zrušení
3. System se vrátí na výběr balíčků

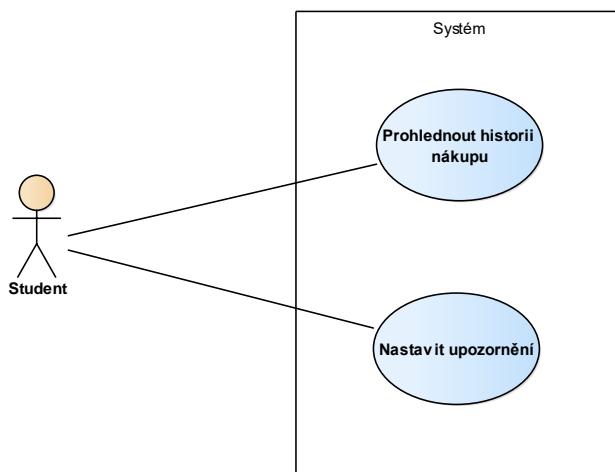
Diagram - Práce s profilem

Figure 5: Práce s profilem

Nastavit upozornění**SCÉNÁŘE**

1. Systém zobrazí možností nastavení upozornění
2. Uživatel zapne požadovaná upozornění

Prohlednout historii nákupu

Diagram - Přihlašení

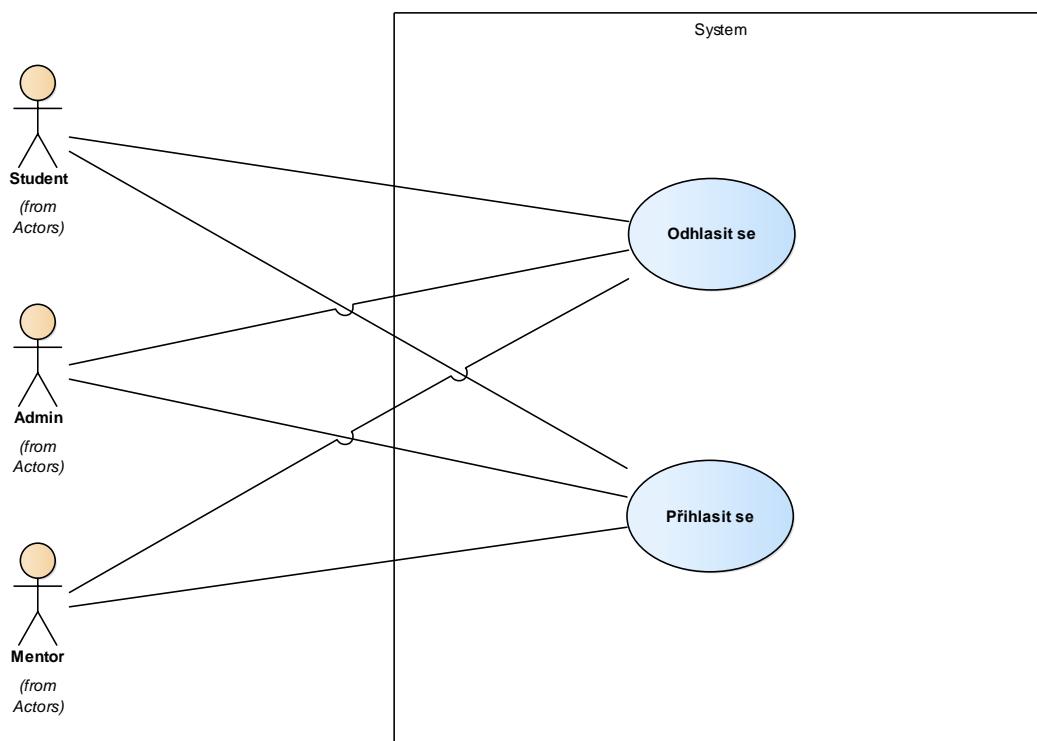


Figure 6: Přihlašení

Odhlásit se

Uživatel se odhlásí z accountu

Přihlasit se

Uživatel se přihlásí pomocí své e-mailové adresy a hesla

SCÉNÁŘE

1. Systém ukaže formulář pro přihlašení
2. Uživatel zadává e-mailovou adresu a heslo
 - Alternate: 2a. Jestli uživatel uvedl špatné údaje
 - Alternate: 2b. Uživatel zapoměl heslo
 - Alternate: 2c. Uživatel nemá account
3. Systém zkontroluje zadané udaje
4. Systém se uživateli umožní přihlásit

SCÉNÁŘE
<p>Jestli uživatel uvedl špatné údaje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Systém vypíše chybu 2. Systém ukaže formulář pro přihlašení <p><i>Join: 2</i></p>
<p>Uživatel nemá account</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Systém uživateli ukaže formulář pro přihlašení 2. Uživatel vyplní formulář 3. Systém uloží údaje nového uživateli <p><i>Join: 4</i></p>
<p>Uživatel zapoměl heslo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Systém zobrazí formulář pro změnu hesla 2. Uživatel vyplní formulář 3. Systém uloží nové heslo <p><i>Join: 4</i></p>

Diagram - Správa účtu

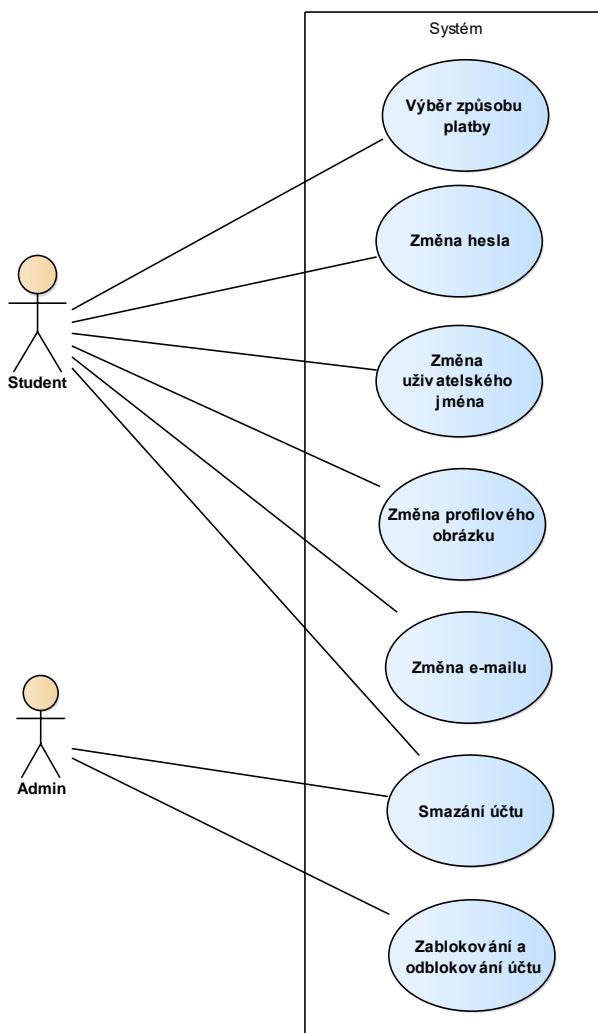


Figure 7: Správa účtu

Smazání účtu

SCÉNÁŘE
<p>1. Systém zobrazí potvrzovací obrazovku</p> <p>2. Uživatel potvrdí svojí volbu</p> <p>Alternate: 2a. Zamítnutí</p> <p>3. Systém Studenta odhlásí a smaže jeho účet</p> <p>4. Uživatel je přesměrován na domovskou stránku aplikace</p>
<p>Zamítnutí</p> <p>1. Uživatel zamítne potvrzení pro odstranění účtu</p> <p>2. Systém se vrátí na obrazovku Uživatelského profilu</p>

Výběr způsobu platby

Uživatel chce výbrat způsob platby

Zablokování a odblokování účtu

SCÉNÁŘE
<p>1. Admin přejde na profil uživatele</p> <p>2. Pokud uživatel není zablokován, tak Systém zobrazí na stránce tlačítko "Zablokovat uživatele"</p> <p>Alternate: 2a. Odblokování - Admin</p> <p>3. Admin zvolí možnost "Zablokovat uživatele"</p> <p>4. Systém zobrazí potvrzovací okno</p> <p>5. Admin klikne na tlačítko "Potvrdit"</p> <p>Alternate: 5a. Zrušení</p> <p>6. Systém odhlásí uživatele a zablokuje jeho účet</p> <p>Alternate: 6a. Odblokování - Systém</p> <p>7. Admin je přesměrován zpátky na domovskou stránku aplikace</p>
<p>Zrušení</p> <p>1. Admin klikne na tlačítko "Zrušit"</p> <p>2. Admin je přesměrován zpátky na profil uživatele</p>
<p>Odblokování - Admin</p> <p>1. Pokud je uživatel již zablokován, tak Systém zobrazí na stránce tlačítko "Odblokovat uživatele"</p> <p>2. Uživatel zvolí možnost "Odblokovat uživatele"</p> <p><i>Join: 4</i></p>

SCÉNÁŘE**Odblokování - Systém**

1. Systém odblokuje uživatelský účet

Join: 7

Změna e-mailu

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí okno pro změnu e-mailu
 2. Student zadá novou e-mailovou adresu
 3. Student klikne na tlačítko "Potvrdit"
- Alternate: 3a. Zrušení
4. Systém vygeneruje potvrzovací kód a odešle ho na zadaný e-mail
 5. Systém zobrazí okno pro zadání potvrzovacího kódu
 6. Systém čeká na zadání kódu
 7. Student zadá potvrzovací kód
- Alternate: 7a. Zrušení
- Alternate: 7b. Resend
8. Student klikne na tlačítko potvrdit
 9. Systém změní uživatelsou e-mailovou adresu
- Exception: 9a. Invalid
10. Student je přesměrován na svůj uživatelský profil

Zrušení

1. Student klikne na tlačítko "Zrušit"
2. Student je přesměrován zpátky do Nastavení

Resend

1. Student klikne na tlačítko "Znovu odeslat potvrzovací e-mail"
 2. Systém vygeneruje nový kód a znova ho odešle na e-mail
- Join:* 6

Invalid

1. Systém zobrazí hlášku "Zadaný kód je neplatný!"
 2. Student hlášku odklikne
- Join:* 6

Změna hesla

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí okno pro zadání a potvrzení nového hesla
2. Student zadá nové heslo do obou polí a klikne na taličko "Potvrdit"
Alternate: 2a. Zrušení
Alternate: 2b. Odlišná hesla
3. Systém změní uživatelské heslo pro tohoto Studenta
4. Student je přesměrován na svůj uživatelský profil

Zrušení

1. Student klikne na tlačíko "Zrušit"
2. Student je vrácen na stránku Nastavení

Odlišná hesla

1. Student klikne na tlačítko "Potvrdit", ale hesla v obou polích nejsou stejná
2. Systém zobrazí hlášku "Zadaná hesla nejsou stejná!"
3. Student hlášku odklikne

Join: 2

Změna profilového obrázku

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí okno pro upload nového obrázku
2. Student nahráje nový obrázek
3. Student klikne na tlačítko "Potvrdit"
Alternate: 3a. Zrušení
4. Systém změní profilový obrázek
5. Student je přesměrován na svůj uživatelský profil

Zrušení

1. Student klikne na tlačítko "Zrušit"
2. Student je přesměrován zpátky do Nastavení

Změna uživatelského jména

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí okno pro změnu uživatelského jména
2. Student zadá nové uživatelské jméno
3. Student klikne na tlačítko potvrdit

SCÉNÁŘE
Alternate: 3a. Zrušení
4. Systém změní uživatelské jméno
Alternate: 4a. Duplicita
5. Student je přesměrován na svůj uživatelský profil
Zrušení
1. Student klikne na tlačítko "Zrušit"
2. Student je přesměrován zpět do Nastavení
Duplicita
1. Systém zjistí, že uživatelské jméno je již zabrané a zobrazí hlášku "Uživatel s tímto jménem již existuje!"
2. Student hlášku odklikne
<i>Join: 2</i>

Diagram - Vložení příspěvku a komunikace na fóru

Uživatel potřebuje vyřešit případný problém, proto chce vložit příspěvek na fórum nebo najít řešení v už existujících příspěvcích.

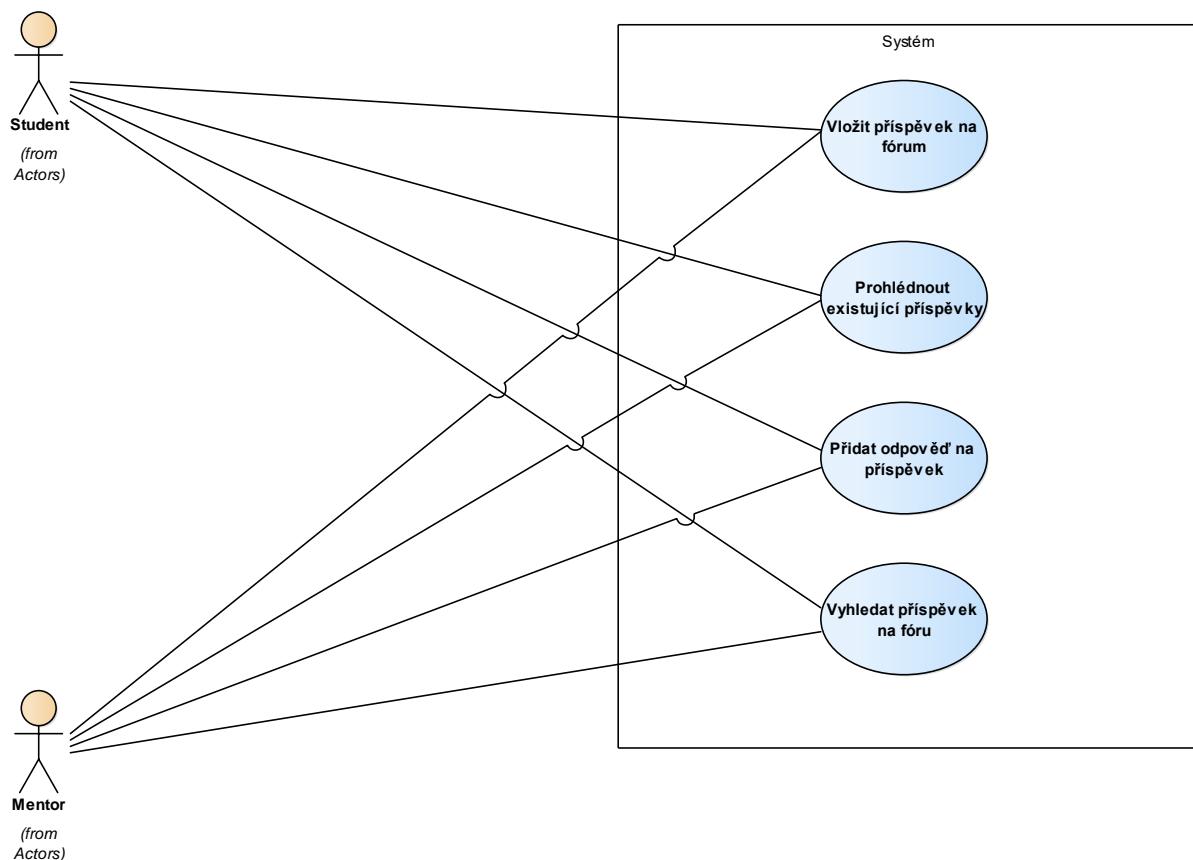


Figure 8: Vložení příspěvku a komunikace na fóru

Prohlédnout existující příspěvky

Možnost prohlednout existující příspěvky na fóru.

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí všechny příspěvky
2. Systém nabídne možnost seřadit příspěvky
3. Uživatel nastaví seřazení
4. Systém zobrazí seřazené příspěvky
5. Uživatel prohlédne příspěvky

Přidat odpověď na příspěvek

Uživatel se chce vyjádřít na daný příspěvek

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí pole pro zadání odpovědi
2. Uživatel vyplní pole
3. Systém vloží odpověď

Vložit příspěvek na fórum

Student potřebuje vložit příspěvek na fórum v případě, že nebyl vytvořený dříve.

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí formulář pro zadání předmětu a obsahu téma
2. Uživatel vyplní předmět a obsah
Alternate: 2a. Uživatel nevyplní předmět nebo obsah téma
3. Systém vloží správně vyplněný příspěvek na fórum

Uživatel nevyplní předmět nebo obsah téma

1. Systém zobrazí hlášku: Vyplňte prosím všechna pole
Join: 2

Vyhledat příspěvek na fóru

Možnost najít příspěvek, který požaduje osoba.

SCÉNÁŘE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Systém zobrazí výběr způsobu vyhledání: pomocí klíčová slova nebo autora 2. Uživatel vyplní potřebný pole 3. Systém zobrazí všechny výsledky <p>Alternate: 3a. Systém nenalezl žádný výsledek</p>
<p>Systém nenalezl žádný výsledek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Systém zobrazí hlášku: Nebyl nalezen žádný příspěvek 2. Systém zobrazí formulář pro opětové zadání výrazu 3. Uživatel zada nový výraz <p><i>Join: 3</i></p>

Diagram - Vytvoření/join studijního týmu

Uživatel bude využívat studijní tým pro sdílení výsledků, souborů a komunikace mezi členami týmu

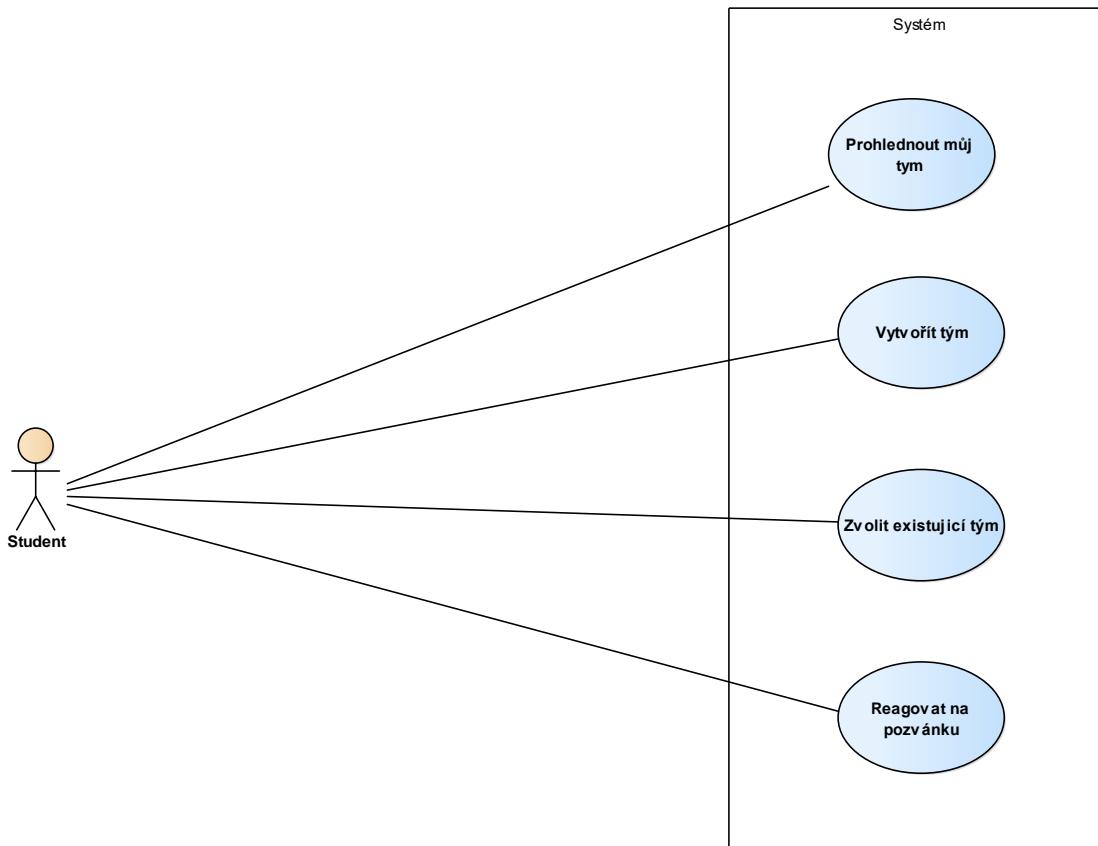


Figure 9: Vytvoření/join studijního týmu

Prohlednout můj tým

SCÉNÁŘE

1. Uživatel klikne na tlačítko můj tým
2. Systém zobrazí členy týmu, uspešnost týmu a straveny na studium čas

Reagovat na pozvánku

Student muže dostat pozvánku do týmu od ostatních uživatelů. Po potvrzení pozvánku se stane členem týmu.

SCÉNÁŘE

1. Uživatel dostane pozvánku do týmu
2. Systém zobrazí oznámení o příchozí pozvánce
3. Uživatel rozklikné upozornění
4. Systém zobrazí výběr možnost reakce na pozvánku
5. Uživatel potvrdí pozvánku
Alternate: 5a. Uživatel nepotvrdí pozvánku
6. Systém potvrdí výběr
7. Uživatel se stané členem studijního týmu

Uživatel nepotvrdí pozvánku

1. Uživatel nepotvrdí pozvánku
2. Systém potvrdí výběr
3. Systém se přesměruje na domovskou stránku aplikace

Vytvořit tým

Student muže vytvořit nový studijní tým, do kterého může následně pozvat jiné uživatele.

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí pole pro vyplnění názvu týmu
2. Uživatel vyplní název
3. Systém požádá o nastavení sdílení údajů v rámci týmu
4. Uživatel nastaví sdílení
Alternate: 4a. Vyberte jednu z možností
5. Uživatel vybere uživatelé pro odeslání pozvánky do týmu
Alternate: 5a. Tým musí obsahovat min. 2 uživatelé
6. Systém zašle pozvánku vybraným uživatelům

SCÉNÁŘE**Tým musí obsahovat min. 2 uživatelé**

1. Uživatel nevybere ani jednoho uživatelé
2. Systém požádá o výber alespoň 1 uživatelé
3. Uživatel vybere uživatelé

Join: 6

Vyberte jednu z možností

1. Uživatel nevybere žádnou možnost
2. Systém požádá o výběr možností
3. Uživatel vybere jednu z možnost

Join: 5

Zvolit existující tým

Student muže zvolit existující tým, který už někdo založil. Student musí požádat o přidání do týmu nebo muže dostat pozvanku od jiného uživatele.

SCÉNÁŘE

1. Systém nabídne výber existujících týmu
 2. Uživatel vybere tým
 3. Systém zobrazí možnosti přidání do týmu
- Alternate: 3a. Odeslat žádost o přidání do týmu
Alternate: 3b. Potvrdit pozvánku

Odeslat žádost o přidání do týmu

1. Uživatel zvolí možnost
2. Systém odešle požadavek

Potvrdit pozvánku

1. Uživatel potvrde pozvánku
2. Systém přidá uživatele do týmu

Diagram - Výběr studijního plánu

Úživatel se chce výbrat studijní plán. Student může položit otazku a dostat odpoved'.

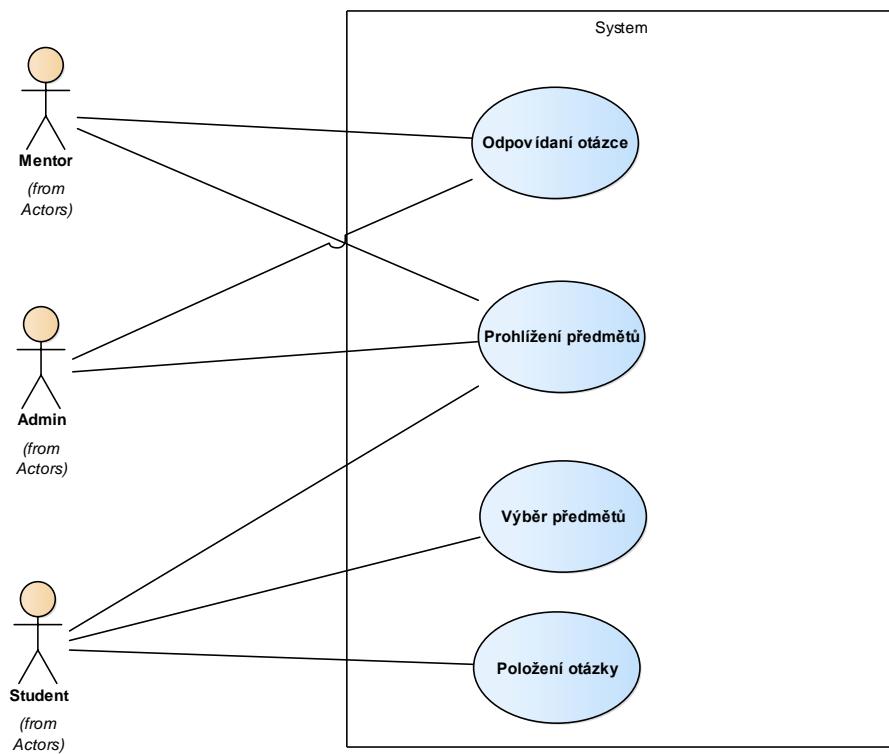


Figure 10: Výběr studijního plánu

Odpovídaní otázce

Mentor nebo admin odpovídá na otázku, kterou má student

SCÉNÁŘE

1. Systém úkaže otázku, kterou položil student
2. Systém nabídne formulář pro odpověď
3. Uživatel odpovídá na položenou otázku
4. Systém odešle odpověď studentovi

Položení otázky

Uživatel může položit otázku, jestli se setká s problemem ve výběru předmětů

SCÉNÁŘE

1. Systém nabídne formulář pro vyplnění otázky
2. Uživatel vyplní formulář
3. Systém posílá otázku na forum

Prohlížení předmětů

Uživatel může prohlížet předměty

SCÉNÁŘE

1. Systém zobrazí seznam předmětů v zvoleném balíčku
2. Uživatel prohlíží předměty v zvoleném balíčku

Výběr předmětů

Uživatel vybírá předměty a zapisuje ji do studijního plánu

SCÉNÁŘE

1. Uživatel vstoupí do výběru studijního plánu
2. Systém nabídne výběr předmětů z nakoupeného balíčku
3. Uživatel vybere předměty z nakoupeného balíčku
Alternate: 3a. Zamítnutí výběru
4. Systém potvrdí zvolené předměty
5. Systém uloží informaci o studentových preferencích

Zamítnutí výběru

1. Uživatel klikne na zamítnutí výběru
2. Systém uživateli vrátí na menu prohlížení předmětů v zakoupeném balíčku

4. Návrh uživatelského rozhraní

<p>Přihlášení</p>	<p>Registrace</p>	<p>Zapomenuté heslo</p>
--------------------------	--------------------------	--------------------------------

<p>Studium</p>	<p>Moje balíčky</p>	<p>Okruhy balíčku</p>
-----------------------	----------------------------	------------------------------

Studijní materiál

Logaritmování exponenciální rovnice

V případě, že nemůžeme rovnici upravit na tvar se stejnými základy, můžeme zkoušet metodu logaritmování. Naše pančelka vždycky říkala „Děcka, když nebudeš vědět jak dál, tak to prostě zlogaritmuj!“ a měla pravdu. Pokud máte exponenciální rovnici o různých základech, příčemž není možné (nebo to není efektivní) je upravit na stejný základ, celou rovnici zlogaritmujte. Z původní rovnice

$$af(x)=bg(x)$$

dostaneme

$$\log_af(x)=\log_bg(x)$$

a podle vzorce pro práci s logaritmy dostáváme

$$f(x) \log_a=g(x) \log_b$$

STUDIUM **BALÍČKY** **ANALÝZA** **PROFIL**

Testová otázka

Test rovnice a nerovnice

Spočítejte následující exponenciální rovnici:

$$23x-4=82x+1.$$

x = 3
 x = 52
 x = -1
 x = 8.5

NAHLÁSIT OTÁZKU **DALŠÍ OTÁZKA**

STUDIUM **BALÍČKY** **ANALÝZA** **PROFIL**

Balíčky k zakoupení

Balíčky UK

Univerzita Karlova



1. lékařská fakulta
2. lékařská fakulta
3. lékařská fakulta
Přírodovědecká fakulta
Matematicko-fyzikální fakulta
Pedagogická fakulta

STUDIUM **BALÍČKY** **ANALÝZA** **PROFIL**

Předměty fakulty

1. lékařská fakulta

Předměty:

Biologie 

STUDIUM **BALÍČKY** **ANALÝZA** **PROFIL**

Nákup balíčku

Koupit si balíček

Údaje nákupu:

Datům: 20.04.2019
Počet balíčků: 1
Balíček: 1. lekařská fakulta
Častka: 300 Kč
Kód transakce: SJKNBFJKIN

Číslo karty: 23XX - ... - XX89

Potvrdit nákup?

NE **ANO**

STUDIUM **BALÍČKY** **ANALÝZA** **PROFIL**

Analýza

EasyExam


Chemie


Matematika


Biologie

Chemie (red dot)
Matematika (blue dot)
Biologie (green dot)

STUDIUM **BALÍČKY** **ANALÝZA** **PROFIL**

Analýza předmětu

Biologie

Úspěšnost: **41%**

Strávený čas: **00:58:12**

Splněno: **8%**

Icons at the bottom: STUDIUM, BALÍČKY, ANALÝZA (highlighted in green), PROFIL.

Uživatelský profil

EasyExam

Karel Novák
karelnovak@email.cz

Buttons: Studijní tým, Forum, Upozornění, Nastavení profilu, Historie nákupu, Odhlásit se.

Icons at the bottom: STUDIUM, BALÍČKY, ANALÝZA, PROFIL.

Historie nákupů

Datum	Nájemce	Cena
20.04.2019	ČVUT Fakulta elektrotechnická	300 Kč
08.01.2019	ČVUT Fakulta informačních technologií	300 Kč

Icons at the bottom: STUDIUM, BALÍČKY, ANALÝZA, PROFIL.

Fórum

Forum

Vložit příspěvek

Prohlédnout příspěvky

Zadejte hledání

Vyhledat příspěvek

Icons at the bottom: STUDIUM, BALÍČKY, ANALÝZA, PROFIL.

Příspěvky na fóru

Příspěvky

Karel Novák: Práce s profilem

Marek Kolář: Kde můžu najít moje předměty?

Matěj Bouřka: Test č. 5

Icons at the bottom: STUDIUM, BALÍČKY, ANALÝZA, PROFIL.

Studijní tým

Studijní tým

Vytvořit nový

Vybrat existující

Můj tým

Váše pozvánky:
dshfjikasdhjkf - potvrdit
dhafjdb - odmítnout

Icons at the bottom: STUDIUM, BALÍČKY, ANALÝZA, PROFIL.

Vytvoření týmu

Název
FA tým

Členové
Karel Novák

Veřejně viditelný
 Viditelný pro členy týmu

Vytvořit

Přehled studijního týmu

Členové týmu
Jan Kolář
Honza Doubravský
Tomáš Nový
Karel Novák

Úspěšnost 56%

Stravený čas 8:24:45

Nastavení profilu

Způsoby platby

Změna hesla

Změna emailu

Změna jména nebo příjmení

Smazání účtu

Změna hesla

Staré heslo
.....

Nové heslo
.....
.....

Změnit heslo

Nastavení upozornění

Aktualizace balíčků
 Push upozornění
 Email upozornění

Aktualizace materiálů
 Push upozornění
 Email upozornění

Aktualizace předmětů
 Push upozornění
 Email upozornění

Aktualizace otázek
 Push upozornění
 Email upozornění

Přihlašovací obrazovka

The login screen features a dark background with a central teal-colored input field. The field contains two white input boxes labeled 'UŽIVATELSKÉ JMÉNO' and 'HESLO', and a black button labeled 'PŘIHLÁSIT SE' below them.

Hlavní menu

The main menu screen has a dark background with a green header bar. The header bar contains the text 'EasyExam' on the left and a power icon on the right. Below the header are two teal-colored buttons labeled 'BALÍČKY' and 'NAHLÁŠENÉ OTÁZKY'.

Správa balíčků

The manage packages screen has a dark background with a green header bar. The header bar contains the text 'EasyExam' on the left and a power icon on the right. The screen displays two sections: 'UNIVERZITA KARLOVA' and 'ČESKÉ VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ'. Each section lists academic departments with a cloud icon and a delete icon. Below each section is a button labeled 'NAHRÁT NOVÝ BALÍČEK' with a cloud icon. The entire interface is in dark mode.

Nahlášené otázky

EasyExam



⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

⚠ Spočítejte následující exponenciální rovnici: $23x-4=82x+1$

Univerzita Karlova > Matematika > Rovnice a nerovnice

Nahlášil: Fry98

Úprava otázky

⚠ Nahlášení od uživatele **abasd@mail.com**

Dobrý den, první a druhá odpovědi jsou stejná.

Úprava otázky №1408_matika:

Spočítejte následující exponenciální rovnici: $2^{3x-4} = 8^{2x+1}$.

x = 3

x = 3

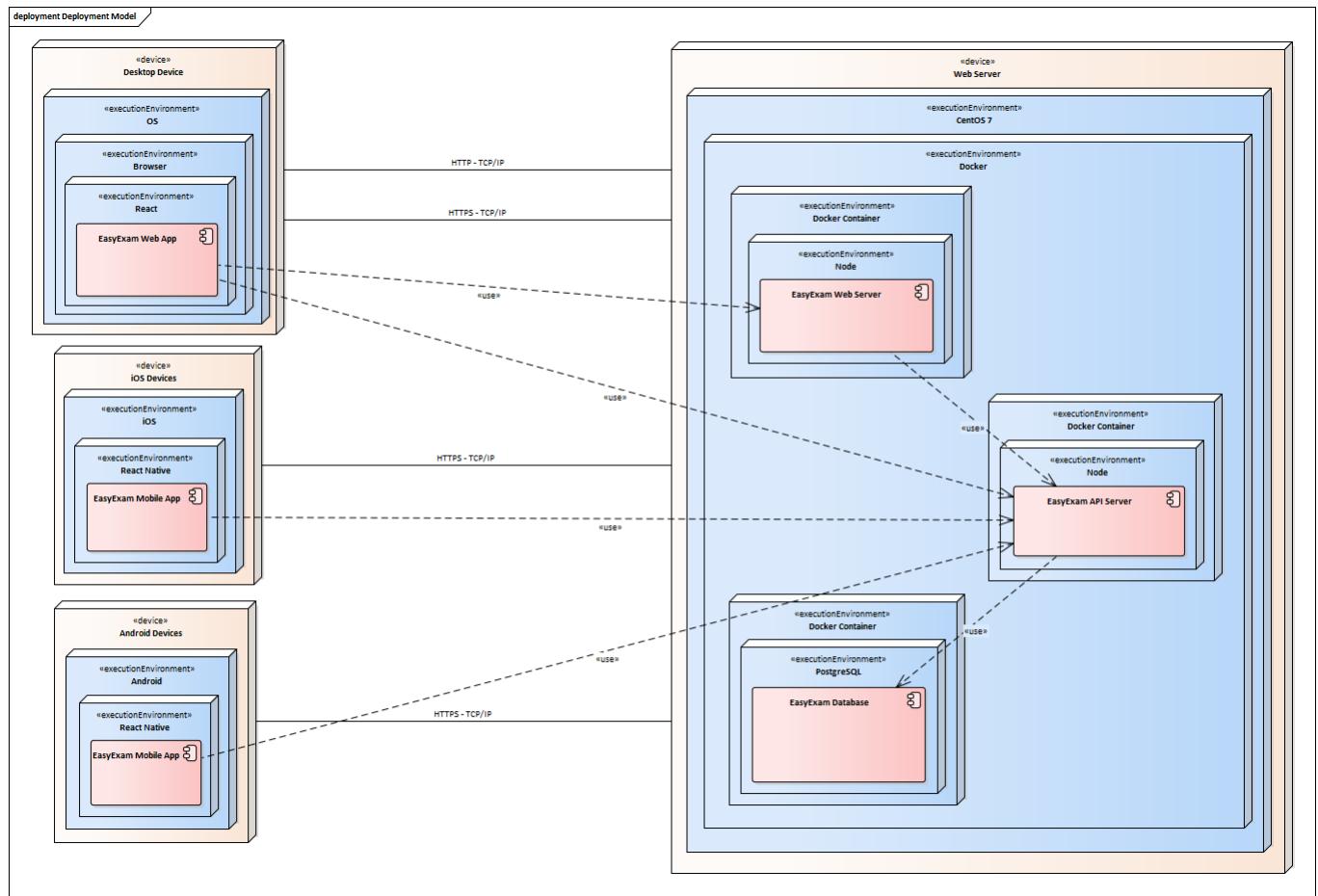
x = -1

x = 8.5

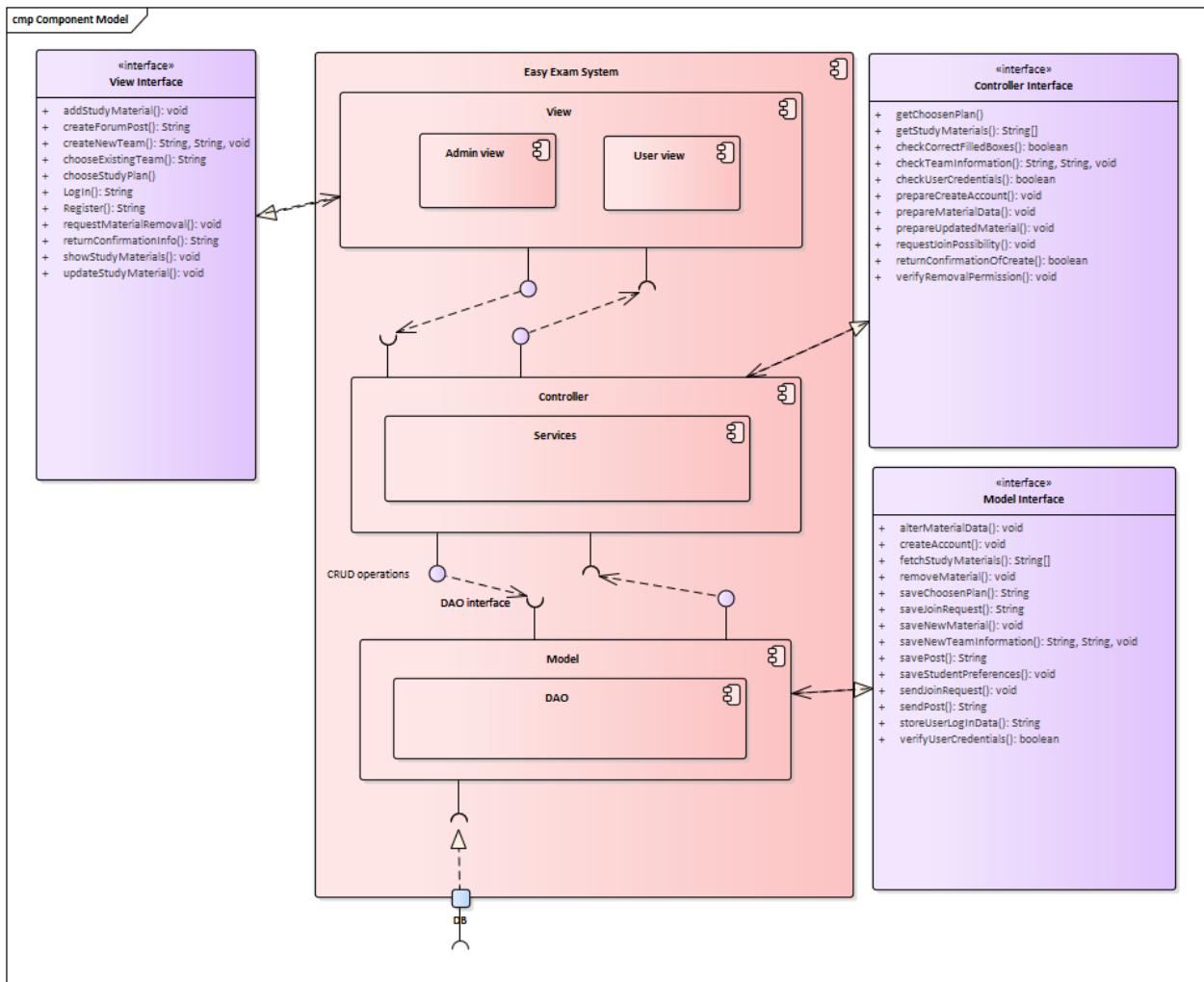
Uzavřít otázku

Uložit změny

5. Model nasazení

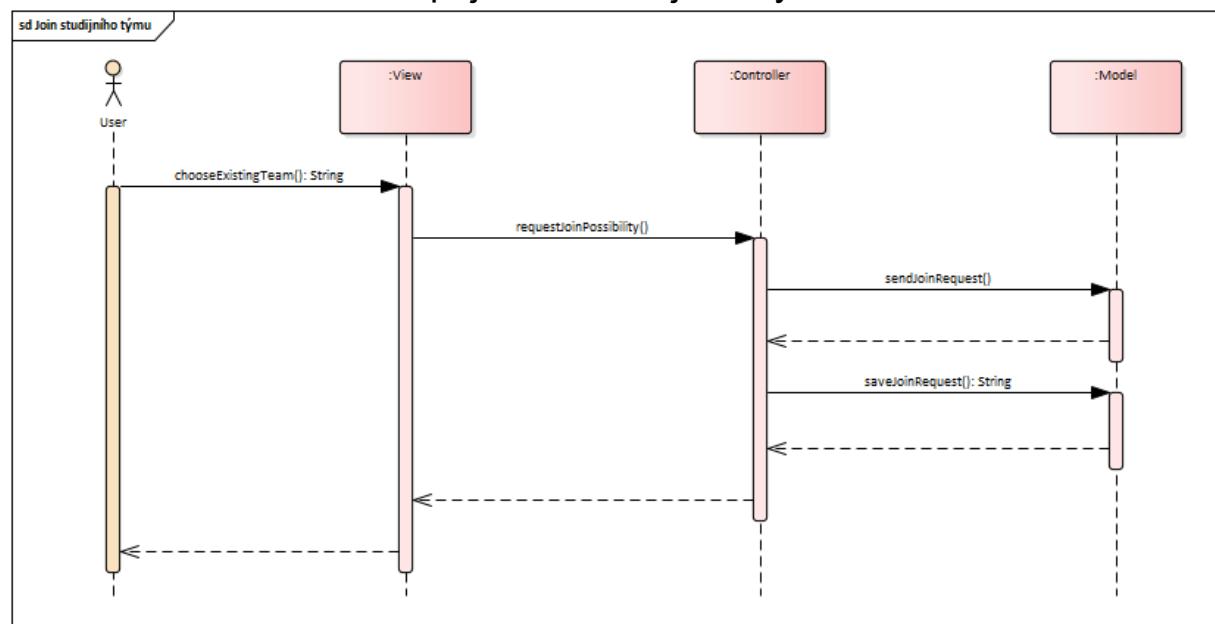


6. Model komponent

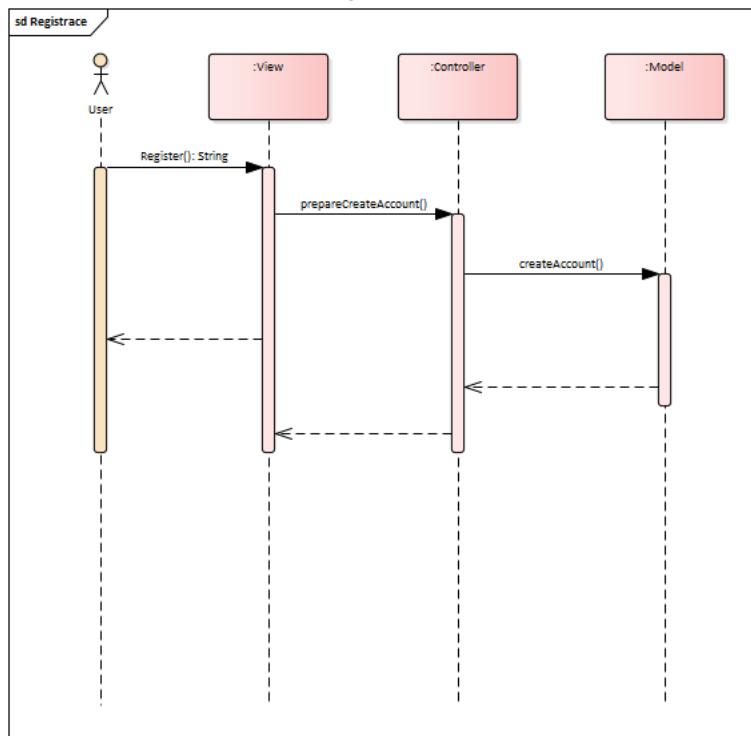


7. Sekvenční diagramy

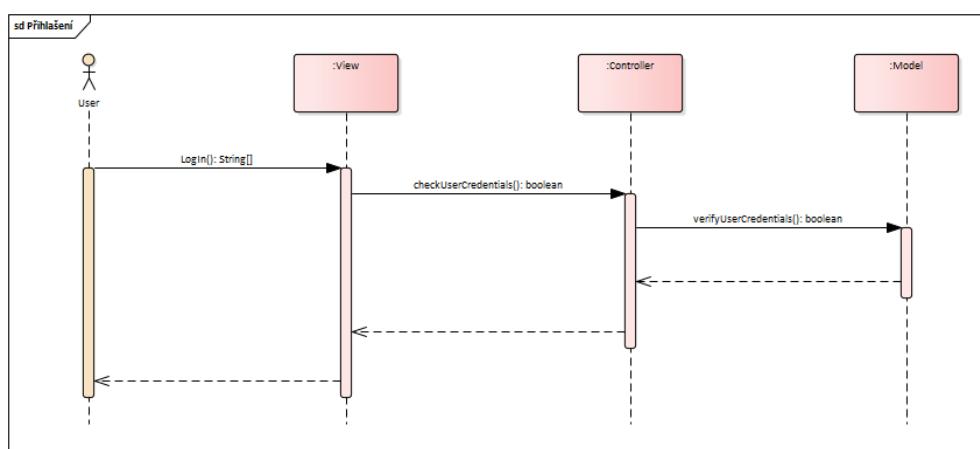
Připojení do studijního týmu



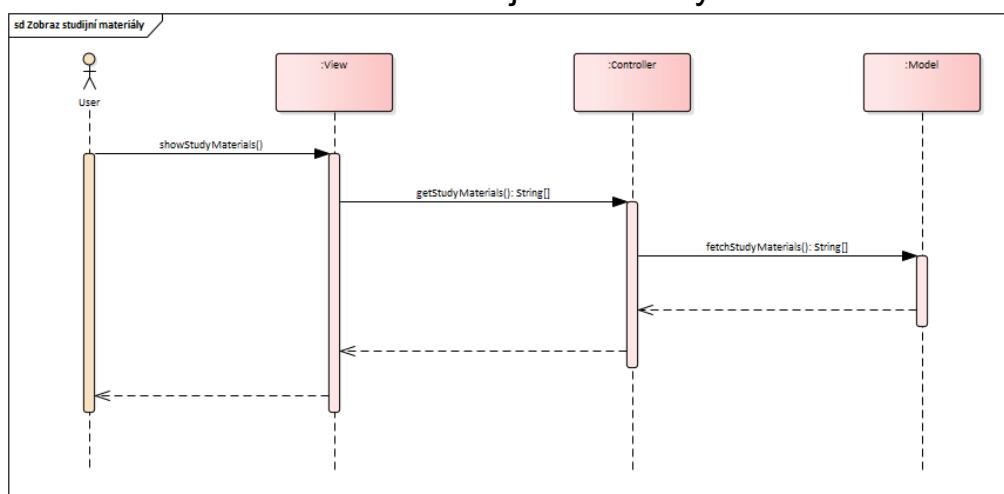
Registrace



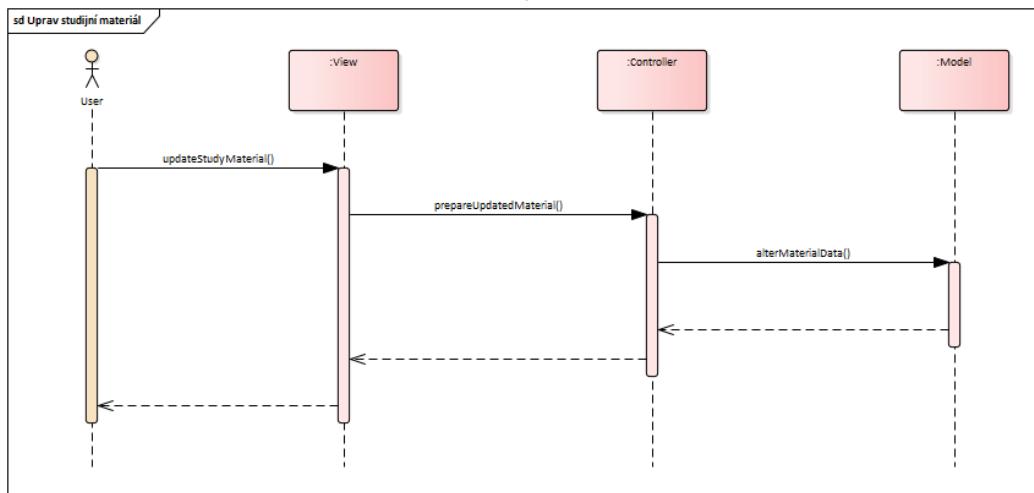
Přihlášení



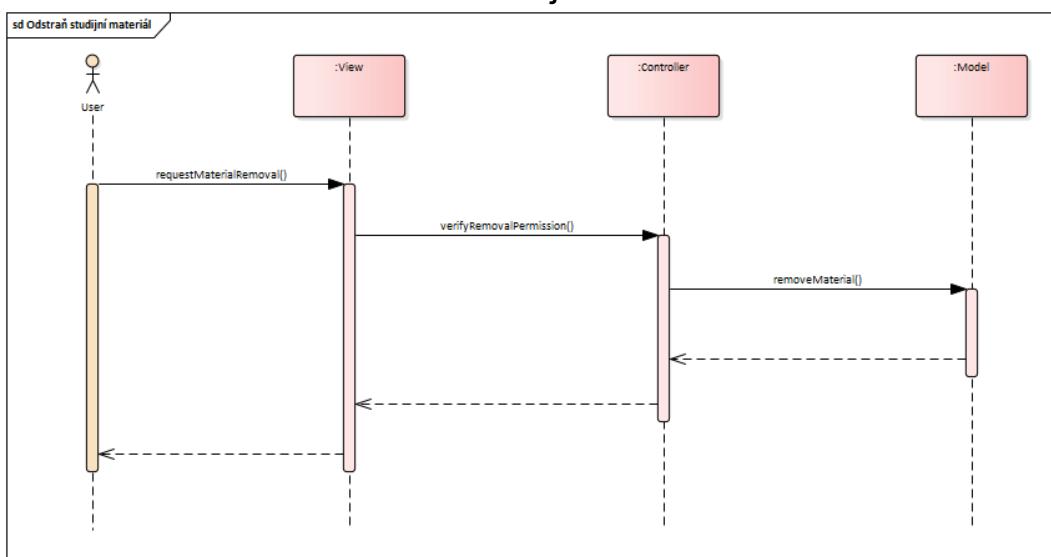
Zobraz studijní materiály



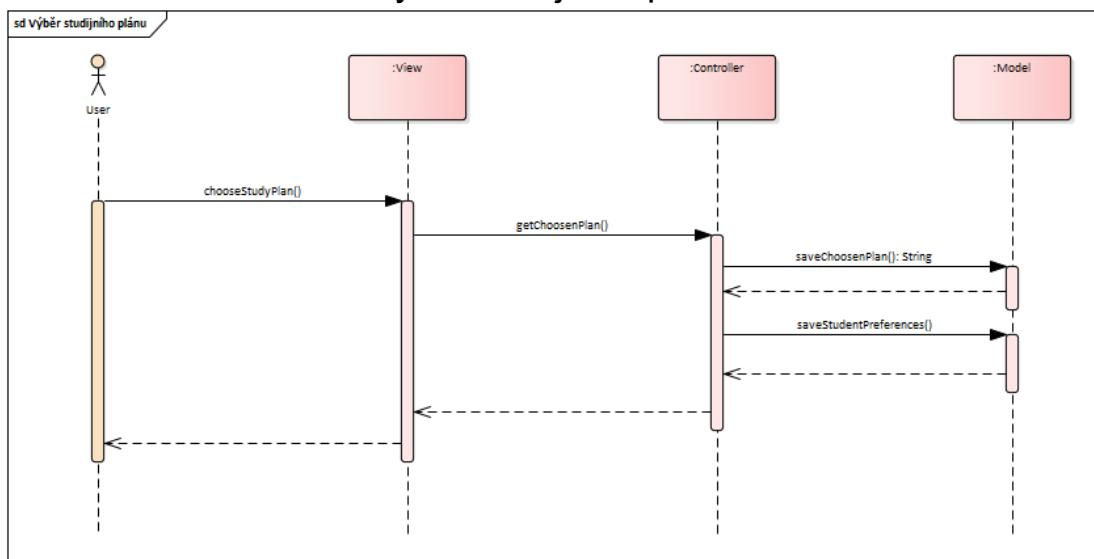
Uprav studijní materiál



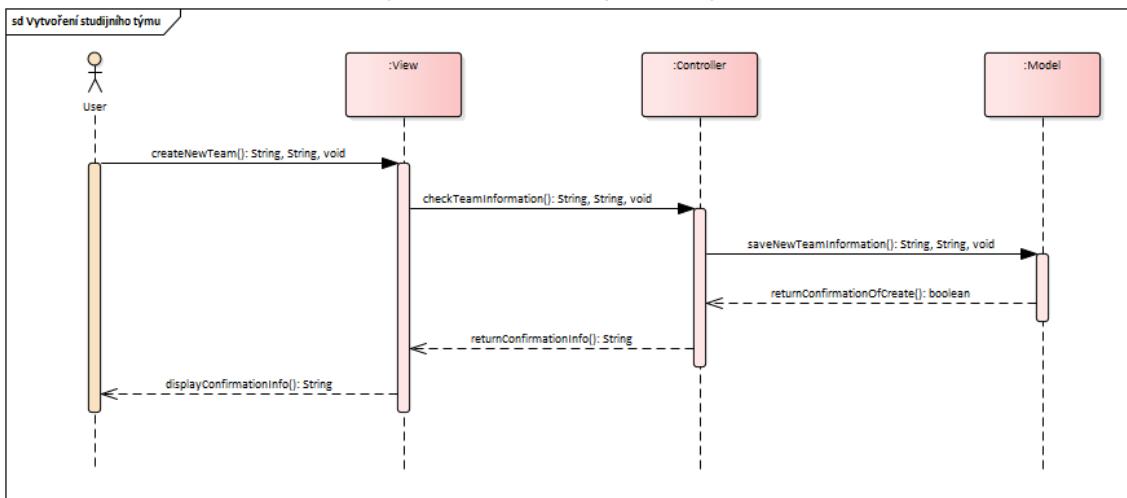
Odstraň studijní materiál



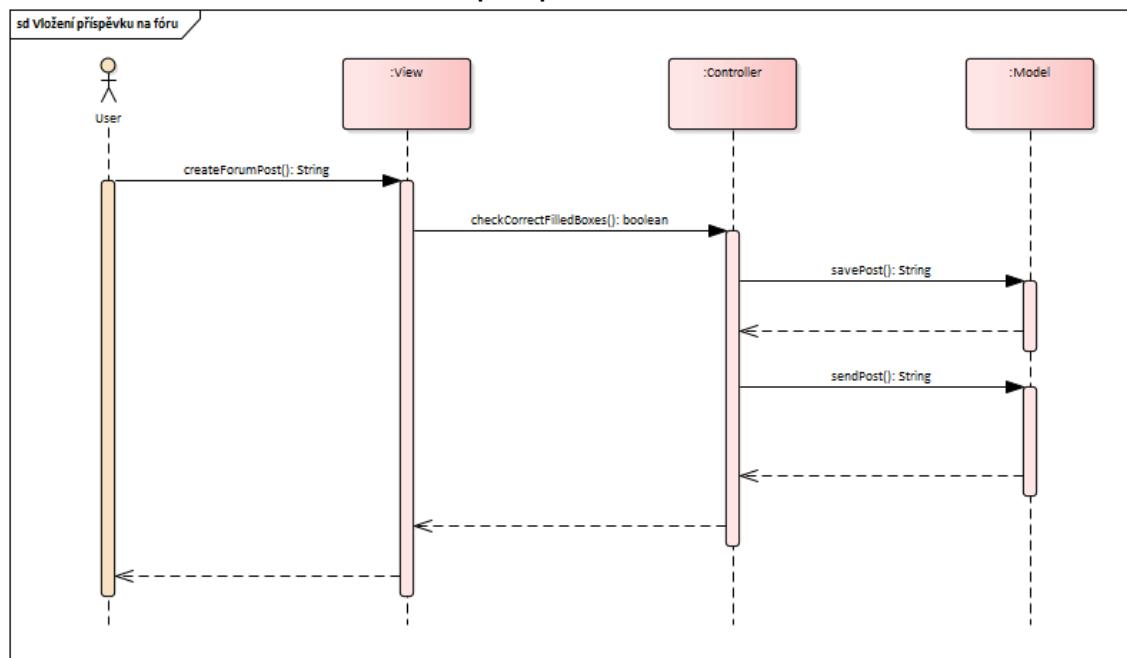
Výběr studijního plánu



Vytvoření studijního týmu



Vložení příspěvku na fórum



Zhodnocení týmu

První hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	C	C	C	C	C
komentáře	Hodně práce	nic neudělal, dával špatné info	průměrná práce	Průměrná práce	Průměrná práce

- nutnost dávat známky

Druhé hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	B	F	C	C	C
komentáře	Hodně práce	nic neudělal, dával špatné info	průměrná práce	Průměrná práce	Průměrná práce

Třetí hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	A,A,A,B	C	C	B	C
Komentáře		Průměrná práce, lehké zpoždění	Průměrná práce bez problémů	Tento týden udělal víc práce než ostatní, s procesy měl zpoždění	Minulý týden pracoval dobře, tento týden bez větších problémů

Čtvrté hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	A,A,B,B	B	C	C	C
Komentáře		Dobrá práce	Průměrná práce	Hodně práce, ale zpoždění	Průměrná práce

Páté hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	A,A,A,A	C	C	B	C
Komentáře		Průměrná práce	Průměrná práce	Hodně práce, dobře udělaná	Průměrná práce

Šesté hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	B,B,B,B	C	B	B	D
Komentáře		Průměrná práce	Dobrá práce	Dobrá práce, pomáhal opravovat	Udělal přibližně stejně práce jako ostatní, ale v nízké kvalitě

Sedmé hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	A,A,A,A	D	B	B	D
Komentáře		nízká kvalita práce	Dobrá práce	Dobrá práce, pomáhal opravovat	nízká kvalita práce

Osmé hodnocení

Známky

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Známka	A	A	A	A	A
Komentáře					

- Všichni hodně pracovali, aby se vše stihlo

Konečné hodnocení

- dali jsme si osm známk, Martin dostával jako vedoucí hodnocení od jednotlivých členů týmu, ostatním dával známky on
- Konečné bodové rozdělení spočítané podle známk, kde A = 1, F=5 a odchylka od průměru ve známkách odpovídá odchylce v bodech. (Dohodnuto týmově na začátku semestru)

Známky vyjádřeny číselně

Martin - C, B, (A,A,A,B), (A,A,B,B), A, B, A, A
 $3 + 2 + 1.25 + 1.5 + 1 + 2 + 1 + 1 = 12.75$

Štěpán - C, F, C, B, C, C, D, A
 $3 + 5 + 3 + 2 + 3 + 3 + 4 + 1 = 24$

Ilya - C, C, C, C, C, B, B, A
 $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 1 = 20$

Filip - C, C, B, C, B, B, B, A
 $3 + 3 + 2 + 3 + 2 + 2 + 2 + 1 = 18$

Algis - C, C, C, C, C, D, D, A
 $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 1 = 24$

průměr -> $(12.75 + 24 + 20 + 18 + 24) / 5 = 98.75 / 5 = 19.75$

- co bod odchylky od průměru, to bod hodnocení

	Martin	Štěpán	Ilya	Filip	Algis
Body	+6	-4	0	+2	-4

Rozdělení bodů

	Martin Rondoš	Štěpán Skalka	Ilya Gorlov	Filip Toman	Algis Jakutov	Přerozdělené body
1.body	+5	-4	0	0	-1	5
2. body	+3	0	-2	+2	-3	5
3. body	-2	-3	+4	+3	-2	7
4. body	0	+3	-2	-3	+2	5
Komentáře	Vychází z domluveného způsobu bodování týmu					
Body celkem	+6	-4	0	+2	-4	22

Odpracované hodiny

Martin Rondoš	30,5
Filip Toman	30
Štěpán Skalka	37
Ilya Gorlov	38
Algis Jakutov	25,5

Martin Rondoš

Předmět mi přišel zajímavý, i když překvapivě více přednášky než projekt. U projektu jsem měl hlavně problémy s organizací týmu, o kterou jsem se většinu semestru snažil, ke konci jsem to vzdal a pracovalo se dost chaoticky. Bohužel spolupráce moc nefungovala a pak jsem trávil více času organizací členů týmu než prací na projektu. To se ale na práci moc nepodepsalo (např. každý týden se dělaly věci poslední den i přesto, že v pozdějších týdnech jsem klukům psal v podstatě denně a vždycky bylo všechno v pořádku až do posledního dne, kdy někteří zjistili, že vlastně neví co mají dělat, jak to dělat a jak že se jmenoval ten program, co máme používat). Celkově můžu po tomto předmětu celkem jistě říct, že práce vedoucího je mnohem více frustrující, než bych čekal, a v budoucnu se jí budu vyhýbat. Přednášky mě bavily a celý předmět byl podle mě dobře koncipovaný, pokud bych měl něco vytknout, tak některé informace ohledně projektu nebyly dost specifické a dohledatelné.

Co se hodnocení členů týče, Filip pracoval velmi dobře, Ilya bez problémů, na Algisovi bylo vidět, že se snaží, ale kvalita byla asi nejnižší, a Štěpán pracoval některé týdny průměrně, jiné nedělal skoro nic, hlavně mě u něj mrzela špatná spolupráce a komunikace.

Filip Toman

EasyExam byl pro mě opravdu zajímavým projektem, který mi i z reálného hlediska dává smysl a dokáže si představit jeho skutečnou realizaci. Myslím si, že se nám naší týmovou prací povedlo pokrýt většinu důležitých aspektů hypotetického produktu a vybudovat solidní představu o jeho funkcionalitě. Hlavním problémem během naší práce však byla dle mého názoru chybějící jasná vedoucí osoba, která by se starala o celkový chod projektu a koordinaci ostatních členů. Každý tak ve finále pracoval na svou vlastní části projektu bez ohledu na ostatní oblasti a to způsobovalo mnoho problémů s konzistencí, které jsme museli následně opravovat. S tím se pojí i naše nepříliš pečlivé trackování issues, kdy většina práce byla rozdělena pouze v rámci naší Messenger skupiny a jednotlivým členům tak ve finále nebylo zcela jasné, kdo na čem pracuje a jakou práci je ještě potřeba dokončit. Celkově byl tak tento projekt velmi hodnotnou zkušeností, která mi pomohla pochopit, co vše je potřeba řešit v rámci pre-produkce a do budoucna bych se rozhodně zaměřil na lepší využití nástrojů pro týmový management a komunikaci týmu.

Štěpán Skalka

Pro mě práce na projektu byla docela zajímavá. Ze začátku jsem měl problém s Enterprise Architectem, ale s časem jsem si na něj zvykl. Měl jsem občas problém pochopit jak se sestavují jednotlivé diagramy. Zjistil jsem, že nejvíce mě baví dělat design prototypu atd. V podstatě mužů říct, že moje práce na projektu byla dobrá, ale šlo by to určitě vylepšit, například tím, že bych mohl věnovat více času na začátku projektu.

Celému týmu bych dal nějakou průměrnou známku, až na Algisa, který na rozdíl od ostatních se projektu moc nevěnoval. Mohli jsme se scházet více, aby každý z nás pochopil jaké máme úkoly a jak si je všichni představujeme zrealizovat. Také bychom mohli nenechávat všechno na poslední den a nechávat nějakou rezervu v případě, že by někdo z nás nechápal zadání nebo nestihal dodělat prací.

Na závěr mužů říct, že díky projektu jsem se naučil novým věcem a také jsem dostal další zkušenosti z práce v týmu.

Ilya Gorlov

Náš projekt byl pro mě opravdu zajímavý. Líbilo se mi pracovat v týmu, dělat drobné úkoly, abychom na konci jsme získali prakticky dokončenou aplikaci. Členové týmu vykonávali různé úkoly, někdo udělal o něco méně, někdo o něco více, ale obecně, s výjimkou Algisu, jsme všichni dělali skoro stejně množství práce. Bylo jasné, že pro Algisa byl projekt obtížný, ale snažil se dělat vše správně a včas. Hodnotím svou práci v projektu jako dobrou, ale bohužel jsem neudělal všechno na maximum. Celkem hodnotím práci našeho týmu taky jako dobrou, ale samozřejmě bychom mohli pracovat lépe.

Algis Jakutov

Pro mě práce s projektem byla docela těžká, protože je to můj první projekt v této oblasti, ale měl jsem dobrý tým, který mě hodně podporoval. Měl jsem problém pochopit funkcionalitu našeho produktu z důvodu, že jsem neměl moc zkušenosti s budováním produktů. Respektuji práci celého týmu za to kolik práce udělali. Celkově jsem dostal nový perspektivu na plánování a projektování softwaru. Uvědomil jsem si, že je důležité sdílet s ostatními členy týmu stejný obraz nad projektem.