



Tímový projekt: tím 17 – Osičky
Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave
Akademický rok 2015/2016

ZÁPISNICA ZO STRETNUTIA TÍMU

zo dňa 22.02.2016

Miesto a čas konania: miestnosť 2.23, 13:00 – 14:00 a 16:00 – 19:00

Účastníci stretnutia:

Ing. Branislav Steinmüller

Bc. Lukáš Csóka

Bc. Martin Dekan

Bc. Michal Farkaš

Bc. Silvia Macejková

Bc. Roman Pikna

Bc. Pavel Sluka

Program stretnutia:

1. Prednáška k Ruby on Rails
2. Analýza potrebných úprav frontendu v aplikácii
3. Potrebné opravy a doplnenie funkcionality aplikácie
4. wiki stránka
5. Ďalšie nápady na vylepšenia

Podrobnejšie k niektorým bodom:

- 1) O 13:00 sa členovia tímu zúčastnili prednášky Bc. Michala Farkaša k Ruby on Rails, kde popísal základnú architektúru frameworku, objasnil jednotlivé časti v rámci MVC architektúry. Na začiatok predstavil základné fungovanie a odlišnosti jednotlivých častí. Vysvetlil časti týkajúce sa modelu, controlleru, viewu, routingu. Na konci prednášky sa mohli účastníci pýtať otázky k nejasnostiam.
- 2) Po skončení prednášky nasledovala dlhá debata ohľadom potrebných zmien v aplikácii, ktoré je potrebné zapracovať čo najskôr. Bc. Silvia Macejková



Tímový projekt: tím 17 – Osičky
Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave
Akademický rok 2015/2016

prezentovala aktuálny stav v úlohe týkajúcej sa úprav frontendu. Práve tento bod je momentálne veľmi dôležitý z hľadiska potreby zabezpečenia fungujúceho responzívneho vzhľadu pre študentov, ktorí aplikáciu budú už za týždeň používať na predmete AZA. Na stretnutí sa rozoberali nasledovné súčasti frontendu:

- a. Logo: do budúca by bolo dobré odlišiť náš produkt od pôvodného alef-tng a pozmeniť existujúce logo obsahujúce nápis Alef. Navrhovaných bolo niekoľko alternatív spojených s pridaním osičky (tímového loga) do názvu Alef.
 - b. Menu: pôvodné „menu“ s user elementom (na odhlásenie a spätnú väzbu) je potrebné zmeniť. V súvislosti s tým sa prešli jednotlivé položky, ktoré by malo menu obsahovať na strane učiteľa, resp. študenta. Patria k nim: učenie/testovanie a odovzdané testy pri študentovi, učenie pri učiteľovi, spätná väzba, odhlásenie, preferencie (nastavenia). Je potrebné, aby menu bolo konzistentné a jeho položky boli prispôbené podľa stránky, na ktorej sa práve študent nachádza. V menu bude upravený pôvodný user-element na menu-element ikonu.
 - c. Štatistiky: k nefungujúcim (predtým nezamýšľaným) otázkam na evaluáciu je potrebné doplniť graf štatistiky. Ten by mal byť pravdepodobne najlepšie spojité graf odpovedí, alebo graf rozdelený na intervaly.
 - d. Flash message: Potrebné zjednotiť systém vypisovaných správ. Ich problém so zobrazovaním sa ukázal, ako problém s doplneným obsahom na našej stránke, takže je potrebné len prepracovať ich tak, aby využívali na texty popisy z konfiguračných súborov.
- 3) Prejdené boli aj ďalšie potrebné funkcionality, ktoré treba upraviť, prípadne pridať. K nim patria:
- a. Znovuotvorenie (opätovné spustenie) testu: Ak učiteľ klikne ukončiť test, už ho nemôže opätovne spustiť. To môže byť problém, ak test uzavrie len omylom. Z tohto dôvodu je potrebné doplniť možnosť znovuovertorenia testu.
 - b. Štatistiky: štatistiky nepracujú správne so single-choice otázkami. Tie uchovávajú odpoveď len vo formáte id odpovede, na rozdiel od multichoice otázok, ktoré uchovávajú hash obsahujúci viacero odpovedí vo formáte (x => x, y => y, ...). Zároveň je potrebné opraviť štatistiky aj z dôvodu zarátavania odpovedí do cvičenia, na ktorom neboli zodpovedané.
 - c. Medzikrok spustenia testu: Vhodné je upraviť funkcionality spúšťania testov tak, aby ich učiteľ mohol spustiť priamo s tabuľky so zoznamom svojich cvičení. Tým pádom sa ušetrí jeden klik učiteľa.



Tímový projekt: tím 17 – Osičky
Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave
Akademický rok 2015/2016

- d. Feedback: Funkcie zasielania správ je potrebné doplniť tak, aby fungovali. K súčasným funkciám, ktoré sú priamo v alefe je potrebné doplniť možnosť vybrať typ predmetu. V závislosti na predmete správy by následne mohlo byť možné poslať správu rozdielnym osobám (administrátorovi, vývojárom, garantovi predmetu, ...).
 - e. Možnosť prezerat' svoje odpovede na teste: Prezeranie odpovedí by malo byť možné až s určitým oneskorením. Študent si bude môcť pozrieť svoje odpovede až po určitom čase (napríklad o týždeň). Vhodné je to aj z pohľadu učiteľa, ktorý bude mať počas tohto vymedzeného času dost' priestoru na opravenie otvorených otázok.
 - f. Zobrazovanie hodnotenia: zobrazovanie hodnotenia, ktoré počas posledného týždňa vytvoril Bc. Michal Farkaš je potrebné zjednotiť s tým, ktoré je už používané v časti učenie, ktoré bolo súčasťou pôvodného alef-tng.
- 4) Wiki stránka: Bc. Martin Dekan dokončil prácu na vytvorení wiki stránky projektu vytvorením používateľských účtov, ktorých prihlasovacie údaje dostali členovia tímu počas stretnutia.
- 5) Počas stretnutia sa preberali aj nápady na vylepšenia, ktoré nie sú momentálne prioritné, ale z hľadiska funkcionality, by boli zaujímavé:
- a. Zobrazenie úvodnej obrazovky: Dohodou sa určilo, že úvodná stránka po prihlásení, by mala byť prispôbená tomu, či je k dispozícii nejaký test na písanie. V prípade, že áno, zobrazí sa obrazovka na zadanie kódu testu. Zamýšľanou funkcionalitou je však možnosť overiť prítomnosť študenta v budove. Vďaka identifikácii študentov mimo budovy bude možné takýmto študentom zobraziť stránku učenia, ktorá je pre nich relevantnejšia. Na identifikáciu budú použité ip adresy a zároveň geolokácia (najmä kvôli študentom pripájajúcim sa bez použitia školskej siete Eduroam).

Pridelenie úloh zo stretnutia:

Názov úlohy	Priradený riešiteľ
Vytvorenie prednášky 2 pre seminár o Ruby	Bc. Michal Farkaš
Získať otázky pre predmet AZA	Bc. Lukáš Csóka
Otestovanie responsibility aplikácie na rôznych mobilných zariadeniach	Bc. Martin Dekan
Práca na úpravách aplikácie pre nasadenie na predmete AZA	Podľa úloh v Jire
Naplniť wiki dokumentmi tímu	Bc. Martin Dekan



Tímový projekt: tím 17 – Osičky
Fakulta informatiky a informačných technológií v Bratislave
Akademický rok 2015/2016

Aktuálny prehľad šprintu Charizard (šprint L1)

Story	Popis	Epic	Riešiteľ	Stav
TESA-183	Študent odpovedá na test na mobile	Mobile version	Silvia	OPEN
TESA-185	Študentovi sa zobrazí upozornenie pri zlom zadaní test. kľúča	Mobile version	Silvia	OPEN
TESA-78	System automaticky ohodnotí odpovede študentov	Aleftng	Michal	OPEN
TESA-25	Študent si môže pozrieť svoje hodnotenie	Aleftng	Michal	REOPENED
TESA-57	System loguje autorizačné aktivity používateľov	Aleftng	Roman	OPEN
TESA-189	System umožní zadať matematické vzorce v zadaní	Aleftng	Roman	OPEN
TESA-200	Učiteľ môže znovuotvoriť test	Aleftng	Pavel	OPEN
TESA-208	Študent si môže pozrieť hodnotenie až po nakonfigurovanom čase	Aleftng	Michal	OPEN

Zapísal: Bc. Pavel Sluka