

Prítomní: všetci

Miesto stretnutia: 3.38 FIIT STU

TODO:

- ☐ US1: Implementácia základného vyhľadávania
- ☐ US2: Analýza možností vyhľadávania v slovenčine
- ☐ US3: Validácia vstupných formulárov v rámci vytvárania projektu
- ☐ US4: Pokračovanie v implementácii
- ☐ Dat vedieť (na DC) na čom sme sa dohodli

Body stretnutia:

- Diskusia ohľadom komponentov
- Diskusia ohľadom implementácie vyhľadávania
- Zadefinovanie úloh pre ďalší šprint

Poznámky zo stretnutia:

- **Komponenty** a ich synchronizácia s tímom 25
 - Kým nemáme dokumentáciu k ich balíku, pokračujeme v implementácii na vlastný spôsob
- **Implementácia vyhľadávania**
 - Hľadanie NLP nástroja pre slovenčinu (stemming/lematizáciu)
 - Lemma-tag zo SAV by fungoval, otázne, či sa s nimi netreba dohodnúť
 - Problém by nebol ani vo fungovaní (vracia response), ale v počte requestov ktoré dokáže spracovať
 - Robia podľa slovníka, ale zjavne nevie fungovať bez diakritiky (exact match)
 - MorphoDiTa z ČUNI
 - Keď lemmatizer nezafunguje (slovo bez diakritiky), tak robí stemmer
 - Do SearchQuery napasujeme nejaký stemmer (prevzatý alebo aj vlastný)
- **[new US1] Basic search z frontendu**
 - Jednoduché demo, aby niečo vrátilo aj nad tými 4 projektami čo teraz máme
 - Nebudeme tu riešiť jazyk (kludne v angličtine)
 - Vyhľadávanie pomocou fulltext a modifikácia SearchQuery, aby to používalo slovenský stemmer
 - Treba vytvoriť konfigurák a či sa dá podhodiť vlastná funkcia (SK knižnica asi nebude)

- **[new US2] Analýza možností vyhľadávania v slovenčine**
 - Prípadne upraviť implementáciu vyhľadávania
 - Linky na dokumentáciu, popis nevyhnutných zmien, štruktúra súborov, príklady
 - “Je tu konfigurák, v tom musíme zmeniť X; tieto údaje predstavujú (napr.) cestu k súborom; aby to bolo funkčné pre slovenčinu, musíme spraviť Y...”
 - Či sa tam dajú podhadzovať súbory s priamym mapovaním slovo x slovo alebo niečo s vlastnou funkciou
 - Treba vedieť syntax v súbore, ako vytvoriť niečo vlastné
- **[new US3] Validácia vstupných formulárov v rámci vytvárania projektu**
 - Pridať do GitLabu poznamku pre seba, čo konkrétne ideme implementovať
- **[new US4] Pokračovanie v implementácii**
 - Je jedno, či chceme robiť nový screen alebo pokračovať v doladovaní už vytvorených obrazoviek (napr. spojať vytvorenie draftu)
 - Ak si zvolíme ďalšiu obrazovku, dopísať, ktorú (prípadne ktoré) ideme implementovať
 - Najprv spravíme planning poker pre prvé 3 US (bez implementácie), a podľa toho, koľko storypoints nám zostane, taký screen si zvolíme
- **Ďalšie poznamky**
 - Update návrhov vo Figma neriešime
 - Čo sa týka úprav projektu, musíme zohľadniť dve možnosti:
 - Permissions – či má user právo na úpravu
 - Stav projektu – či je *pred schválením*, *schválený* etc