

# Extraktcia dát z webu

[WebExtraction]

*Dokumentácia k riadeniu projektu*

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ivan Srba
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Verzia číslo:</b>	1.0
<b>Dátum poslednej</b>	
<b>zmeny:</b>	14.11.2016

1 Úvod

2 Roly členov tímu a podiel práce

2.1 Ján Brechtl

2.2 Tomáš Juhaniak

2.3 Martin Kalužník

2.4 Rastislav Krchňavý

2.5 Michal Kren

2.6 Martin Lacek

2.7 Andrej Vaculčiak

3 Aplikácie manažmentov

3.1 Manažment vývoja

3.2 Manažment integrácie a nasadenia produktu

3.3 Manažment dizajnu

3.4 Manažment testovania

3.5 Manažment verziovania

3.6 Manažment dokumentácie

3.7 Manažment podporných nástrojov a komunikácie

3.8 Manažment kvality kódu

4 Sumarizácie šprintov

4.1 Šprint 1 (07.10.2016 - 19.10.2016)

4.1.1 Backlog šprintu

4.1.2 Prehľad práce členov tímu

4.1.3 Zhrnutie

4.2 Šprint 2 (19.10.2016 - 07.11.2016)

4.2.1 Backlog šprintu

4.2.2 Prehľad práce členov tímu

4.2.3 Zhrnutie

5 Používané metodiky

Príloha A: Exporty úloh z nástroja ScrumDesk

## 1 Úvod

Drvivá väčšina moderných softvérových aplikácií je vyvíjaná tímom alebo skupinou tímov súčasne. Nakoľko našu aplikáciu vyvíjame s použitím metódy scrum, tím je v našom prípade samostatná jednotka, ktorá sa sama riadi a rieši (väčšinu) problémov. Aby sme však ako tím dokázali fungovať, nemôžeme robiť všetci všetko naraz.

Úlohou tohto dokumentu je sprostredkovať podrobnosti o tíme skôr z pohľadu riadenia tímu a nie vývoja aplikácie. Opisuje roly jednotlivých členov, ich náplň a následne obsahuje informácie k jednotlivým šprintom, ktoré prebehli. Nachádza sa v ňom aj prehľad používaných metodík a globálna retrospektíva.

## **2 Roly členov tímu a podiel práce**

Každý člen tímu má zodpovednosť za určitú oblasť potrebnú pri vývoji aplikácie alebo pracuje ako podpora pre niektorý z manažmentov.

### ***2.1 Ján Brechtl***

- Manažment integrácie a nasadenia produktu

### ***2.2 Tomáš Juhaniak***

- Manažment dizajnu

### ***2.3 Martin Kalužník***

- Manažment kvality kódu

### ***2.4 Rastislav Krchňavý***

- Manažment vývoja
- Manažment testovania

### ***2.5 Michal Kren***

- Manažment verziovania

### ***2.6 Martin Lacek***

- Webová prezentácia tímu

### ***2.7 Andrej Vaculčiak***

- Manažment dokumentácie
- Manažment podporných nástrojov (Slack, ScrumDesk) a komunikácie

### **3 Aplikácie manažmentov**

Každý manažment, ktorý je spomenutý v predchádzajúcej kapitole, má svoje opodstatnenie a dôvod, prečo niektorý člen tímu má na starosti danú oblast'. Veľmi stručný popis jednotlivých manažmentov je obsahom tejto kapitoly.

#### ***3.1 Manažment vývoja***

Pri vývoji aplikácie je dôležité mať osobu, ktorá je zodpovedná za celkový priebeh vývoja. Rieši teda veci týkajúce sa kódu, programov potrebných pre vývoj a konzistentné používanie verzií. Spolupracuje s ostatnými vývojármi pri tvorbe produktu. Okrem toho musí úzko spolupracovať aj s manažérom testovania, dizajnu a samozrejme integrácii.

Zodpovedná osoba by mala mať skúsenosti s jazykom a prostredím, v ktorom sa aplikácia vyvíja, a teda vedieť poskytnúť podporu v prípade potreby.

#### ***3.2 Manažment integrácie a nasadenia produktu***

Aj keď možno nie ešte v tomto štádiu vývoja projektu, ale po jeho nasadení do ostrej prevádzky je nutné zabezpečiť bezproblémovú integráciu novej verzie. Na tento účel slúžia rôzne nástroje, ktoré celý proces výrazne zjednodušujú a urýchľujú.

Člen tímu, ktorý má zodpovednosť za túto oblast' by mal poznáť nástroje pre CI (Continuous Integration) a vedieť s nimi pracovať.

#### ***3.3 Manažment dizajnu***

Dizajn častokrát predáva produkt. Preto je vhodné mať v tíme človeka, ktorý sa do dizajnu rozumie a ovláda, aspoň základné, pravidlá pre dobrý dizajn. Vie to totiž významne ovplyvniť úspech a budúcnosť produktu. Nevyhnutnosťou je úzka spolupráca s vývojom, napokoľko je jednoduchšie dorábať postupne detaily do existujúceho dizajnu, ako ho neskôr celý prerábať.

#### ***3.4 Manažment testovania***

Nakoľko je nás produkt vyvíjaný spôsobom TDD (Test Driven Development), je potrebné od začiatku myslieť na dostatočné testy s čo najvyšším možným pokrytím. V podstate každý člen, ktorý vyvíja funkcionality by si mal napísat' aj testy, ktoré musia byť

úspešné, aby bola daná funkčionalita uznaná product ownerom a mohla byť vyhlásená za dokončenú.

Aj napriek tomu, že si testy spravidla píšu samotní vývojári, je potrebné mať dohľad a koordináciu aj na tejto úrovni, aby boli testy primeranej kvality a mali čo najlepšie pokrytie.

### ***3.5 Manažment verziovania***

Vytvárať a zálohovať verzie počas vývoja ale aj po ňom je veľmi užitočná činnosť v prípade výskytu chyby alebo iných nechcených záležitostí s nutnosťou návratu k predchádzajúcej verzií aplikácie.

Človek zodpovedný za verzie sa vyzná do tímov používaného nástroja pre správu verzií a kódu (v našom prípade GitHub).

### ***3.6 Manažment dokumentácie***

Každý seriózny projekt musí mať adekvátnu dokumentáciu, za ktorú je zodpovedný aspoň jeden člen tímu. V našom prípade ide teda o tvorbu samotných dokumentov (k ing. dielu a riadeniu), udržiavanie formy a zber dát, ktoré do sú do dokumentácie použité (výstupy stretnutí a pod.). Do tejto oblasti patrí ale aj príprava šablón dokumentov pre ostatných členov (napr. metodiky).

### ***3.7 Manažment podporných nástrojov a komunikácie***

Komunikácia je v prostredí tímu mimoriadne dôležitá. Aby všetko prebiehalo hladko a s čo najmenej nedorozumeniami, je potrebné zabezpečiť čo najvhodnejšie prostriedky na komunikáciu v rámci tímu. V našom prípade na komunikáciu používame aplikáciu Slack, kde riešime všetko dôležité prakticky okamžite, ak sú prítomní potrební členovia tímu.

Ďalším podporným nástrojom pre správu úloh a monitoring postupu v šprinte, ale aj celkovo je ScrumDesk. V tejto aplikácii vytvárame US (User stories) a ich úlohy. Avšak aj v tomto nástroji je dôležité udržať určitú konzistenciu a poriadok.

### ***3.8 Manažment kvality kódu***

Kód programu je v podstate jadro celého úsilia tímu. Výsledkom má byť funkčný program, ktorý splňa požiadavky zákazníka. V druhej väčšine prípadov ale zákazníka nezaujíma, ako je daný program napísaný.

Pre projekty, na ktorých pracuje viacero ľudí je dôležité dodržiavanie určitých pravidiel pri písaní kódu a i., aby sa neznižovala jeho kvalita a najmä čitateľnosť (dôležitá pre prácu s kódom programu v budúcnosti).

Najlepšie preto je mať niekoho zodpovedného za záležitosti ohľadom kódu, kto ustrie hne, aby kvalita kódu splňala určitú úroveň a boli dodržané všetky potrebné konvencie a pod.

## 4 Sumarizácie šprintov

V tejto kapitole sú opísané jednotlivé šprinty (čo sa plánovalo a urobilo). Obsahujú informácie o tom, čo sme riešili, na čo nové sme v rámci tímu prišli, resp. na čom sme sa snažili od minulého šprintu pracovať (čo sa týka najmä tímu, nie projektu).

### 4.1 Šprint 1 (07.10.2016 - 19.10.2016)

Hlavnou úlohou šprintu bolo inicializovať potrebné vybavenie (databázu, server, webové sídlo, testy, dizajn atď.) a začať pracovať na prvých reálnych user stories.

V tomto šprinte sa najmä objavovali a vyjasňovali rôzne podrobnosti, či už išlo o monitoring času stráveného prácou na projekte alebo spôsob práce s taskami v ScrumDesku a pod.

Už v tomto šprinte sme odhalili potrebu stanovenia si určitých pravidiel, napr. pri písaní kódu, verziovaní, komunikácií medzi sebou alebo aj definovaní Taskov v podpornom nástroji ScrumDesk. Na základe toho sme začali písat prvé metodiky.

#### 4.1.1 Backlog šprintu

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	159570	User story	Inicializácia DB	DONE	0h	0.1h	0.1h
*	159588	User story	Inicializácia servera	DONE	0h	6h	6h
	159573	User story	Inicializácia dizajnu	DONE	0h	6h	6h
	159556	User story	Registrácia	DONE	0h	6.2h	6.2h
	159563	User story	Prihlásenie	DONE	0h	2.5h	2.5h
	159574	User story	Inicializácia autorizácie	DONE	0h	2.5h	2.5h
	159575	User story	Administrácia účtov	DONE	0h	3.5h	3.5h
	159589	User story	Inicializácia testov	DONE	0h	10h	10h
					Total	0h	36.8h
							36.8h

#### 4.1.2 Prehľad práce členov tímu

Timesheet - WebExtraction				
From	To	Group by	User	All
 Jan B				
15/10/2016	Inicializácia servera	Nastavenie servera	5	
		Total	5	
 Tomas Juhaniak				
16/10/2016	Inicializácia dizajnu	Vylepsenie dizajnu	3	
16/10/2016	Podpora	Riešenie problémov s databázou	2	
18/10/2016	Inicializácia dizajnu	Vylepsenie dizajnu	1	
		Total	6	
 Martin Kaluzník				
17/10/2016	Inicializácia testov	Valid user	4	
17/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	7	
17/10/2016	Inicializácia testov	Code review	0.5	
		Total	11.5	
 Rastislav Krchňavý				
07/10/2016	Inicializácia dizajnu	template	0	
13/10/2016	Inicializácia dizajnu	template	1.5	
13/10/2016	Inicializácia DB	instalacny prikaz	0.1	
13/10/2016	Inicializácia autorizácie	Code review	0.5	
13/10/2016	Prihlásenie	Code review	1	
13/10/2016	Podpora	Vytvorenie tutorialu	1	

## Dokumentácia k riadeniu projektu

<b>When</b>	<b>Backlog Item</b>	<b>Task</b>	<b>Spent</b>
13/10/2016	Podpora	Gem better errors	<b>0.2</b>
14/10/2016	Registrácia	Code review	<b>0.2</b>
17/10/2016	Inicializácia testov	Valid user	<b>0</b>
17/10/2016	Inicializácia testov	Invalid user	<b>2</b>
17/10/2016	Inicializácia testov	nepotvrdený mail	<b>2</b>
18/10/2016	Administrácia účtov	edit form	<b>1</b>
<b>Total</b>			<b>9.5</b>



Michal Kren

<b>When</b>	<b>Backlog Item</b>	<b>Task</b>	<b>Spent</b>
07/10/2016	Registrácia	view	<b>0</b>
07/10/2016	Registrácia	DB migrácia + model	<b>0</b>
07/10/2016	Registrácia	route + controller	<b>0</b>
07/10/2016	Inicializácia DB	Vytvorenie DB	<b>0</b>
07/10/2016	Inicializácia DB	config(.yml)	<b>0</b>
08/10/2016	Prihlásenie	controller	<b>0</b>
08/10/2016	Prihlásenie	view	<b>0</b>
10/10/2016	Registrácia	view	<b>1</b>
10/10/2016	Registrácia	route + controller	<b>3</b>
10/10/2016	Prihlásenie	view	<b>1</b>
10/10/2016	Inicializácia autorizácie	Rozhebat CanCan gem	<b>1</b>
10/10/2016	Inicializácia autorizácie	Pridať rolu používateľovi	<b>1</b>
13/10/2016	Prihlásenie	Code review	<b>0.5</b>
13/10/2016	Registrácia	Potvrdenie emailom	<b>2</b>
14/10/2016	Dokumentácia	metodika pre Git	<b>1.5</b>
16/10/2016	Inicializácia servera	code review	<b>0.5</b>
17/10/2016	Inicializácia testov	Code review	<b>1.5</b>
18/10/2016	Inicializácia dizajnu	Code review	<b>0.5</b>
18/10/2016	Dokumentácia	metodika pre Git	<b>0.5</b>
18/10/2016	Administrácia účtov	test	<b>1</b>
19/10/2016	Administrácia účtov	Code review	<b>0.5</b>
<b>Total</b>			<b>15.5</b>

## Dokumentácia k riadeniu projektu



Martin Lacek

When	Backlog Item	Task	Spent
12/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>2</b>
12/10/2016	Podpora	Vytvorenie a úprava stránky	<b>4</b>
18/10/2016	Podpora	Vytvorenie a úprava stránky	<b>0.2</b>
18/10/2016	Podpora	Git tutoriál	<b>0.5</b>
18/10/2016	Inicializácia servera	Testovanie Crona	<b>0.5</b>
<b>Total</b>			<b>7.2</b>



Ivan Srba

No tasks logs found.

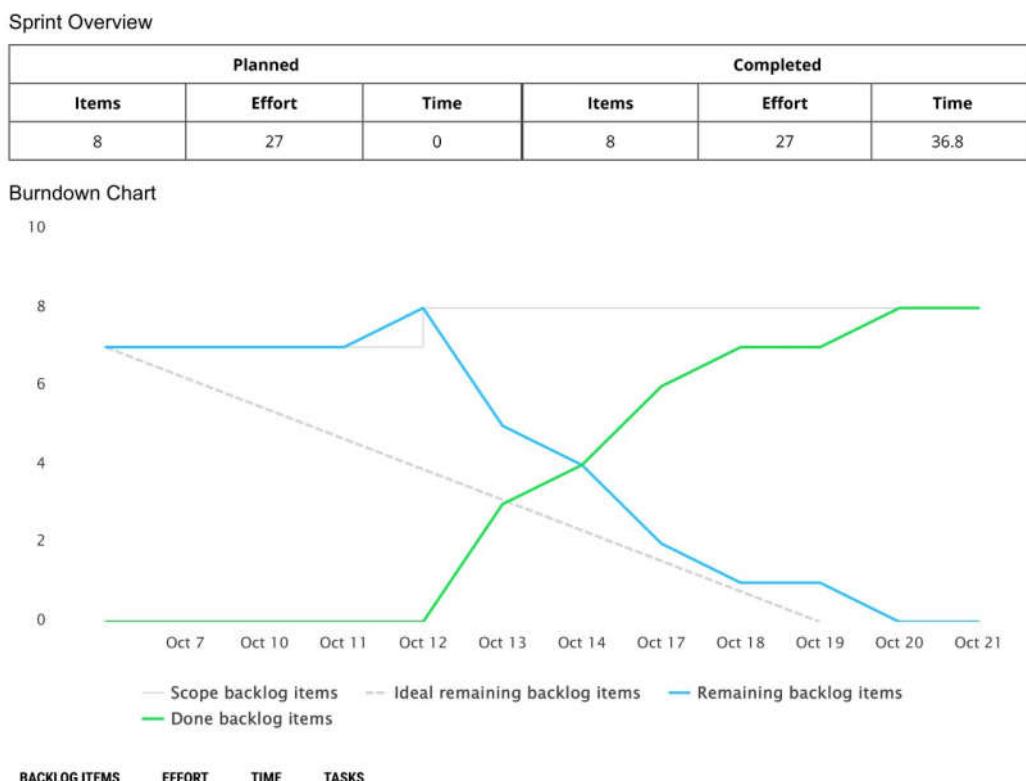


Andrej Vaculčiak

When	Backlog Item	Task	Spent
08/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>3</b>
09/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>2.5</b>
10/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>1</b>
12/10/2016	Administrácia účtov	view	<b>1</b>
12/10/2016	Inicializácia servera	Nastavenie servera	<b>0</b>
14/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>1.5</b>
14/10/2016	Dokumentácia	vytvorenie šablón	<b>2</b>
15/10/2016	Dokumentácia	spracovanie záznamu zo stretnuti...	<b>1</b>
17/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>2.5</b>
17/10/2016	Dokumentácia	práca na dokumentácii (1. odovzd...	<b>0.7</b>
18/10/2016	Podpora	Git tutoriál	<b>0.5</b>
<b>Total</b>			<b>15.7</b>

**From 07/10/2016 to 19/10/2016 total spent time is 70.4 hours**

#### 4.1.3 Zhrnutie



Na obrázku vyššie je vidieť burndown chart tohto šprintu. Je na ňom jasne viditeľná počiatočná stagnácia, no neskôr (po 12.10.) sa práca rozbehla a ku koncu (18.10.) sme sa dokonca priblížili k optimálnym hodnotám. Je potrebné poznamenať, že všetky US sa dokončili včas.

#### 4.2 Šprint 2 (19.10.2016 - 07.11.2016)

Počas tohto šprintu sa tím začal viac zaoberať samotnou implementáciou US. Počet US súvisiacich s technickými záležitosťami sa minimalizoval (v podstate sa riešila už len inicializácia CI - "Continuous Integration" nástroja). Vytvorili sa stránky pre manipuláciu s projektami a skriptami (CRUD - Create, Read, Update, Delete) a študovali sa možnosti a materiály k tvorbe rozšírenia do prehliadača Google Chrome.

Ako v každom z počiatočných šprintov sa neustále ujasňovali záležitosti ohľadom riadenia. Objavili sa chyby v plánovaní (tvorba Taskov pre jednotlivé US), ktorú sme vyriešili a v nasledujúcom špriente sa chystáme aplikovať.

#### **4.2.1 Backlog šprintu**

Sprint Backlog

*	ID	Type	Title	Status	Estimate	Spent	Delta
	164994	User story	Zmena hesla + profil (Michal)	DONE	0h	14h	<b>14h</b>
	164997	User story	Project CRUD (Rasto)	DONE	0h	8.2h	<b>8.2h</b>
	164998	User story	Script CRUD (Tomáš)	DONE	0h	6h	<b>6h</b>
	165004	User story	Browser extension API + auth. (Martin L.)	DONE	0h	20.7h	<b>20.7h</b>
	165005	User story	Inicializácia CI (Ján)	DONE	6h	5.5h	<b>-0.5h</b>
	165010	User story	I18N (Rasto)	DONE	0h	1.6h	<b>1.6h</b>
				Total	<b>6h</b>	<b>56h</b>	<b>50h</b>

#### 4.2.2 Prehľad práce členov tímu

##### Timesheet - WebExtraction

**From** 19/10/2016 **To** 07/11/2016 **Group by**  **User**



Jan B

When	Backlog Item	Task	Spent
26/10/2016	Chyby	Zmenit Webx->webx + zmena con...	<b>0</b>
26/10/2016	Inicializácia CI (Ján)	Nadstavenie Travis CI pre appku	<b>4.5</b>
26/10/2016	Inicializácia CI (Ján)	Prestudovať Code climet / coverall...	<b>1</b>
02/11/2016	Browser extension API + auth. (M...	API pomocou gemu grape	<b>2</b>
<b>Total</b>			<b>7.5</b>



Tomas Juhaniak

When	Backlog Item	Task	Spent
26/10/2016	Project CRUD (Rastko)	Implementacia	<b>2</b>
26/10/2016	Script CRUD (Tomáš)	Implementacia	<b>3</b>
06/11/2016	Project CRUD (Rastko)	View	<b>1</b>
06/11/2016	Script CRUD (Tomáš)	View	<b>1</b>
07/11/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	code review	<b>0.2</b>
07/11/2016	Script CRUD (Tomáš)	Implementacia	<b>1</b>
07/11/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	view	<b>3</b>
<b>Total</b>			<b>11.2</b>



Martin Kaluznik

When	Backlog Item	Task	Spent
25/10/2016	Dokumentácia	metodika pre vývoj	<b>2</b>
25/10/2016	Browser extension API + auth. (M...	Výber a konfigurácia gemu na auth	<b>3</b>
30/10/2016	Browser extension API + auth. (M...	Výber a konfigurácia gemu na auth	<b>3</b>
03/11/2016	Dokumentácia	metodika pre vývoj	<b>0.5</b>
03/11/2016	Browser extension API + auth. (M...	Auth + API integrácia a testy	<b>3</b>
05/11/2016	Browser extension API + auth. (M...	Code review	<b>1.2</b>

## Dokumentácia k riadeniu projektu

When	Backlog Item	Task	Spent
			Total
			12.7



Rastislav Krchňavý

When	Backlog Item	Task	Spent
			Total
25/10/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	code review	0.5
25/10/2016	I18N (Rasto)	Set up	1.5
26/10/2016	Project CRUD (Rasto)	Migracia	0.2
26/10/2016	Project CRUD (Rasto)	Implementacia	2
06/11/2016	Project CRUD (Rasto)	Unit Testy	2
07/11/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	code review	0.8
			Total
			7



Michal Kren

When	Backlog Item	Task	Spent
			Total
19/10/2016	Administrácia účtov	Code review	0.5
25/10/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	profil	4
25/10/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	zmena hesla	0.5
25/10/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	code review	0.5
25/10/2016	I18N (Rasto)	Code review	0.1
26/10/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	profil	3.5
02/11/2016	Browser extension API + auth. (M...)	API pomocou gemu grape	3
06/11/2016	Browser extension API + auth. (M...)	Code review	0.5
06/11/2016	Project CRUD (Rasto)	Codereview	1
06/11/2016	Script CRUD (Tomáš)	Code review	1
07/11/2016	Zmena hesla + profil (Michal)	code review	1
			Total
			15.6



Martin Lacek

When	Backlog Item	Task	Spent
			Total
25/10/2016	Browser extension API + auth. (M...)	preštudovať ako spraviť aplikáciu ...	1
26/10/2016	Podpora	Vytvorenie a úprava stránky	0.5

## Dokumentácia k riadeniu projektu

When	Backlog Item	Task	Spent
26/10/2016	Browser extension API + auth. (M...)	preštudovať ako spraviť aplikáciu ...	<b>1</b>
02/11/2016	Browser extension API + auth. (M...)	API pomocou gemu grape	<b>3</b>
07/11/2016	Kostra (Martin L.)	Vytvorenie repositaru	<b>0</b>
07/11/2016	Kostra (Martin L.)	Vytvorenie kostry	<b>3</b>
<b>Total</b>			<b>8.5</b>


Ivan Srba

No tasks logs found.


Andrej Vaculčiak

When	Backlog Item	Task	Spent
23/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>3</b>
24/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>1.5</b>
25/10/2016	Podpora	Štúdium Ruby tutoriálu.	<b>1.5</b>
25/10/2016	Dokumentácia	práca na dokumentácií (1. odovzd...	<b>1</b>
30/10/2016	Dokumentácia	práca na dokumentácií (1. odovzd...	<b>2</b>
02/11/2016	Dokumentácia	metodika k dokumentom	<b>1.5</b>
04/11/2016	Dokumentácia	metodika pre ScrumDesk	<b>1</b>
<b>Total</b>			<b>11.5</b>

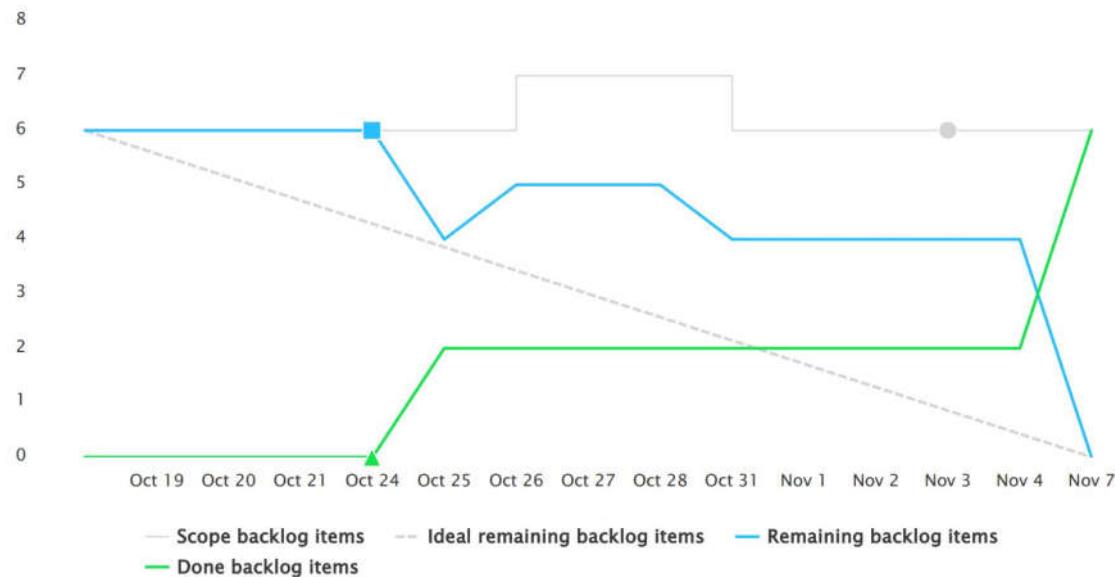
**From 19/10/2016 to 07/11/2016 total spent time is 74 hours**

### 4.2.3 Zhrnutie

Sprint Overview

Planned			Completed		
Items	Effort	Time	Items	Effort	Time
6	29	6	6	29	56

Burndown Chart



Ako je vidieť z burndown chartu zobrazeného na obrázku vyššie, opäť bol začiatok šprintu poznačený určitou stagnáciou. Tentokrát na to bol ale adekvátny dôvod, nakoľko do termínu 24.10.2016 bolo potrebné odovzdávať dokumenty týkajúce sa diplomovej práce, ktorú rieši každý z členov tímu.

Následne je vidieť určitý progres, ale aj ďalšia stagnácia, až po období pred koncom šprintu, kde už pod tlakom času došlo k ukončeniu US. Táto stagnácia bola spôsobená čakaním na Code Review (teda na Taskoch sa pracovalo), ktoré prebehlo pred, už spomínaným, koncom šprintu (pozn. 31.10. bolo rektorské voľno a 01.11. štátny sviatok).

## 5 Používané metodiky

Celý obsah kapitoly je tvorený prehľadom všetkých používaných metodík tímu.

# Extraktcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika tvorby dokumentov

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ivan Srba
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Andrej Vaculčiak
<b>Verzia číslo:</b>	1.0
<b>Dátum poslednej</b>	
<b>zmeny:</b>	13.11.2016

## 1 Úvod

Účelom tohto dokumentu je stanoviť určité pravidlá pri práci s dokumentáciou, zahŕňajúci proces jej samotnej tvorby. Je zložený z troch hlavných častí, ktoré špecifikujú tvorbu dokumentácie k inžinierskemu dielu a dokumentácie k riadeniu projektu. Okrem toho je jedna časť venovaná všeobecným pokynom pri práci s oboma dokumentáciami alebo inými dokumentami. Je určená pre všetkých členov tímu, ktorí budú pracovať na dokumentácií.

## **2 Skratky a značky**

Tento dokument neobsahuje špeciálne skratky alebo značky, ktoré potrebujú vysvetlenie.

## 3 Postupy

### 3.1 Všeobecné pokyny

Dokumenty sa píšu v slovenčine s použitím diakritiky. V prípade, že si niektorý člen nie je istý svojou gramatikou je povinný upozorniť zodpovednú osobu (ktorá má na starosti dokumenty) o kontrole a prípadnú korekciu chýb.

#### 3.1.1 Prostredie pre tvorbu

Všetky dokumenty sú uložené v zdieľanom adresári služby Google Drive, a teda sú prístupné všetkým členom tímu.

Pri paralelnej práci na jednom dokumente sa používa prostredie Google Dokumentov – najmä kvôli možnosti pracovať súčasne.

Na dokumente, ktorý paralelný prístup nevyžaduje, je možné pracovať s ktorýmkolvek balíčkom Office (Microsoft Office, OpenOffice, LibreOffice a pod.) avšak je potrebné výsledný súbor uložiť vo formáte ‘.doc‘. Okrem toho je tak isto možné pracovať v prostredí Google Dokumentov.

#### 3.1.2 Formát dokumentov na tímovom webe

Každý dokument je okrem umiestnenia v spoločnom zdieľanom adresári dostupný aj na webe tímu vo formáte PDF. Pri momentálnom ukončení tvorby dokumentu a potreby umiestnenia na web je preto potrebné súbor uložiť ako PDF a poslať osobe zodpovednej za web.

#### 3.1.3 Používanie šablón

Pre prácu s metodikami je vytvorená šablóna, ktorá je uložená v podadresári „Templates“ v zdieľanom adresári. Nachádza sa tam verzia vytvorená pre Google Dokumenty a súbor .doc, ktorý si je možné stiahnuť a priamo doň písat. Čo sa týka formátovania, nie je potrebná špeciálna úprava.

- V šablóne sa nachádzajú frázy ohraničené znakmi „<“ označujúce generický text, ktorý je potrebné specifikovať pre konkrétnu metodiku.
- Dôležité je používanie štýlov. V šablóne sa nachádzajú zadefinované štýly, z ktorých pri písaní sa najviac používa „Normálny text“ a „Nadpis“ rôznej úrovne.
- Pre hlavné kapitoly dokumentu sa používa Nadpis 1. Pre podnadpisy (podľa potreby) je možné použiť ďalšie štýly nadpisov, pričom sú preddefinované do 3. úrovne.
- Na číslovanie nadpisov (všetkých úrovní) v prostredí Google Dokumentov používať doplnok „Table of contents“
- Pre text v odstavcoch sa používa štýl „Normálny text“.
- V každom dokumente sa pred každým nadpisom prvej a druhej úrovne vkladá prázdný riadok.

## **3.2 Dokumentácia k riadeniu a inžinierskemu dielu**

Kedže tieto dva dokumenty je možné upravovať súčasne s inými členmi, sú dostupné v podadresári „Dokumentácie“ v zdieľanom adresári. Tento podadresár obsahuje ako verzie Google Dokumentov, tak aj .doc súbory. Na prácu sa používajú **len** verzie Google Dokumentov.

Pri práci s týmito dokumentami platí to isté, čo pre používanie šablón v podkapitole 3.1.3.

### **3.2.1 Inžinierske dielo**

Obsahom tohto dokumentu sú podrobnosti o vyvájanej aplikácii. Podľa toho je štruktúrovaný aj obsah. Celá aplikácia je rozdelená na viacero modulov, z ktorých každý prechádza procesom analýzy, návrhu, implementácie a testovania. Tieto body je potrebné v dokumente uviesť.

### **3.2.2 Riadenie projektu**

Na rozdiel od inžinierskeho diela, tento dokument opisuje fungovanie tímu, roly členov tímu, dokumentuje šprinty (z pohľadu tímu), retrospektívnu a všetko, čo súvisí s tímom ako takým a jeho prácou na projekte.

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava

# Extraktcia dát z webu

[WebExtraction]

*Metodika pre vývoj*

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ing. Ivan Srba, PhD.
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Martin Kalužník
<b>Verzia číslo:</b>	1.0
<b>Dátum poslednej zmeny:</b>	25.10.2016

## 1 Úvod

Cieľom tohto dokumentu je zadefinovanie základných postupov pre jednotnú tvorbu a komentovanie zdrojových kódov. Metodika zahŕňa konvencie písania zdrojového kódu, ktoré sú jeho tvorcovia povinní dodržiavať. Uvedená metodika je zameraná na programovacie jazyky Ruby a JavaScript, ktoré budú zdieľať spoločné základné konvencie pokial' to ich syntax dovolí.

## **2 Skratky a značky**

## 3 Postupy

### 3.1 Spoločné pravidlá

#### 3.1.1 Základné pravidlá

- Komentáre v kóde budú písané výhradne v angličtine.
- Každý riadok musí končiť znakom nového riadku.

#### 3.1.2 Vynucovanie konvencí

Súčasťou prehliadky zdrojového kódu je aj poukázanie na akékoľvek nezhody konvencí zdrojového kódu. Kód nemôže prejsť prehliadkou, pokiaľ neboli všetky objavené nezhody v konvenciách opravené, aj v prípade, že je inak plne funkčný.

#### 3.1.3 Opravovanie konvencí v existujúcom kóde

V prípade, že robíte zmenu na riadku, v ktorom je použitá nesprávna konvencia, je povolené túto konvenciu opraviť.

V prípade, že si všimnete nedodržanú konvenciu na riadku, ktorý neupravujete, je zakázané úpravu tohto riadku spojiť do commitu s inými nesúvisiacimi zmenami. Na úpravu konvencí vytvorte samostatný commit, podľa možnosti použite “git commit --fixup <commit ktorý pridal nekonzistentnú konvenciu>”.

## 3.2 Ruby

### 3.2.1 Základné pravidlá

Ak pravidlo nie je špecifikované v tejto metodike, riadime sa pravidlami vytvorenými Ruby komunitou:

<https://github.com/bbatsov/ruby-style-guide/blob/master/README.md#source-code-layout>

- Úvodzovky pri stringoch - používať jednoduché úvodzovky v prípadoch, keď nie je potrebná interpolácia alebo špeciálne znaky ako \t \n alebo '.

```
name = 'Bozhidar'
```

Nie:

```
name = "Bozhidar"
```

- Pridávanie závislostí (gemov) - preferujeme špecifikáciu verzie pomocou optimistického operátora, prípadne bez špecifikácie verzie:

```
gem 'devise', '>= 3.4.1'
```

## Metodika pre vývoj

V prípade známej nekompatibility nových verzií je možné použiť optimistický operátor:

```
gem 'devise', '~> 3.4.1'
```

Alebo špecifikovanie konkrétnej verzie:

```
gem 'devise', '3.4.1'
```

### 3.2.2 Výber najčastejšie porušovaných konvencí

Disclaimer: Tento výber slúži na pripomienutie si najčastejšie porušovaných konvencí počas prehliadky kódu, konvencie v ňom môžu často pribúdať a ubúdať podľa toho, ako rýchlo sa ich naučíme. Ideálne bude na konci prázdný.

### 3.2.3 Úvodzovky pri stringoch

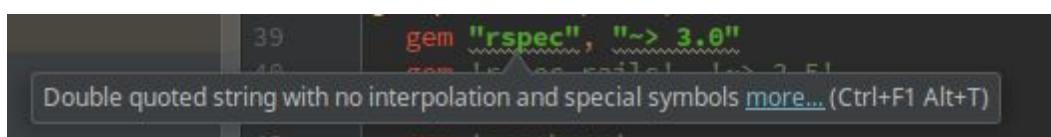
Používať jednoduché úvodzovky v prípadoch, keď nie je potrebná interpolácia alebo špeciálne znaky ako \t \n alebo `:

```
name = 'Bozhidar'
```

Nie:

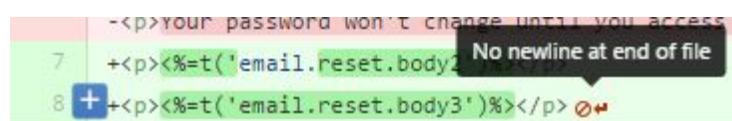
```
name = "Bozhidar"
```

RubyMine dokáže na toto upozorňovať.



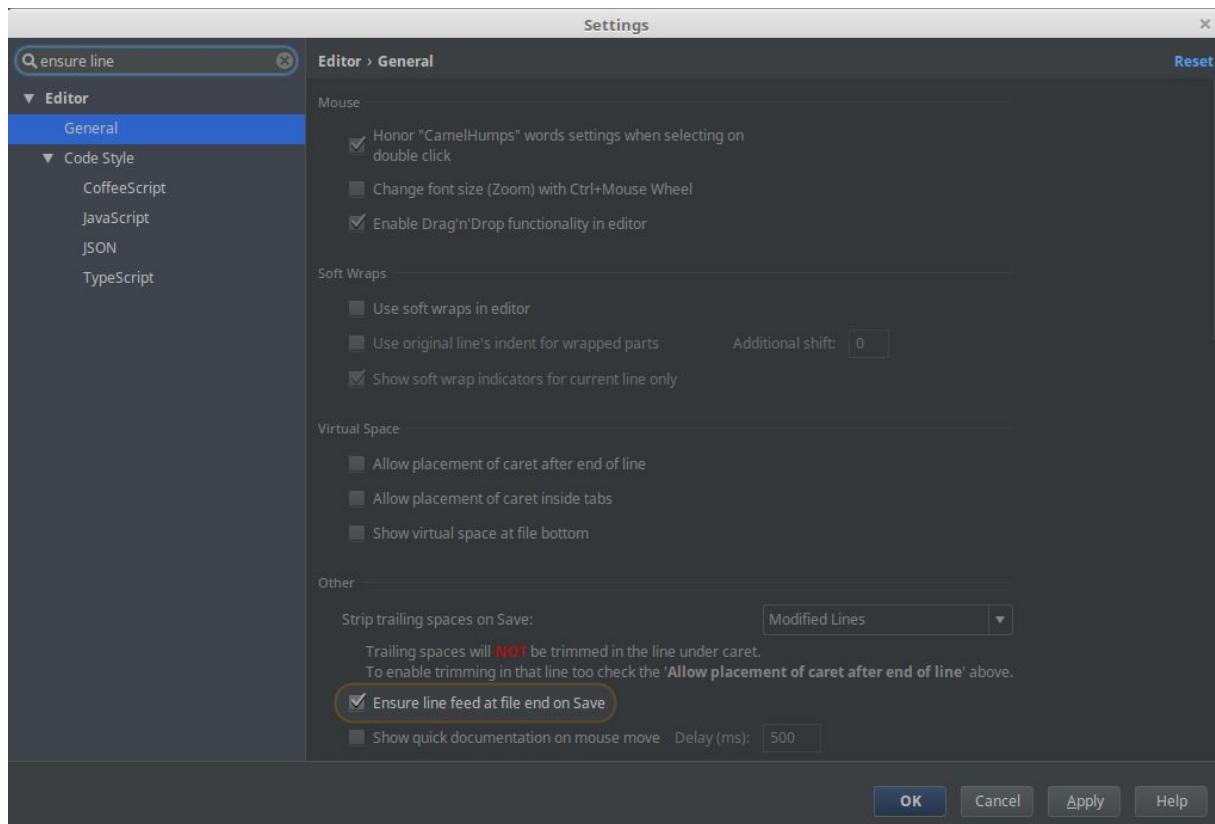
### 3.2.4 Nový riadok na konci súboru

Pri diff pohľade pri pull requeste na githube je jednoduché si všimnúť chýbajúce konce riadkov.



Pre používateľov RubyMine stačí nastaviť editor podľa obrázku a nikdy sa s tým nebudú musieť zaoberať.

# Metodika pre vývoj



## 3.2.5 Prázdný riadok

- Pred aj za blokmi kódu (do - end, each...) je prázdný riadok.

## 3.2.6 Jednoduché podmienky

Jednoduché podmienky, t.j. vykonáva sa iba jeden riadok a neexistuje else vetva, podmienka je napísaná na jednom riadku:

```
do_something if true
```

Nie:

```
if true
    do_something
end
```

## 3.3 JavaScript

### 3.3.1 Základné pravidlá

Na napísanie ked' začneme používať JS

### 3.3.2 Výber najčastejšie porušovaných konvencíí

# Extraktcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre prácu s nástrojom ScrumDesk

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ivan Srba
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Andrej Vaculčiak
<b>Verzia číslo:</b>	1.0
<b>Dátum poslednej</b>	
<b>zmeny:</b>	14.11.2016

## 1 Úvod

Pre prácu v tíme aplikujúcim scrum je veľmi dôležité mať prehľad o tom, kto čo robí a v akom štádiu sa nachádzajú úlohy riešené v aktuálnom sprinte.

Vo veľa prípadoch sa na tento účel jednotlivé úlohy značia na tabuľu, okolo ktorej každý z členov dennodenne chodí a môže teda vidieť stav aktuálneho sprintu alebo celkový stav riešenia projektu.

V našom prípade to ale nie je úplne realizovateľné, čo viedlo k výberu jedného z mnohých podporných nástrojov vytvorených presne na tento účel. Náš tím si vybral ScrumDesk, ktorý pre účely nášho projektu postačuje.

Tento dokument obsahuje základné pravidlá pri práci s týmto nástrojom, pričom ale nemá slúžiť ako používateľská príručka. Jeho hlavnou úlohou je informovať o dohodnutých konvenciách, ktoré sú špecifické pre tím, resp. organizáciu, v ktorej sa používa.

## 2 Skratky a značky

US – User Story

DoD – Definition of Done

PO – Product Owner

## 3 Postupy

### 3.1 Základné pojmy

Pre scrum je jednou zo základných aktivít rozdelenie celej témy na určité konkrétnejšie oblasti (Epic), ktoré sú následne dekomponované na ešte podrobnejšie tzv. prípady použitia (User Story) a tie ešte na konkrétné úlohy (Task), ktoré určujú, čo je potrebné v danom US urobiť na to, aby neskôr splnil DoD.

### 3.2 Názvy

Pre názvy jednotlivých prvkov platia nasledujúce pravidlá:

- Všetky názvy musia čo najpresnejšie, ale stručne vystihovať podstatu
- Epic – anglicky s veľkým začiatočným písmenom
- US – slovensky s veľkým začiatočným písmenom + v zátvorke za názvom je meno, kto je za danú US zodpovedný
- Task – slovensky s veľkým začiatočným písmenom

### 3.3 Podrobnosti

Všetky podrobnosti sú písané v slovenčine s použitím diakritiky.

Pre jednotlivé US sú dostupné podrobnosti v sekcií ‘Description‘ daného US, ktoré vznikajú vyjadrením PO k danému US pri pridávaní do šprintu. Okrem toho tu môžu byť poznámky cvičiaceho k realizácii.

Každá US musí mať nastavený dohodnutý ‘Effort’, ktorý sa zvolí na začiatku šprintu (metódou Planning Poker). Neplatí to pre US, ktoré nie sú priradené k žiadnemu Epicu (Podpora, Dokumentácia, Chyby).

### 3.4 Dokumentovanie času

Každý člen tímu je povinný si monitorovať a následne značiť čas strávený prácou na projekte, nech ide o aktivity spojené s Taskom alebo ide o podporné činnosti, zaradené do US, ktoré nespadajú pod žiadny Epic.

Pre každý Task je k dispozícii záložka ‘Worklog’, kde je možné, podľa vlastného uváženia, ale dostatočne podrobne, značiť, kolko hodín s daným Taskom človek strávil.

Ako voliteľná súčasť je možné činnosť aj opísať, no nie je to nevyhnutne nutné.

### 3.5 Začiatok šprintu

Na stretnutí, kde sa oficiálne začína šprint sa definujú US pre šprint a určia zodpovedné osoby za konkrétné US. Tieto osoby sú do polnoci toho dňa POVINNÉ

definovať Tasky pre svoju US. Vtedy začína šprint v ScrumDesku a pridávanie Taskom by malo byť veľmi zriedkavé a vo výnimočných prípadoch.

### **3.5.1 Tasky pre jednotlivé US**

Ak je US typicky implementačná, v podstate si situácia vyžaduje, aby obsahovala tieto Tasky:

- Code Review
- Testy

Okrem toho je odporúčané pri definovaní Taskov pozerať na základnú architektúru (model-view-controller), a teda si zadefinovať (ak to z US vyplýva) Task, ktorý rieši časť View, Model a Controller. Názov si môže každý člen zvoliť svoj, aký uzná za vhodné, no musí splňať podmienky z kapitoly 3.2

## **3.6 Uzatváranie šprintu**

Pri uzatváraní šprintu musia byť všetky Tasky v stave ‘Done’. Pokiaľ niektorý z nich nie je, celé US sa presúva do ďalšieho šprintu a až potom sa celý šprint ukončí.

Po ukončení šprintu nie je dovolené a vlastne ani možné upravovať US ani Tasky.

# Extraktcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre manažment verzií

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ing. Ivan Srba, PhD.
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Michal Kren
<b>Verzia číslo:</b>	1.1
<b>Dátum poslednej</b>	
<b>zmeny:</b>	19.10.2016

## 1 Úvod

Cieľom tejto metodiky je definovať základné postupy odovzdávania kódu a udržiavania verzií.  
Metodika opisuje prácu s nástrojom Git.

## 2 Skratky a značky

Odovzdanie (angl. commit) je množina zmien v súboroch projektu v určitom čase podpísaná autorom

Vetva (angl. branch) je postupnosť odovzdaní. Vetvenie umožňuje spravovať súbory v jednej vetvy repozitáru nezávisle od iných vetiev

Feature Funkcionalita, ktorá je podporená používateľským príbehom

Git Distribuovaný systém na správu revízií zdrojového kódu

## 3 Postupy

### 3.1 Vety

- master - produkčné prostredie (spustenie v letnom semestri)
- staging -
- development - spoločná vetva pre vývoj
- ďalšie
  - názov: feature\_<nova funkcia>, fix\_<chyba>
  - napr: feature\_registration

Novy kód sa odovzdáva len cez *pull request* (ďalej PR) z vlastnej vety. Iný člen tímu mergne PR do development vety po tom ako prebehne *code-review*.

Do development vety sa smie priamo *pushnut* len v prípade opravy jedného riadku - musí schváliť aspoň jeden ďalší člen tímu.

Prísny zákaz *force push* do inej ako vlastnej vety - v prípade porušenia kupuje vinník pivo celému tímu.

Postup nasadzovania zmien

feature\_branch --- PR ---> development --- CI ---> staging (neskôr master)

Odrovzdávanie kódu

- commit message
  - v angličtine
  - začína sa slovesom s veľkým začiatocným písmenom
  - jedna správa obsahuje najviac dve slovesá oddelené čiarkou
  - napr.: Fix email confirmation, add error messages to login form
- sprava nekončí bodkou
- každý PR sa mergne až po code-review

## 3.2 Pomôcka k základným príkazom

Vytvorenie vlastnej vetvy:

(aktuálna vetva je development)

git pull

git checkout -b feature\_branch

Commitnutie zmien

git commit -am "Add new feature"

Zobrazenie zmien oproti poslednému commitu

git diff

Prvý push vlastnej vetvy

git push -u origin feature\_branch

Udržiavanie aktuálneho kódu z development vetvy vo vlastnej vetve

### 1. merge

git checkout development

git pull origin development

git checkout feature\_branch

git merge development

(pozn.) git merge --squash

- umožní vyhnúť sa zbytočným merge commitom
- merge commit sa pripojí k ďalšiemu "obyčajnému" commitu
- 

### 2. rebase

git checkout feature\_branch

git rebase development / git rebase -i development (interactive)

podľa pokynov vyriešiť konflikty a následne

git rebase --continue

1. proces možno treba opakovať niekoľko krát, podľa počtu konfliktov

git rebase --abort

2. zruší zmeny spôsobené rebasom a vráti sa na pôvodny stav

Vrátenie sa na predošlý commit (**opatrne**)

`git reset --hard <označenie commitu>`

- označenie commitu získame cez git log
- stratia sa všetky zmeny od commitu, na ktorý sa vrátim

# Extraktcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre komunikáciu

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ivan Srba
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Andrej Vaculčiak
<b>Verzia číslo:</b>	1.0
<b>Dátum poslednej</b>	
<b>zmeny:</b>	12.11.2016

## **1 Úvod**

Účelom tohto dokumentu, ako aj z názvu vyplýva, je oboznámiť čitateľa so spôsobmi komunikácie v tíme, pri riešení tímových záležitostí súvisiacich s prácou na projekte.

## 2 Skratky a značky

BOT – program, ktorý opakovane a automaticky vykonáva určitú rutinnú činnosť.

## 3 Postupy

### 3.1 Prostriedky komunikácie

Členovia tímu majú možnosť medzi sebou komunikovať osobne, prostredníctvom aplikácie Slack, e-mailom alebo prostredníctvom iných sociálnych sietí.

#### 3.1.1 Osobná komunikácia

Členovia sa v rámci riešenia problémov môžu stretnúť osobne, čo je pre čo najlepšie pochopenie problému pravdepodobne najefektívnejšie riešenie. Je však potrebné, ak sa riešili veci týkajúce sa záležitostí, o ktorých by mali byť oboznámení aj ostatní členovia tímu, dat' ostatným členom vedieť, na čom ste sa pri osobnej komunikácii dohodli.

#### 3.1.2 Slack

Čo sa týka tímových záležitostí, odporúča sa komunikovať pomocou Slacku. V aplikácii je možné použiť na komunikovanie súkromné správy priamo členovi tímu alebo niektorý z kanálov, ktoré sú opísané v nasledujúcich podkapitolách.

Pre komunikáciu prostredníctvom kanálov je dobré, pri písaní správy, ktorú chceme, aby si prečítal niektorý z členov, použiť tzv. mention (v tvare @menopouzivatela), prípadne ekvivalent v tvare @channel pre všetkých členov v danom kanáli alebo @everyone v správe v kanáli #general.

##### 3.1.2.1 #bugs\_errors

Kanál určený pre ohlasovanie nájdených chýb, v princípe akéhokoľvek typu.

##### 3.1.2.2 #build

Kanál pre BOTa aplikácie Travis. Oznamuje výsledok automatizovaného testovania. Nie je dôvod do tohto kanálu písat'.

##### 3.1.2.3 #documents

Hlavná úloha tohto kanálu je riešenie záležitostí ohľadom dokumentácie. Oznamujú sa tu nové metodiky, nové verzie už existujúcich metodík (odporúča sa použiť @channel). Je možné tu riešiť aj iné problémy spojené s tvorbou dokumentácie.

##### 3.1.2.4 #general

Všeobecný kanál pre všetkých členov tímu. Obsahuje informácie, ktoré nespadajú do žiadneho kanála, ale stále sa týkajú vývoja.

##### 3.1.2.5 #github

Ďalší s kanálov, kam BOT (tentokrát GitHubu) vypisuje oznamenia, komentáre atď., týkajúce sa GitHubu. Okrem toho je možné tu viest' diskusiu ku code review, nakoľko sa tu zobrazujú aj komentáre ku kódu, ktorý prebieha v GitHube.

##### 3.1.2.6 #important

Kanál určený pre dôležité informácie pre členov tímu. Väčšinou ide o informácie dôležité pre všetkých členov tímu (preto sa odporúča použiť @channel).

#### *3.1.2.7 #po\_only*

Nakoľko sa aj mimo stretnutí s product ownerom vyskytnú otázky, na ktoré vie zodpovedať práve on, odporúča sa použiť tento kanál (na rozdiel od súkromnej správy), aby túto informáciu videli všetci členovia.

#### *3.1.2.8 #rails\_support*

Počas implementácie sa môžu vyskytnúť problémy, nejasnosti, prípadne otázky týkajúce sa Ruby on Rails, ktoré je možné písat do tohto kanála.

#### *3.1.2.9 #random*

Pre riešenie záležitostí týkajúcich sa tímu, no nesúvisiacich s projektom (napr. team building akcie a pod.) je k dispozícii tento kanál.

#### *3.1.2.10 #scrumdesk*

Kanál pre BOTa aplikácie ScrumDesk, ktorý pridáva informácie o zmenách v tejto aplikácii. Opäť nie je potrebné tento kanál používať na komunikáciu. Má len informačný charakter.

### **3.1.3 Tímový e-mail**

Ako komunikačný prostriedok tímu s okolitým svetom slúži primárne tímový e-mail: tim.16.fiit.1617@gmail.com. O heslo k tomuto účtu je možné požiadat člena tímu zodpovedného za komunikáciu. Tento e-mail sa NESMIE používať na súkromné účely.

Pri komunikácií s použitím e-mailu sa vyžaduje komunikácia dodržiavajúca bežne vyžadovanú formálnu úroveň.

**Príloha A: Exporty úloh z nástroja ScrumDesk**

<b>Story ID</b>	<b>Theme</b>	<b>Epic</b>	<b>Release na</b>	<b>Sprint na</b>	<b>Story statu</b>	<b>Story type</b>	<b>Impedime</b>	<b>Ready indi</b>
159556		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159556		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159556		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159556		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159563		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159563		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159563		User mana	Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159570			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159570			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159570			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159573			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159573			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159574			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159574			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159575		User mana	Release 1:	Sprint 1	todo	user_story	false	false
159575		User mana	Release 1:	Sprint 1	todo	user_story	false	false
159588			Release 1:	Sprint 1	in_progres	user_story	false	false
159589			Release 1:	Sprint 1	todo	user_story	false	false
159589			Release 1:	Sprint 1	todo	user_story	false	false
159589			Release 1:	Sprint 1	todo	user_story	false	false

Waiting flag	Story title	Description	Acceptance	Moscow score	Business value	Risk	KANO	Effort
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Prihlásenie zadanie mena a heslapo zadaní zložkou 2.0							2.0
false	Prihlásenie zadanie mena a heslapo zadaní zložkou 2.0							2.0
false	Prihlásenie zadanie mena a heslapo zadaní zložkou 2.0							2.0
false	Inicializácia Postgres 9.5?, UNIX,- konfig Rails 2.0							2.0
false	Inicializácia Postgres 9.5?, UNIX,- konfig Rails 2.0							2.0
false	Inicializácia Postgres 9.5?, UNIX,- konfig Rails 2.0							2.0
false	Inicializácia čistý bootstrap vytvoriť layout (me 2.0)							2.0
false	Inicializácia čistý bootstrap vytvoriť layout (me 2.0)							2.0
false	Inicializácia gem na autorizáciu (cancan) - rozsah 3.0							3.0
false	Inicializácia gem na autorizáciu (cancan) - rozsah 3.0							3.0
false	Inicializácia gem na autorizáciu (cancan) - rozsah 3.0							3.0
false	Administrácia Len ako Admin chceme: - vidieť zo 4.0							3.0
false	Administrácia Len ako Admin chceme: - vidieť zo 4.0							3.0
false	Inicializácia ubuntu, ruby, rails, git, postgres, r 5.0							
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - výkon 5.0)							5.0
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - výkon 5.0)							5.0
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - výkon 5.0)							5.0

Story est in	Story rema	Story spent	Story due	Tags	Story color	Task ID	Task type	Task title
0	0	480			#FFFFFF	265218	TASK	view
0	0	480			#FFFFFF	265219	TASK	DB migráci
0	0	480			#FFFFFF	265221	TASK	route + cor
0	0	480			#FFFFFF	269060	TASK	Code review
0	0	60			#FFFFFF	265228	TASK	controller
0	0	60			#FFFFFF	265229	TASK	view
0	0	60			#FFFFFF	269061	TASK	Code review
0	0	0			#FFFFFF	265355	TASK	Vytvorenie
0	0	0			#FFFFFF	265356	TASK	config(.ym
0	0	0			#FFFFFF	265357	TASK	instalacny
0	0	0			#FFFFFF	265353	TASK	template
0	0	0			#FFFFFF	265614	TASK	Code review
0	0	120			#FFFFFF	265358	TASK	Rozhebat C
0	0	120			#FFFFFF	265359	TASK	Pridat rolu
0	0	120			#FFFFFF	267585	TASK	Code review
180	120	60			#FFFFFF	265231	TASK	controller
180	120	60			#FFFFFF	265235	TASK	view
0	300	0			#FFFFFF	269112	TASK	Nastavenie
0	0	0			#FFFFFF	265376	TASK	Valid user
0	0	0			#FFFFFF	265377	TASK	Invalid user
0	0	0			#FFFFFF	265378	TASK	nepotvrden

Task assignee	Task estim.	Task remain.	Task spent	Task status	Task color	Date of creation	Date of last update	Date of creation
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	240	Done	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	180	Done	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-12 2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-07 2016-10-12	2016-10-12 2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07 09:21:54	L 2016-10-07	2016-10-07 09:21:54
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07 09:21:54	L 2016-10-07	2016-10-07 09:21:54
Rastislav Klementík	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 09:21:54	L 2016-10-07	2016-10-07 09:21:54
Rastislav Klementík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-07	2016-10-07 2016-10-07	2016-10-07 2016-10-07
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 2016-10-07	2016-10-07 2016-10-07	2016-10-07 2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07 09:55:36	L 2016-10-07	2016-10-07 09:55:36
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07 09:55:36	L 2016-10-07	2016-10-07 09:55:36
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 09:55:36	L 2016-10-10	2016-10-07 09:55:36
	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 09:57:20	L 2016-10-07	2016-10-07 09:57:20
	180	120	60	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 09:57:20	L 2016-10-07	2016-10-07 09:57:20
Jan B	0	300	0	In progress	#FFFFFF	2016-10-07 10:34:50	L 2016-10-12	2016-10-07 10:34:50
	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 10:39:47	L 2016-10-07	2016-10-07 10:39:47
r	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 10:39:47	L 2016-10-07	2016-10-07 10:39:47
hy mail	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07 10:39:47	L 2016-10-07	2016-10-07 10:39:47

**Date of las Task waiting flag**

2016-10-07 false

2016-10-07 false

2016-10-07 false

! 11:18:06 L false

2016-10-08 false

2016-10-08 false

! 11:18:17 L false

2016-10-07 false

2016-10-07 false

' 12:46:29 L false

2016-10-12 false

' 17:37:22 L false

2016-10-10 false

2016-10-10 false

) 21:29:52 L false

' 09:59:17 L false

' 10:00:16 L false

! 12:23:36 L false

' 12:53:57 L false

' 12:54:15 L false

' 12:54:25 L false

<b>Story ID</b>	<b>Theme</b>	<b>Epic</b>	<b>Release na Sprint na</b>	<b>Story status</b>	<b>Story type</b>	<b>Impediment</b>	<b>Ready indi</b>
159556		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159556		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159556		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159556		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159556		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159563		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159563		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159563		User mana	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159570		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159570		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159570		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159573		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159573		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159573		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159574		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159574		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159574		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159575		User mana	Release 1: Sprint 1: M in_progres		user_story	false	false
159575		User mana	Release 1: Sprint 1: M in_progres		user_story	false	false
159575		User mana	Release 1: Sprint 1: M in_progres		user_story	false	false
159575		User mana	Release 1: Sprint 1: M in_progres		user_story	false	false
159588		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159588		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159588		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159589		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159589		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159589		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false
159589		Inicializáci	Release 1: Sprint 1: M done		user_story	false	false

Waiting flag	Story title	Description	Acceptance criteria	Moscow priority	Business value	Risk	KANO	Effort
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Registrácia zadanie používateľského mena (e 5.0)							5.0
false	Prihlásenie zadanie mena a heslapo zadaní zl 2.0							2.0
false	Prihlásenie zadanie mena a heslapo zadaní zl 2.0							2.0
false	Prihlásenie zadanie mena a heslapo zadaní zl 2.0							2.0
false	Inicializácia Postgres 9.5?, UNIX,- konfig Rails 2.0							2.0
false	Inicializácia Postgres 9.5?, UNIX,- konfig Rails 2.0							2.0
false	Inicializácia Postgres 9.5?, UNIX,- konfig Rails 2.0							2.0
false	Inicializácia čistý bootstrap vytvoriť layout (me 2.0)							2.0
false	Inicializácia čistý bootstrap vytvoriť layout (me 2.0)							2.0
false	Inicializácia čistý bootstrap vytvoriť layout (me 2.0)							2.0
false	Inicializácia gem na autorizáciu (cancan) - rozl 3.0							3.0
false	Inicializácia gem na autorizáciu (cancan) - rozl 3.0							3.0
false	Inicializácia gem na autorizáciu (cancan) - rozl 3.0							3.0
false	Administrá Len ako Admin chceme: - vidieť zo 4.0							3.0
false	Administrá Len ako Admin chceme: - vidieť zo 4.0							3.0
false	Administrá Len ako Admin chceme: - vidieť zo 4.0							3.0
false	Administrá Len ako Admin chceme: - vidieť zo 4.0							3.0
false	Inicializácia ubuntu, ruby, rails, git, postgres, r 5.0							5.0
false	Inicializácia ubuntu, ruby, rails, git, postgres, r 5.0							5.0
false	Inicializácia ubuntu, ruby, rails, git, postgres, r 5.0							5.0
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - vč 5.0)							5.0
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - vč 5.0)							5.0
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - vč 5.0)							5.0
false	Inicializácia Test na prihlásenie (3 scenáre - vč 5.0)							5.0

Story est in	Story rema	Story spent	Story due	Tags	Story color	Task ID	Task type	Task title
0	0	372			#FFFFFF	265218	TASK	view
0	0	372			#FFFFFF	265219	TASK	DB migráci
0	0	372			#FFFFFF	265221	TASK	route + cor
0	0	372			#FFFFFF	269060	TASK	Code revie
0	0	372			#FFFFFF	269841	TASK	Potvrdenie
0	0	150			#FFFFFF	265228	TASK	controller
0	0	150			#FFFFFF	265229	TASK	view
0	0	150			#FFFFFF	269061	TASK	Code revie
0	0	6			#FFFFFF	265355	TASK	Vytvorenie
0	0	6			#FFFFFF	265356	TASK	config(.ym
0	0	6			#FFFFFF	265357	TASK	instalacny
0	0	360			#FFFFFF	265353	TASK	template
0	0	360			#FFFFFF	265614	TASK	Code revie
0	0	360			#FFFFFF	270025	TASK	Vylepsenie
0	0	150			#FFFFFF	265358	TASK	Rozhebat C
0	0	150			#FFFFFF	265359	TASK	Pridat rolu
0	0	150			#FFFFFF	267585	TASK	Code revie
0	0	180			#FFFFFF	265231	TASK	edit form
0	0	180			#FFFFFF	265235	TASK	view
0	0	180			#FFFFFF	272690	TASK	Code revie
0	0	180			#FFFFFF	274198	TASK	test
0	0	360			#FFFFFF	269112	TASK	Nastavenie
0	0	360			#FFFFFF	271617	TASK	code revie
0	0	360			#FFFFFF	273636	TASK	Testovanie
0	0	600			#FFFFFF	265376	TASK	Valid user
0	0	600			#FFFFFF	265377	TASK	Invalid use
0	0	600			#FFFFFF	265378	TASK	nepotvrdej
0	0	600			#FFFFFF	272694	TASK	Code revie

Task assignee	Task estim.	Task remain.	Task spent	Task status	Task color	Date of creation	Date of last update	Date of creation
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	180	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	12	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	120	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-13
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	90	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	6	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	90	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-18	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	30	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-18	2016-10-07
Tomas Juhász	0	0	240	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-18	2016-10-13
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	30	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-16	2016-10-10
Rastislav Křížek	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07	09:57:20	2016-10-07
Tomas Juhász	0	0	60	Todo	#FFFFFF	2016-10-07	09:57:20	2016-10-07
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-07	09:57:20	2016-10-17
Michal Krejčík	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-07	09:57:20	2016-10-18
Jan Březina	0	0	300	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-18	2016-10-12
Michal Krejčík	0	0	30	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-18	2016-10-16
Martin Lacina	0	0	30	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-18	2016-10-18
Martin Kalvoda	0	0	240	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-17	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	120	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-17	2016-10-07
Rastislav Křížek	0	0	120	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-17	2016-10-07
Michal Krejčík	0	0	120	Done	#FFFFFF	2016-10-07	2016-10-17	2016-10-17

**Date of las Task waiting flag**

2016-10-07false

2016-10-07false

2016-10-07false

2016-10-14false

2016-10-16false

2016-10-08false

2016-10-08false

2016-10-13false

2016-10-07false

2016-10-07false

2016-10-13false

2016-10-16false

<b>Story ID</b>	<b>Theme</b>	<b>Epic</b>	<b>Release na Sprint na r Story statu</b>	<b>Story type</b>	<b>Impediment</b>	<b>Ready indi</b>
164994		User mana	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164994		User mana	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164994		User mana	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164994		User mana	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
164998		Script man	Release 1: Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
165004	API	Release 1:	Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
165004	API	Release 1:	Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
165004	API	Release 1:	Sprint 2: Fy in_progres	user_story	false	false
165005	Inicializáci	Release 1: Sprint 2: Fy done		user_story	false	false
165005	Inicializáci	Release 1: Sprint 2: Fy done		user_story	false	false
165010	Inicializáci	Release 1: Sprint 2: Fy done		user_story	false	false
165010	Inicializáci	Release 1: Sprint 2: Fy done		user_story	false	false

Waiting flag	Story title	Description	Acceptance criteria	Moscow value	Business value	Risk	KANO	Effort
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	3.0					3.0
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	3.0					3.0
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	3.0					3.0
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(r	3.0					3.0
false	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	5.0					5.0
false	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	5.0					5.0
false	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	5.0					5.0
false	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	Project CRI vytvoriť projekt, jeden field môže	5.0					5.0
false	Script CRU vytvoriť script, jeden field môžem	Script CRU vytvoriť script, jeden field môžem	5.0					5.0
false	Browser ešte verifikovať človeka T/Fpreštudova	Browser ešte verifikovať človeka T/Fpreštudova	8.0					8.0
false	Browser ešte verifikovať človeka T/Fpreštudova	Browser ešte verifikovať človeka T/Fpreštudova	8.0					8.0
false	Browser ešte verifikovať človeka T/Fpreštudova	Browser ešte verifikovať človeka T/Fpreštudova	8.0					8.0
false	Inicializácia: Code coverage, code climate,Trav	Inicializácia: Code coverage, code climate,Trav	5.0					5.0
false	Inicializácia: Code coverage, code climate,Trav	Inicializácia: Code coverage, code climate,Trav	5.0					5.0
I18N	Internacionalizácia - ľahko preloži	Internacionalizácia - ľahko preloži	3.0					3.0
I18N	Internacionalizácia - ľahko preloži	Internacionalizácia - ľahko preloži	3.0					3.0

Story estin	Story rema	Story spon	Story due	Tags	Story color	Task ID	Task type	Task title
0	0	450			#FFFFFF	275022	TASK	profil
0	0	450			#FFFFFF	275023	TASK	zmena hes
0	0	450			#FFFFFF	275025	TASK	code review
0	0	450			#FFFFFF	279897	TASK	view
0	0	0			#FFFFFF	279397	TASK	Migracia
0	0	0			#FFFFFF	279398	TASK	Implement
0	0	0			#FFFFFF	279400	TASK	Unit Testy
0	0	0			#FFFFFF	279401	TASK	Codereview
0	0	0			#FFFFFF	279504	TASK	Implement
0	0	300			#FFFFFF	279326	TASK	Výber a ko
0	0	300			#FFFFFF	279328	TASK	Code review
0	0	300			#FFFFFF	279357	TASK	preštudova
360	0	330			#FFFFFF	279740	TASK	Nadstaven
360	0	330			#FFFFFF	279942	TASK	Prestudova
0	0	96			#FFFFFF	278904	TASK	Set up
0	0	96			#FFFFFF	278908	TASK	Code revie

Task assignee	Task estimated time	Task remaining time	Task status	Task color	Date of creation	Date of last update	Date of creation
Michal Krejčík	0	0	360 Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-19
Michal Krejčík	0	0	30 Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-19
Rastislav Káčík	0	0	60 Todo	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-19
	0	0	0 Todo	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-26
Rastislav Káčík	0	0	0 In progress	#FFFFFF	2016-10-19	12:15:12	2016-10-25
Rastislav Káčík	0	0	0 In progress	#FFFFFF	2016-10-19	12:15:12	2016-10-25
	0	0	0 Todo	#FFFFFF	2016-10-19	12:15:12	2016-10-25
v	0	0	0 Todo	#FFFFFF	2016-10-19	12:15:12	2016-10-25
Tomas Juhász	0	0	0 In progress	#FFFFFF	2016-10-19	12:15:47	2016-10-25
Martin Kalousek	0	0	180 In progress	#FFFFFF	2016-10-19	12:17:56	2016-10-25
w	0	0	0 Todo	#FFFFFF	2016-10-19	12:17:56	2016-10-25
Martin Lacina	0	0	120 Done	#FFFFFF	2016-10-19	12:17:56	2016-10-25
Jan B	240	0	270 Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-26	2016-10-26
Jan B	120	0	60 Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-26	2016-10-26
Rastislav Káčík	0	0	90 Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-25
Michal Krejčík	0	0	6 Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-25

**Date of las Task waiting flag**

2016-10-2€ false

2016-10-2£ false

2016-10-2¤ false

; 11:12:01 L false

; 18:12:47 L false

; 18:12:56 L false

; 18:13:03 L false

; 18:13:13 L false

; 21:22:20 L false

; 15:54:29 L false

; 15:55:35 L false

2016-10-2€ false

2016-10-2£ false

2016-10-2¤ false

2016-10-2¤ false

2016-10-2£ false

<b>Story ID</b>	<b>Theme</b>	<b>Epic</b>	<b>Release na Sprint nam Story statu</b>	<b>Story type</b>	<b>Impedimer</b>	<b>Ready indica</b>
164994		User mana	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164994		User mana	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164994		User mana	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164994		User mana	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164997		Project ma	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164998		Script man	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164998		Script man	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
164998		Script man	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165004	API		Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165004	API		Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165004	API		Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165004	API		Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165004	API		Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165005		Initializatio	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165005		Initializatio	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165010		Initializatio	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false
165010		Initializatio	Release 1: ;Sprint 2: Fy done	user_story	false	false

Waiting flag	Story title	Description	Acceptance	Moscow	Business value	Risk	KANO	Effort
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	3.0					3.0
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	3.0					3.0
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	3.0					3.0
false	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	Zmena hes - Zmeniť/vyplniť základne údaje(m	3.0					3.0
false	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	5.0					5.0
false	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	5.0					5.0
false	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	5.0					5.0
false	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	5.0					5.0
false	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	Project CRL vytvoriť projekt, jeden field môžer	5.0					5.0
false	Script CRUI vytvoriť script, jeden field môžem	Script CRUI vytvoriť script, jeden field môžem	5.0					5.0
false	Script CRUI vytvoriť script, jeden field môžem	Script CRUI vytvoriť script, jeden field môžem	5.0					5.0
false	Script CRUI vytvoriť script, jeden field môžem	Script CRUI vytvoriť script, jeden field môžem	5.0					5.0
false	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	8.0					8.0
false	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	8.0					8.0
false	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	8.0					8.0
false	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	8.0					8.0
false	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	Browser ex verifikovať človeka T/Fpreštudovať	8.0					8.0
false	Inicializácia Code coverage, code climate,Travi	Inicializácia Code coverage, code climate,Travi	5.0					5.0
false	Inicializácia Code coverage, code climate,Travi	Inicializácia Code coverage, code climate,Travi	5.0					5.0
false	I18N (Rastč Internacionalizácia - ľahko preložit	I18N (Rastč Internacionalizácia - ľahko preložit	3.0					3.0
false	I18N (Rastč Internacionalizácia - ľahko preložit	I18N (Rastč Internacionalizácia - ľahko preložit	3.0					3.0

Story estir	Story rema	Story spent	Story due c	Tags	Story color	Task ID	Task type	Task title
0	0	840			#FFFFFF	275022	TASK	profil
0	0	840			#FFFFFF	275023	TASK	zmena hesl
0	0	840			#FFFFFF	275025	TASK	code review
0	0	840			#FFFFFF	279897	TASK	view
0	0	492			#FFFFFF	279397	TASK	Migracia
0	0	492			#FFFFFF	279398	TASK	Implement
0	0	492			#FFFFFF	279400	TASK	Unit Testy
0	0	492			#FFFFFF	279401	TASK	Codereview
0	0	492			#FFFFFF	280218	TASK	View
0	0	360			#FFFFFF	279504	TASK	Implement
0	0	360			#FFFFFF	280221	TASK	Code review
0	0	360			#FFFFFF	280222	TASK	View
0	0	1242			#FFFFFF	279326	TASK	Výber a koi
0	0	1242			#FFFFFF	279328	TASK	Code review
0	0	1242			#FFFFFF	279357	TASK	preštudova
0	0	1242			#FFFFFF	282323	TASK	Auth + API
0	0	1242			#FFFFFF	285584	TASK	API pomoc
360	0	330			#FFFFFF	279740	TASK	Nadstaveni
360	0	330			#FFFFFF	279942	TASK	Prestudova
0	0	96			#FFFFFF	278904	TASK	Set up
0	0	96			#FFFFFF	278908	TASK	Code review

Task assign	Task estim	Task remai	Task spent	Task status	Task color	Date of cre	Date of las	Date of cre
Michal Krej	0	0	450	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-07	2016-10-19
Michal Krej	0	0	30	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-07	2016-10-19
Rastislav Kr	0	0	180	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-07	2016-10-19
Tomas Juhá	0	0	180	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-07	2016-10-26
Rastislav Kr	0	0	12	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Rastislav Kr	0	0	240	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Rastislav Kr	0	0	120	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Michal Krej	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Tomas Juhá	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-26
Tomas Juhá	0	0	240	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Michal Krej	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-26
Tomas Juhá	0	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-26
Martin Kalu	0	0	360	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Martin Kalu	0	0	102	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Martin Laco	0	0	120	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-25
Martin Kalu	0	0	180	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-10-30
Martin Laco	0	0	480	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-11-06	2016-11-02
Jan B	240	0	270	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-26	2016-10-26
Jan B	120	0	60	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-26	2016-10-26
Rastislav Kr	0	0	90	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-25
Michal Krej	0	0	6	Done	#FFFFFF	2016-10-19	2016-10-25	2016-10-25

**Date of last Task waiting flag**

2016-10-26 false  
2016-10-25 false  
2016-11-07 false  
2016-11-07 false  
2016-10-26 false  
2016-10-26 false  
2016-11-06 false  
2016-11-06 false  
2016-11-06 false  
2016-11-06 false  
2016-10-30 false  
2016-11-06 false  
2016-10-26 false  
2016-11-03 false  
2016-11-02 false  
2016-10-26 false  
2016-10-26 false  
2016-10-25 false  
2016-10-25 false





Effort	Story estir	Story rem	Story spent	Story due	Tags	Story color	Task ID	Task type	Task title
5.0	0	0	90			#FFFFFF	289054	TASK	Integrácia
5.0	0	0	90			#FFFFFF	289057	TASK	Code review
5.0	0	0	90			#FFFFFF	289059	TASK	Registrácia
5.0	0	0	180			#FFFFFF	289032	TASK	Vytvorenie
5.0	0	0	180			#FFFFFF	289035	TASK	Vytvorenie
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289614	TASK	Vyhľadanie
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289616	TASK	Robazenie
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289618	TASK	code review
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289625	TASK	Model + m
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289626	TASK	Testy
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289628	TASK	View
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289629	TASK	Code review
5.0	0	0	0			#FFFFFF	289630	TASK	Extension ,

Task assignee	Task estimated time	Task remaining time	Task spent time	Task status	Task color	Date of creation	Date of last update	Date of creation	Date of last update
Martin Kal	0	0	90	In progress	#FFFFFF	2016-10-19 12:17:06	2016-11-07 12:54:50		
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-10-19 12:17:06	2016-11-07 12:55:56		
Martin Kal	0	0	0	In progress	#FFFFFF	2016-10-19 12:17:06	2016-11-07 12:56:31		
Michal Kre	0	0	0	Done	#FFFFFF	2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07	2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07		
Martin Lac	0	0	180	Done	#FFFFFF	2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07	2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07 2016-11-07		
Michal Kre	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:23:04	2016-11-07 19:13:27		
Michal Kre	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:23:04	2016-11-07 19:14:56		
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:23:04	2016-11-07 19:15:26		
ligracia	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:27:08	2016-11-07 19:19:04		
	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:27:08	2016-11-07 19:19:30		
	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:27:08	2016-11-07 19:19:40		
w	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:27:08	2016-11-07 19:19:45		
API	0	0	0	Todo	#FFFFFF	2016-11-07 11:27:08	2016-11-07 19:19:52		

## Task waiting flag

# 1. Tím 16

- Ján Brechtl
- Tomáš Juhaniak
- Martin Kalužník
- Rastislav Krchňavý
- Michal Kren
- Martin Lacek
- Andrej Vaculčiak

Kontakt: tim.16.fiit.1617@gmail.com

Väčšina členov tímu sa vo svojich bakalárskych projektoch venovala analýze dát alebo vývoju webových aplikácií, čomu zodpovedá náš výber projektov. V podobnom zmysle sme si vyberali povinne voliteľné predmety – vyhľadávanie informácií, objavovanie znalostí, objektovo orientovaná analýza softvéru.

Skúsenosti členov tímu relevantné pre vybrané projekty:

- Vývoj webových aplikácií - z bakalárskych prác aj z projektov v praxi
  - Python (Django, Flask), Ruby (Rails)
  - HTML5, Less, JavaScript - AngularJS,
  - Single-Page Applications
  - CMS - wordpress
- Spracovanie textu, analýza dát
- Databázové systémy - PostgreSQL, Oracle, Redis, MySQL
- Verziovacie systémy - Git, Bitbucket
- Testovanie - Unit testy, UX testovanie
- Mobilné aplikácie - základný vývoj pre Android
- Nástroje na podporu vývoja - Jira, Trello, Slack
- Výskumná činnosť - IIT.SRC, UMAP,
- Skúsenosti z praxe
  - práca v tíme, agilný vývoj/SCRUM
  - komunikácia so zákazníkom/product ownerom

Ďalšie skúsenosti

- Práca s hardvérom a sietami - konfigurácia siete - CISCO, programovanie v C a C#, programovanie v assembleri x86 a x51
- Správa linuxových systémov/serverov/virtuálnych serverov
- Monitoring serveru/ procesov -apache/ngnix/databázy - Zabbix

Práca na reálnych projektoch

- Seesame - Anasent
- SmartBanking - ČSOB
- Informačný systém zdravotnej poisťovne - Asseco CE
- AdBoost - Rieseniacom

## 2. Motivácia

### SmartStore

Projekt SmartStore oslovil každého člena nášho tímu. Okrem možnosti spolupráce s firmou Maritnus nás zaujala možnosť aplikovania vedomostí z dátovej analytiky a tvorby webových aplikácií, čo bolo predmetom bakalárskych prác niektorých členov tímu. Taktiež je to smer, ktorým by sme sa chceli ďalej rozvíjať, na čo vidíme priestor práve v tomto projekte. Téma inteligentného skladu poskytuje priestor pre kreativitu a realizáciu vlastných nápadov pri riešení problému efektívneho využitia zdrojov, prípadného šetrenia práce a času zamestnancov, pričom nás neobmedzuje pri vol'be technológií.

Uvedomujeme si, že ide o produkt pre reálneho zákazníka, čo vnímame ako výzvu a príležitosť získať cenné skúsenosti. Keďže máme prístup k reálnym dátam z produkcie, nemusíme venovať veľa času a energie na zber dát a prípravu experimentov, ale môžeme hned začať s návrhom a realizáciou riešenia. Asi za najväčšiu výhodu tohto projektu považujeme, že výsledok našej celoročnej snahy sa bude dať reálne používať a neskončí ako tzv. "šuflíkový projekt".

Dôvod prečo by mala byť práve táto téma priradená k nám je znalosť webových technológií, práca so strojovým učením v niektorých našich bakalárskych prácach a doterajšie skúsenosti z praxe. Niektorí členovia nášho tímu publikovali výsledky svojho výskumu na IIT.SRC takže si uvedomujeme aj výskumný aspekt tejto témy. Svoje skúsenosti chceme rozšíriť aj zapojením sa do súťaže TP CUP.

### WebExtraction

Téma WebExtraction nás zaujala možnosťou vytvorenia nástroja pre širokú verejnosť, použitými technológiami a spoluprácou s praxou. S problémami získavania dát a budovania datasetu sa mnohí členovia tímu stretli už počas práce na našich bakalárskych projektoch, kedy nám schopný dataset chýbal a často sme si ho museli pracne vybudovať. V téme webovej extrakcie vidíme potenciál pre uľahčenie práce nielen študentom, výskumníkom ale aj každému, kto vo svojej práci potrebuje spracovať neštruktúrované dátá z webu. Viacerých členov tímu zaujala aj možnosť neskoršej spolupráce s organizáciou slovensko.digital. Uvedomujeme si, že webové prostredie a s tým spojené dolovanie dát je čoraz komplikovannejšie, ale veríme, že s touto výzvou sa nás tím dokáže popasovať s veľmi dobrými výsledkami.

V bakalárskych projektoch sa viacerí z nás venovali analýze dát alebo tvorbe webových aplikácií, niektorí dokonca v požadovanom Ruby on Rails. Taktiež sú medzi nami ľudia, čo sa v praxi stretli s agilným vývojom a prácou v tíme. Oslovil nás aj výskumný potenciál projektu, kde vieme aplikovať skúsenosti získané v skupine PeWe a IIT.SRC a taktiež máme ambície umiestniť sa s touto témom na vyšších priečkach v súťaži TP CUP. Sme presvedčení, že všetky tieto skúsenosti nás dostatočne pripravili na úspešné vypracovanie tohto projektu.

## DeepSearch

Vyhľadávanie informácií v prostredí sémantického webu považujeme za výzvu, keďže ide o nepreskúmanú oblast', čo nám ponúka veľký priestor na uplatnenie vlastných nápadov s možnosťou tvorivého prístupu. Na tomto projekte sa nám páči aj možnosť vyskúšať si niektoré nové technológie v oblasti vyhľadávania na webe. Najlákavejšia je pre nás na tomto projekte kombinácia dátovej analytiky, popr. strojového učenia s vývojom webových aplikácií. Týmto témam sme sa venovali v bakalárskych prácach a je to aj smer, akým by sme sa chceli ďalej rozvíjať.

Z predošlých projektov a praxe máme široké spektrum skúseností, vďaka ktorým sa domnievame, že tento projekt úspešne zvládneme. Niektorí z nás prezentovali výsledky svojho výskumu na konferencii IIT.SRC, čo nám pomáha lepšie pochopiť výskumný potenciál tohto projektu. Taktiež máme ambície zabojovať o vysoké priečky v súťaži TP CUP. Myslíme si, že náš tým by bol vhodný na tento projekt vďaka získaným skúsenostiam z predošlých projektov alebo praxe. Členovia tímu majú aj znalosti z počítačovej grafiky, vďaka čomu by sme mohli vytvoriť zaujímavé riešenie aj v otázke vizualizácií výsledkov vyhľadávania.

## Príloha A

Preferované poradie projektov:

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1. SmartStore    | 11. VirtualFEI   |
| 2. WebExtraction | 12. SecMon       |
| 3. DeepSearch    | 13. Story Teller |
| 4. StratosFIIT   | 14. TRACKS       |
| 5. StresMonitor  | 15. DronSim V2   |
| 6. eMotion       | 16. 3D futbal    |
| 7. FutureMOD     | 17. AugReality   |
| 8. SlovakTTTech  | 18. 3D-Recon V2  |
| 9. EduSim        | 19. 3D UML       |
| 10. CodeCrutches |                  |

## Príloha B

## Rozvrh členov tímu