

Konvence

Readmine

- doba trvání jedné **iterace** jsou 2 týdny

Úkoly (Issues)

- evidence **stráveného času** se provádí průběžně a ideálně v ten samý den plnění úkolu nebo jeho části
- dále je při evidenci času nutné přidat popis aktivity, druh činnosti a v příslušném úkolu změnit **procentuální dokončení** úkolu

Časosběrné úkoly

- zakládá vedoucí týmu (většinou meetingy) a následně je i uzavírá
- na nikoho z členů týmu není úkol přiřazen, ale všichni jsou jako **watchers**
- **časosběrné úkoly** nesmí sloužit pro evidování věcí, které nemají příslušný úkol, resp. není je kam zaevidovat
- tento typ úkolů je zakládán nejčastěji pro meetingy, vždy musí mít prefix **Meeting** a suffix **Tým**, **Kepka** nebo **Pícha** => díky tomu je možné filtrovat meetingy podle toho, jestli byly týmové, se zadavatelem nebo s mentorem
- pro úkoly jsou používány tři stavy — při založení nového úkolu má stav **new** -> **accepted** po započetí prací na daném úkolu -> **closed** po jeho dokončení a zaevidování stráveného času

Hlavní úkoly

- na začátku každé iterace se na inicializačním meetingu týmu založí hlavní úkoly (rodičovské), které se v rámci iterace budou rozpadat do menších úkolů
- hlavní úkoly zakládá vedoucí týmu a jednotliví členové segmentují do menších úkolů
- po dokončení všech dílčích úkolů je nutné, aby byl hlavní úkol zavřen přiřazeným člověkem

Komunikační kanály

- meetingy v rámci **týmu** probíhají v nástroji **Microsoft Teams** v soukromém kanálu **Týmová komunikace** v rámci týmu **KIV/ASWI – SensLog**, pro instant messaging je založena skupina ASWI na **Messengeru**
- meetingy se **zadavatelem** probíhají v nástroji **Google Meet**, kde je pro tyto školy založena místnost na této URL: <https://meet.google.com/tkk-jpwq-uab>
- pro komunikaci se **zadavatelem** a **technickým konzultantem** je založen tým na **Microsoft Teams** s názvem **KIV/ASWI – SensLog**
- meetingy s **mentorem** probíhají v nástroji **Microsoft Teams**, kde je pro tyto účely zřízen soukromý kanál **Tým CodeBakers - SensLog (KGM)**

GitLab

- zakládání větví:
 - **feature**: feature/nazev_implementovane_funkcnosti – pojmenování větve pro implementaci nových funkcionalit
 - **bug**: bug/nazev_opravovane_funkcionalita – pro opravu bugů
 - pro opravování **bugů** nebo pro rychlý **hotfix** lze commitovat přímo do větve **dev**
- formát commit message:
Re #<ID tasku> <Název tasku>
- provedené změny v anglickém jazyce
- další řádky s provedenými změnami
- merge request se provádí pomocí webové aplikace GitLabu pomocí příslušného tlačítka do větve **dev** a musí být zaškrtnuty následující věci:
 - **Remove source branch when merge request is accepted**
 - **Squash commits when merge request is accepted**
- merge request do **masteru** (dev -> master) provádí jen **Jakub Hlaváč** -> obsah z hlavní větve slouží pro deploy na **staging server**

Konvence pro vývoj

- používané IDE: **IntelliJ IDEA Ultimate** se studentskou licencí
- code style podle oficiální dokumentace Angularu: <https://angular.io/guide/styleguide>
- následné formátování kódu (mezery, odřádkování, ...) pomocí IDE: Reformat code (CTRL+ALT+L)
- komponenty v Angularu jsou vytvářeny v této hierarchii: modul -> modul component -> other components
- **CSS** style jsou definovány v souborech *.scss, které jsou kompilovány pomocí preprocesoru **SCSS/SASS** a jsou dodrženy tyto náležitosti:
 - soubor styles.scss importuje veškeré soubory pro **Bootstrap** a všechny produktové scss soubory
 - scss soubory určené pro import musí mít prefix _, např. _login.scss