

Slovenská technická univerzita v Bratislave

FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ

Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava

Tvorba softvérového systému v tíme

RoboCup – nové stratégie

(Posudok prototypu tímu č. 1)

Tím č. 2 – FIITMEDIA Bratislava

Bc. Ľubomír Hromádka, Bc. Peter Ledňa, Bc. Tomáš Matúšek, Bc. Tomáš Minčeff

Vedúci tímu: Ing. Ivan Kapustík

2005/2006

1 Úvod

Predkladaný dokument predstavuje naše hodnotenie prototypu tímu č. 1 na základe prezentácie tímu a dodanej dokumentácie k druhej etape riešenia tímového projektu z predmetu Tvorba softvérového systému v tíme. Tím rieši tému **RoboCup – tretí rozmer**.

V rámci posudku sa venujeme formálnej a obsahovej stránke odovzdanej dokumentácie ako aj prezentácii poznatkov z prototypovania.

Záujemcov o ďalšie informácie o hodnotenom tíme a jeho členoch odkazujeme na webové sídlo tímu: <http://www2.dcs.elf.stuba.sk/TeamProject/2005/team01/>

2 FORMÁLNA STRÁNKA DOKUMENTU

Na prvý pohľad vyzerá časť hlavného dokumentu týkajúca sa prototypu veľmi stroho, avšak po preštudovaní si prílohy D, sme zistili, že väčšina dôležitých informácií sa nachádza práve tu. Príloha D je nazvaná technická dokumentácia, čo podľa nášho názoru nie je celkom šťastný názov, pretože niektoré jej časti by sa skôr hodili do hlavného dokumentu. Taktiež by sme autorom odporúčali urobiť odkazy v hlavnom dokumente na príslušné časti tejto prílohy, čo by zvýšilo prehľadnosť celého dokumentu ako takého.

Dokument je napísaný čitateľne, bez veľkého počtu zjavných gramatických chýb. Autori sa vyvarovali aj predchádzajúcich chýb, najmä prehnaného používania ukazovacích zámen. Rušivým momentom sú veľké medzery medzi odsekmi.

„Zhodnotenie“ (t.j. Kapitola 6) svojím obsahom patrí skôr do dokumentácie k riadeniu ako do hlavného dokumentu.

Všetky časti dodanej dokumentácie majú titulnú stranu s nadpisom, hlavičkou fakulty, menami autorov, atď. ale príloha E titulnú stranu nemá.

3 OBSAHOVÁ STRÁNKA DOKUMENTU

3.1 PROTOTYP A S NÍM SÚVISIACA DOKUMENTÁCIA

Kladne hodnotíme celkový prístup k zdokumentovaniu prototypu: najprv si tím vytýčil ciele prototypovania, potom nasleduje návrh ich realizácie a nakoniec zhodnotenie prototypu.

Prototyp predstavuje skôr rozšírený návrh systému ako nejakú implementáciu, čo je však spôsobené povahou projektu a v danom kontexte nepredstavuje negatívum, práve naopak. Keďže na projekte budú stavať ďalšie tímy, je dôležité, aby bol poriadne navrhnutý.

Autori popracovali na modeli hráča. Oproti návrhu sú jednotlivé moduly lepšie opísané, spomínajú sa metódy a rozhrania. Celkový dojem už nie je taký abstraktný.

Kladne hodnotíme fakt, že sa nesnažia umelo vytvárať všetko nanovo, ale snažia sa prebrať čo najviac pozitív z existujúcich (ukážkových) riešení.

Príloha D obsahuje všetky informácie ohľadne tried, kompilácie a opisu použitých knižníc. Autori v nej podrobne opisujú nimi implementované triedy funkcie a moduly. Na druhej strane sme však očakávali podrobnejší opis niektorých už vytvorených knižníc, ako napr. Salt, Bound, FileClasses, Frustum a pod., kde sú len stroho vymenované základné vlastnosti týchto knižníc. Bolo by vhodné podrobnejšie opísať a okomentovať tieto knižnice (najmä najdôležitejších funkcií a tried), pretože by to uľahčilo základnú orientáciu v zdrojovom kóde programu tímov, ktoré budú pokračovať v ich projekte. Autori uvádzajú príklady zdrojového kódu, čo hodnotíme pozitívne.

Na obrázku č. 10 je naznačený tok správ v smere od „*Sensation parser*“ k „*Primitive sensations*“, ale z „*Primitive sensations*“ už nevychádza žiadna šípka, tzn. že obrázok naznačuje, že sa tu informácie „hromadia“, ale nie sú ďalej využívané.

Pripojenie pravidiel súťaže (Príloha E) považujeme za dobrý krok, ktorý upresňuje ohraničenia budúcich aplikácií založených na výsledkoch práce tímu č. 1. Bolo by vhodné vysvetliť viaceré pojmy používané hlavne v kapitole 1.1 tejto prílohy.

3.2 RIADENIE

Hrubý plán dokumentácie k riadeniu neobsahuje informáciu o plánovanom období, takže čitateľ si ho nemusí všimnúť. Plán nezohľadňuje odovzdávanie produktu spolu s dokumentáciou v 10. týždni letného semestra.

Krátkodobé úlohy neboli doplnené od prvého kontrolného bodu.

Podiel na dokumentácii je neprehľadný, chýbajú informácie o niektorých častiach dokumentácie (napr. o autorstve prílohy D) a umiestnenie kapitol v dokumente.

Zápisnice zo stretnutí ešte stále nemajú jednotnú formu, čo je pravdepodobne spôsobené striedaním zapisovateľov. Až na zápisnicu z posledného stretnutia je vidieť zlepšenie oproti zápisniciam z predchádzajúceho obdobia.

4 PREZENTÁCIA

Prezentácia bola viac-menej v neformálnom duchu, čo bolo spôsobené aj vonkajšími podmienkami. Samotná prezentácia prebiehala na tabuli, ale jej použitie nebolo vždy využité na prehľadné ukážky, čo môže súvisieť s tým, že tím si vopred prezentáciu neprecvičil. Prezentácie jednotlivých členov tímu sa výrazne od seba líšili, čo sa týka jazykového prejavu.

Z obsahového hľadiska sa snažil tím prezentovať všetky činnosti a výsledky súvisiace s prácou na prototype. Navrhovali by sme pre budúcnosť, zamerať sa na kľúčové myšlienky, pretože v krátkom čase prezentácie nie je aj tak možné podrobne pokryť všetky aspekty niekoľkomesačnej práce na projekte.

Kladne hodnotíme ukážku simulácie počas prezentácie, vďaka čomu sme získali lepšiu predstavu o samotnej hre.

5 ZHODNOTENIE

Na základe dodanej dokumentácie považujeme za výsledok prototypovania porozumenie fungovaniu servera a existujúcich príkladov. Autori rozšírili návrh a zdokumentovali existujúcu funkcionality. V súčasnej dobe riešenie neobsahuje žiadnu prevratnú funkcionality, architektúru alebo ich návrh, ktorý by mal výrazne zlepšiť vývoj nových hráčov.

Odporúčame venovať viac pozornosti tvorbe dokumentácie týkajúcej sa riadenia a formálnej stránke dokumentov.

Opäť, vzhľadom na to, že tím č. 1 je omnoho väčší ako náš, výsledok práce sa nám zdá strohý, čo však mohlo byť spôsobené aj problémami, ktorým tím nemohol celkom zabrániť (vývojové prostredie, server).