

# Reportní systém MANTIS

<https://mantis.td-is.cz>

## 1. Přístup k aplikaci

Aplikace MANTIS je čistě internetová aplikace, z čehož vyplývá, že jediný přístup k ní je možný pouze prostřednictvím internetového prohlížeče, zadáním adresy:

<https://mantis.td-is.cz>

## 2. Zavedení nového uživatele

### 2.1. Informace požadované správcem systému

Pro zavedení nového uživatele do systému je třeba zaslat správci systému e-mail s tímto subjektem: **MANTIS\_NOVY\_UZIVATEL** a uvést v něm následující informace:

- **jméno a příjmení** nového uživatele
- **e-mailová adresa** nového uživatele
- **název projektu**, ke kterému má být nový uživatel přiřazen (bude moci prohlížet a přidávat jednotlivé problémy)
- **uživatelská role** nového uživatele (přehled v části 6)

V případě, že se jedná o zcela nový projekt, který zatím není v systému zaveden, je třeba tuto skutečnost „viditelně“ zmínit a zároveň přiložit **přesné znění názvu projektu**, tak jak má být projekt v systému zobrazován.

Pozn: Pro nová uživatelská jména je používán jednotný formát: *jmeno.prijmeni*

### 2.2. Aktivace nového uživatelského účtu

Po zavedení nového uživatele správcem systému, obdrží tento uživatel na zadanou e-adresu zprávu o tom, že byl jeho účet vytvořen. Tato zpráva obsahuje elektronický odkaz - link, URL), který uživatele přesměruje na systémovou masku pro změnu hesla, kde si uživatel svoje heslo zadá (včetně potvrzení). Tímto úkonem se uživatelský účet aktivuje a zároveň je uživatel automaticky přihlášen do systému.

**Pozor:** Poté co je uživatel automaticky přihlášen do systému (indikace v pravém horním rohu: přihlášen: <jmeno\_uzivatele>), zůstává zobrazená nevyplněná

maska pro změnu hesla. Tu už není třeba znovu vyplňovat! Uživatel již může pracovat se systémem prostřednictvím hlavního menu, resp. zobrazit si požadované informace.

Pozn. Jelikož celá operace stojí a padá na příchozí e-mailové zprávě, je třeba dávat pozor na správnost e-mailové adresy nového uživatele, uváděné v požadavku o zavedení!

### 2.3. Kolize uživatelských jmen

V případě, že v systému již existuje uživatel se shodným jménem a příjmením, resp. uživatelským jménem, bude novému uživateli vytvořen účet ve formátu: *jmeno.prijmeni1*.

## 3. Změna hesla existujícího uživatele

### 3.1. Uživatel není v systému přihlášen

Klasický případ zapomenutí hesla. Heslo je možné změnit pouze prostřednictvím nově zasláné elektronické zprávy na adresu konkrétního uživatele. Aby byla tato zpráva zaslána, je třeba kontaktovat přímo správce systému prostřednictvím e-mailu s tímto subjektem: **MANTIS\_ZMENA\_HESLA** a uvést v ní následující informace:

- **uživatelské jméno** uživatele, jehož se změna týká
- **jméno a příjmení** uživatele, jehož se změna týká
- **název projektu** resp. projektů, do kterého resp. kterých je uživatel členem

případně:

- **e-mailovou adresu**, není-li shodná s již zadanou adresou v systému, resp. změnila-li se z nějakého důvodu el. adresa uživatele.

Po obdržení zprávy s odkazem na systém, již uživatel postupuje dle (2.2).

### 3.2. Uživatel je přihlášen v systému

Přihlášený uživatel může libovolně měnit heslo prostřednictvím volby: **účet** v hlavním menu systému.

## 4. Základní ovládání systému

### 4.1. Výběr aktivního projektu

Vpravo nad hlavním menu je umístěn rozbalovací (combo) box obsahující všechny projekty, jichž je aktuálně přihlášený uživatel členem. Zde si uživatel nastaví projekt, s nímž chce dále pracovat, případně nastaví možnost: všechny projekty pokud je členem více projektů.

Možnost pracovat najednou se všemi projekty se týká akcí:

- Přehled (4.2)
- Zobrazit problémy (4.3)

pozn: V dalším textu bude pod pojmem projekt myšlen aktuálně zvolený projekt (nebo všechny projekty) ze seznamu projektů.

### 4.2. Celkový přehled projektu

Hlavní menu: Přehled

Celkový přehled sumarizuje dění v jednotlivých projektech. V jednotlivých sekcích jsou zobrazovány následující informace:

- Nové připomínky s dosud nepřirazeným statusem (5)
- Vyřešené problémy
- Uživatelé oznámené problémy
- Uživatelé sledované problémy
- Problémy, jejichž status se nedávno změnil

### 4.3. Celkový přehled problémů projektu

Hlavní menu: Zobrazit problémy

Všechny problémy zaznamenané v daném projektu se zobrazují pomocí této volby. Nad samotným seznamem projektů je umístěna maska pro nastavení filtrování obsahu výpisu dle všech systémových příznaků.

Jednotlivé problémy jsou barevně odlišeny dle jejich aktuálního statusu. Legendu jednotlivých barev nalezne uživatel pod seznamem problémů.

### 4.4. Vložení nového problému

Hlavní menu: Vložit problém

Pokud má uživatel jako aktivní projekt nastaveno všechny projekty, je nejprve vyzván, aby zvolil konkrétní projekt, do kterého chce nový problém vložit. Po zvolení projektu se zobrazuje zadávací maska. V případě, že má uživatel již konkrétní projekt vybraný, je přesměrován rovnou na zadávací masku. Zde pak vyplní všechny příslušné informace a potvrdí přidání nového problému tlačítkem uložit.

## 5. Status problému

Status problému kopíruje jednotlivé fáze, ve kterých se daný problém z hlediska podnikového workflow nachází.

### 5.1. Jednotlivé typy

- nový nově vložený problém
- potvrzený potvrzený problém – bude řešen po schválení
- schválený schválený problém – bude řešen
- přiřazený problém je přiřazen řešiteli
- vyřešený problém je vyřešený (s jistým úspěchem)
- uzavřený uzavřený problém, který byl vyřešený kompletně a úspěšně

### 5.2. Nastavení hodnoty

Pokud má aktuální uživatel dostatečná práva ke změně statusu problému, může ho měnit dvěma způsoby:

#### 5.2.1. Hromadné nastavení

Pod celkovým přehledem problémů projektu (3.3) se zobrazí rozbalovací box umožňující změnu stavu vybraných (zaškrtnutých) problémů.

#### 5.2.2. Jednotlivý projekt

Po vybrání požadovaného problému z celkového přehledu (3.3) pak lze v masce základní detaily problému změnit status problému.

pozn: Rovněž zde lze připojit poznámku k problému nebo soubor související s tímto problémem.

## 6. Uživatelské role

Uživatelská role opravňuje uživatele provádět v systému větší či menší počet činností. Uživatelé tak lze jednoduchým způsobem celou řadu činností povolit resp. zakázat.

### Dostupné uživatelské role:

- recenzent
- reportér
- aktualizátor
- vývojář
- vedoucí
- správce

Detailní souhrn všech povolených činností (práv) pro jednotlivé uživatelské role zobrazuje následující tabulka.

## Práva jednotlivých uživatelských rolí

	recenzent	reportér	aktualizátor	vývojář	vedoucí	správce
Zobrazit seznam závad	X	X	X	X	X	X
Zobrazit protokol o změnách	X	X	X	X	X	X
Zobrazit projektovou dokumentaci	X	X	X	X	X	X
Stahovat připojené soubory k závadám	X	X	X	X	X	X
Založit novou závadu		X	X	X	X	X
Přidat k existující závadě nový report		X	X	X	X	X
Připojit k existující závadě nový soubor		X	X	X	X	X
Sledovat zvolenou závadu		X	X	X	X	X
Přiřadit závadu konkrétní osobě			X	X	X	X
Vytvořit potomka (vazbu) závady			X	X	X	X
Změnit libovolně stav závady				X	X	X
Vidět soukromé závady				X	X	X
Být přiřazen jako řešitel závady				X	X	X
Přesunout závadu do jiného projektu				X	X	X
Spravovat projekt					X	X
Smazat existující závadu					X	X
Zobrazit statistické shrnutí projektu					X	X
Zakládat nové uživatele						X
Zakládat nové projekty						X
Vidět nepřřižené soukromé projekty						X

Pozn: X ... povolená činnost

## 7. Metodika přesouvání problémů mezi projekty

Z hlediska přístupových práv uživatelů k jednotlivým projektům zavedených v Mantisu, je třeba **vždy** před přesunutím problému do jiného projektu zvážit fakt, zda mají stávající vlastníci (zakladatel, sledovatelé) problému přístup do projektu, kam chceme problém přesunout (cílový projekt).

### 7.1. Vlastníci problému mají přístup do cílového projektu

V tomto případě lze problém bez problémů přesunout standardními nástroji Mantisu. (volba *přesunout problém* ve vlastnostech problému)

### 7.2. Vlastníci (někteří) problému nemají přístup do cílového projektu

Pokud vlastníci nemají přístup do cílového projektu, ztratili by po přesunutí možnost nadále problém sledovat! V tomto případě je nutné vytvořit tzv. **potomka** problému (volba *vytvořit potomka* ve vlastnostech problému) a tento nově vytvořený problém následně přesunout do jiného projektu (a nový problém přiřadit konkrétní osobě).

Klasickým případem může být situace, kdy přesouvám problém ze zákaznického projektu do projektu interního (vývojového, např. *EasyArchiv – jádro + klient*), blokuje li problém nějaká disfunkce na úrovni jádra systému, resp. integrace.

Původní (rodičovský) problém je s potomkem v Mantisu propojen vazbou, a pokud má uživatel přístupové právo na oba projekty, je tato vazba zobrazena ve vlastnostech problému v sekci *závislosti* a lze mezi problémy lehce přecházet.

Z předcházejícího odstavce plyne fakt, že osoba přesouvající problém (většinou vedoucí projektu) musí mít právo alespoň nahlížet do projektu, kam chce problém přesunout, aby mohla sledovat stav svázaného (potomka) problému a v závislosti na jeho dokončení uzavřít problém rodičovský.

Modelová situace:

- 1) Do MAN byl zákazníkem uložen problém ID#1 (projekt Zakaznik)
- 2) Vedoucí shledává chybu v jádře EA.(projekt EasyArchiv nepřístupný zákazníkovi)
- 3) Vytvoření potomka problému ID#2
- 4) Přesunutí problému ID#2 do projektu EasyArchiv
- 5) Sledování problému ID#2
- 6) Problém ID#2 byl vyřešen s průvodním komentářem.
- 7) Vedoucí projektu vyřeší problém ID#1, zkopíruje průvodní komentář z ID#2.