

Textový editor obohatený o grafické prvky

Riadenie projektu

Tímový projekt



Tím: UFOPAK (č. 5.)

Vedúci projektu: Ing. Peter Drahoš

Autori:

Alexandra Adamíková

Andrej Fogelton

Ondrej Kallo

Peter Ondruška

Martin Palo

Jakub Ukrop

Akademický rok: 2009/2010

Obsah

1	Úvod	1
2	Ponuka	3
2.1	Predstavenie tímu	3
2.2	Motivácia	6
2.3	Koncepcia riešenia	7
2.4	Príloha A - Zoradenie všetkých tém podľa priority	9
2.5	Príloha B - Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu	10
3	Plán na zimný semester	11
4	Úlohy členov tímu	12
5	Podporné nástroje	14
6	Záver	17
	Zoznam použitej literatúry	18
A	Zápisnice	19

Kapitola 1

Úvod

Táto časť dokumentácie pojednáva o riadení tímu na projekte *Textový editor obohatený o grafické prvky* v rámci predmetu Tvorba softvérového/informačného systému v tíme. Dokument sa skladá z nasledovných častí:

Ponuka

Obsahuje prezentáciu skúseností a odborných zručností členov tímu. Nachádza sa tu motivácia tímu na riešenie daného projektu a takisto aj koncepcia riešenia spolu s časovým harmonogramom tímu a prioritou jednotlivých tém.

Plán

Určenie medzníkov práce na projekte pre zimný semester 09/10.

Úlohy členov tímu

Zodpovednosti pridelené jednotlivým členom tímu.

Podporné nástroje

Popis procesov riadenia a koordinovania prác na projekte. Vysvetlenie použitých podporných nástrojov riadenia spolu s ich prínosom na projekt.

Záver

Zhrnutie riadenia ako neoddeliteľnej súčasti pri vývoji softvérového projektu.

Dodatok – Zápisnice

Zápisy z pravidelných stretnutí tímu.

Kapitola 2

Ponuka

2.1 Predstavenie tímu

Alexandra Adamíková

Pochádzam z Dunajskej Lužnej, svoj bakalársky titul som dosiahla na FMFI UK v odbore Aplikovaná informatika s väčším zameraním na počítačovú grafiku. Teda mám znalosti najmä v Blender-i, CorelDraw, TrueSpace a s matematickým modelovaním kriviek a plôch. No popri tom som mala možnosť nadobudnúť skúsenosti aj so softvérovým inžinierstvom s dôrazom na UML ako aj programovaním v Delphi, C++, Java. Keďže som viac teoreticky zameraná, tak by som rada spolupracovala na projekte, kde môžem zúročiť svoje doterajšie vedomosti.

Andrej Fogelton

Pochádzam z Trenčína, kde som študoval na 8-ročnom Piaristickom gymnáziu Jozefa Braneckého. Bakalársky titul som získal v odbore Informatika na FIIT STU. Témou mojej bakalárskej práce bolo spracovanie obrazu, ale presnejšie som vytvoril lacnú interaktívnu tabuľu za použitia web kamery. Toto leto som dostal stáž od IAESTE, pracoval som v Madride v Indra Software Labs, konkrétnejšie v tíme, ktorý vyvíjal technológie pre inteligentný dom. Programujem v jazykoch C/C++ a Java. V tomto semestri mám zapísaný predmet Objektovo orientovaná analýza a návrh softvérových systémov, čo môže pomôcť pri analýze

a návrhu.

Ondrej Kallo

Pochádzam zo Smoleníc, vyštudoval som s vyznamenaním bakalársky odbor Informatika na FIIT STU. Rád experimentujem, skúšam nové technológie, s ktorými som ešte nemal možnosť pracovať. To sa prejavilo aj v mojej bakalárskej práci Ovládače jednoduchých zariadení v jazyku Pict, kde som okrem použitia netradičného jazyka využíval literate programming. Ovládam programovacie jazyky C/C++, Java a C# na mierne pokročilej až pokročilej úrovni. Počas štúdia som taktiež získal základy práce s technológiou Adobe Flex, ako aj s programovacími jazykmi Lisp a Prolog, ktoré mi umožnili vyskúšať si aj menej používané paradigmy funkcionálneho a logického programovania.

Peter Ondruška

Pochádzam z Nitry, kde som aj vyštudoval Strednú priemyselnú školu elektrotechnickú so zameraním na priemyselnú informatiku. Svoje znalosti programovacích jazykov som si rozšíril na FIIT STU v odbore Informatika, kde som sa zoznámil s jazykmi C/C++ a Java. Pri vypracúvaní projektov počas doterajšieho štúdia som sa postupne oboznamoval s rôznymi zaujímavými spôsobmi riešenia. Verím, že práca na tímovom projekte bude prínosom pre obe strany a naučím sa veľa nových postupov pri použití nových technológií.

Martin Palo

Pochádzam z Trenčína, kde som študoval na Piaristickom gymnáziu Jozefa Braneckého. Bakalársky titul som získal na Fakulte informatiky a informačných technológií v študijnom programe informatika. Témou mojej bakalárskej práce bolo Rozšírenie jazyka WS-BPEL o možnosti interakcie s používateľom. Tento názov môže znieť zložito, v skutočnosti som však vytváral klientsku časť pre aplikáciu, ktorá umožňuje používateľom pracovať s on-line formulármi a vytvárať ich. Pri tejto práci som získal skúsenosti s technológiami ako webové služby, XML a XSLT. Z programovacích jazykov ovládam najmä jazyky Java a C/C++.

Jakub Ukrop

Pochádzam zo Zvolena, vyštudoval som s vyznamenaním bakalársky odbor Informatika na FIIT STU. Vďaka programátorským skúsenostiam v jazykoch C++ a Java dokážem posúdiť, ktoré nápady by mohli uľahčiť tvorbu zdrojových kódov. Medzi moje záujmy

patrí výtvarné umenie (12 rokov ZUŠ) aj počítačová grafika (Corel, SketchUp), môžem prispieť k celkovej estetickej stránke a grafickej realizácii systému. V rámci bakalárskej práce z oblasti vizualizácie grafov som využil aj skriptovací jazyk Lua, použiteľný na rozširovanie správania editora. V tomto semestri mám zapísaný predmet Návrh prekladačov, na ktorom získam nové znalosti z oblasti analýzy zdrojového kódu.

2.2 Motivácia

Táto téma nás zaujala hlavne kvôli inovatívnosti a využiteľnosti v praxi, a to práve v oblasti, v ktorej sa mnohí z nás budú pohybovať aj po ukončení štúdia. Fakt, že sme vlastne potenciálnymi používateľmi, nám dáva veľkú výhodu pri posudzovaní výhod a nevýhod novátorských prístupov. Obohatenie textového editoru o grafické prvky by mohlo nielen sprehľadniť zdrojový kód, ale aj zjednodušiť a zefektívniť jeho tvorbu, údržbu a prezentáciu. Využitie myšlienok „literate programming“ zas prinesie možnosť nového pohľadu na integráciu dokumentácie a programu.

Ako tím so skúsenosťami v programovaní aj v počítačovej grafike sme si túto tému vybrali preto, aby sme zúročili naše doterajšie znalosti a zároveň spoznali aj iné technológie (QT toolkit, parsovanie kódu, skriptovanie správania). Zaujal nás tiež fakt, že takýchto riešení dosiaľ veľa neexistuje, čo nám dáva lákavú možnosť vytvoriť niečo, čo tu ešte nebolo.

Funkcionalita samotných grafických elementov nie je detailne špecifikovaná a poskytuje veľké množstvo smerovaní riešenia, takže môžeme do návrhu zapracovať vlastné tvorivé nápady a postrehy. Práca na takomto systéme by bola s veľkou pravdepodobnosťou prezentovateľná aj na študentskej vedeckej konferencii IIT.SRC 2010.

Veríme, že tvorba softvéru je atraktívna oblasť, v ktorej existuje stále veľa priestoru na mnohé zlepšenia a nové prístupy. Radi by tiež sme prispeli svojou troškou.

2.3 Konceptia riešenia

Naším cieľom je vytvorenie textového editora primárne orientovaného na úpravy zdrojových kódov, ktorý bude využívať grafické prvky na zjednodušenie a zefektívnenie práce programátora.

Rozšírime možnosti zvýraznenia textu základného editora o použitie kombinácií fontov, farieb, čiar, riadkovania, geometrických útvarov a iných grafických elementov (zastupujúcich často používané značky, ako napríklad „TODO“). Ich vyvážené aplikovanie nielen zvýši celkovú prehľadnosť kódu, ale poskytne aj ďalšie vymoženosti.

Za kľúčový prínos považujeme, že používateľ získa možnosť editovať kód na úrovni logických (a aj grafických) blokov namiesto jednotlivých príkazov. Do návrhu plánujeme zahrnúť hlavne presúvanie blokov systémom drag-and-drop, úpravu zobrazenia bloku (skrývanie, kompakcia, zmena farby) a prácu s hierarchiou blokov (napr. manipulujeme len s blokmi na úrovni procedúr). Zobrazovať by sme mohli aj ďalšie údaje, ako napríklad frekvenciu vykonávania jednotlivých častí algoritmov, kód volajúci vybraný blok alebo kód volaný z neho, informácie slúžiace na debugovanie a podobne.

Bloky budú v texte identifikované pravidla automaticky (hoci pripúšťame aj manuálne dodefinovanie), kvôli čomu bude dôležitou súčasťou riešenia implementácia parsera. Ten bude mať na starosti syntaktickú analýzu zdrojových kódov. Pri ukladaní takto spracovaného textu by bolo vhodné uložiť aj výsledky analýzy vo forme značiek začiatkov a koncov blokov. Skrátí sa tak doba načítavania súboru, keďže ho nebude nutné pri každom otvorení kompletne syntakticky analyzovať. To ale samozrejme závisí od mechanizmu, ktorým bude parser fungovať.

Vzniknutý systém musí byť dostatočne modulárny, aby umožňoval jednoduché rozširovanie skupiny rozpoznávaných jazykov. Využijeme znalosti z oblasti gramatík a automatov na vytvorenie systému využívajúceho skripty. Práve interpretované skriptovacie jazyky nám umožnia pridávať podporu nových jazykov bez nutnosti opätovného kompilovania celého editora. Plánujeme hlbšie preskúmať črty jazykov Lua, respektíve Ruby a následne zvoliť ten najpriateľnejší.

Ďalej navrhujeme jednoduchý značkovací jazyk umožňujúci vkladať dokumentáciu priamo do kódu (alebo skôr, v súlade s myšlienkami literate programming, kód do dokumentácie). Z takto upraveného textu bude možné získať dokumentáciu čitateľnú pre človeka, ako aj zdrojový kód programu, ktorý bude ďalej možné posunúť kompilátoru. Výstupom editora bude obohatený text. Aby mohol byť súbor súčasne zrozumiteľný pre kompilátory, môžeme všetky značky metajazyka editora umiestňovať automaticky do komentárov príslušného jazyka. Realizovateľný je aj výstup čistého textu bez značiek alebo export založený na selekcii (len zdrojové kódy, len názvy procedúr, len dokumentácia).

Na implementáciu samotného editora využijeme QT toolkit, čím zabezpečíme multiplatformovosť riešenia a celkové zjednodušenie narábania s grafickými prvkami.

Pri hľadaní možností práce s rozanalyzovaným kódom sme sa inšpirovali aj myšlienkami projektu SCID (<http://mindprod.com/project/scid.html>).

2.4 Príloha A - Zoradenie všetkých tém podľa priority

1. Textový editor obohatený o grafické prvky (Editor)
2. Mobilný cestovný poriadok pre iPhone (Mobilný Poriadok)
3. Dizajn s použitím obohatenej reality (ARDizajn)
4. Grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch (Dokumenty)
5. Knižnica (Knižnica)
6. Elastické komunikačné centrum (EKCentrum)
7. Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)
8. Digitálne mapy (Digmapy)
9. Web 2.0 v knižniciach alebo od OPACu k portálu (DLPortál)
10. Evidencia publikačnej činnosti (EPCA)
11. Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov - druhý pokus :) (Sociálne siete)
12. Webové stránky pre cestovnú kanceláriu (Cestovka)
13. Hierarchická wiki s právami (Wiki)
14. Automatizovaná podpora predmetu z oblasti programovania (DSAPodpora)
15. Virtuálna FIIT (VFIIT)
16. Portál pre časopis (Časopis)
17. Podpora kontroly plagiarizmu (Plagiarizmus)
18. Webový portál pre zdravotne postihnutých občanov (ZŤP Portál)
19. Informačný systém stredných škôl (SS IS)
20. RoboCup - tretí rozmer (RoboCup 3D)
21. Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)
22. Imagine Cup 2010: Game Design (IC Game Design)

2.5 Príloha B - Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu

	7:00 - 7:50	8:00 - 8:50	9:00 - 9:50	10:00 - 10:50	11:00 - 11:50	12:00 - 12:50	13:00 - 13:50	14:00 - 14:50	15:00 - 15:50	16:00 - 16:50	17:00 - 17:50	18:00 - 18:50	19:00 - 19:50	20:00 - 20:50
Po		Vyhľadavanie informácií (Adamíková, Ondruška)			Vyhľadavanie informácií (Adamíková, Ondruška)			Pokročilé databázové technológie (Palo)		Tvorba soft./inf. systému v tíme I		Výskum soft./inf. systémov		
Ut	Kódovanie (Palo)		Odb. praktikum (Fogelton)			Agilné programovanie (Kallo, Ukrop)		Telesná kultúra (Ukrop)		Manažment projektov soft. a inf. systémov				
						K. služby a siete (Fogelton)		Agilné prog. (Kallo)		Agilné programovanie (Ukrop)*		Preferovaný termín		Jazykový kurz (Ukrop)
St			Preferovaný termín			K. služby a siete (Fogelton)		Agilné prog. (Kallo)		Preferovaný termín		Jazykový kurz (Ukrop)		
Št	Kódovanie (Palo)		Návrh prekladačov (Ondruška, Ukrop)		Návrh prekladačov (Ondruška, Ukrop)			Architektúra soft. syst. (Fogelton, Ondruška, Kallo, Ukrop)		OO analýza a návrh soft. (Fogelton)				
										Pokr. dat. tech. (Adamíková)				
Pi			Komunik. služby a siete (Fogelton)											
						Digit. spracovanie obrazu (Kallo)								
						Pokročilé databázové technológie (Adamíková, Palo)								
													Posledný spoj každý deň (Kallo)	

* presunuteľné na stred 11:00

Kapitola 3

Plán na zimný semester

Týždeň	Úloha
1	Vytvorenie tímu
2	Vypracovanie ponúk
2	Spresneňovanie zadania, hľadanie informácií o technológiách (QT a pod.)
4	Analýza QT, SVN, LUA
5	Web stránka, Analýza editorov
6	Spustenie Redmine, vytvorenie špecifikácie, experimenty v QT, vypracovanie dokumentácie
7	Dolaďovanie na odovzdanie: analýza, návrh, experimenty
8	Aplikovanie geometrických tvarov do kódu
9	Presúvanie a skrývanie objektov a blokov, automatické rozdelenie na bloky (syntaktická analýza), značky do komentárov pre literate programming
10	Integrácia modulov editora, práca na dokumentácii
11	Dokumentovanie, používateľská príručka
12	Dolaďovanie finálnej dokumentácie a prototypu riešenia
február	Vypracovanie priebežnej správy pre TP Cup

Kapitola 4

Úlohy členov tímu

Naleduje zoznam členov tímu spolu s ich pridelenými dlhodobými úlohami (rolami). Pri každom členovi je uvedený zoznam kapitol, ktoré spracoval v dokumentácii k projektu k prvému kontrolnému bodu.

Alexandra Adamíková – hlavný analytik, dizajnér

- 1 Úvod
- 2.1 Existujúce riešenia

Andrej Fogelton – vedúci tímu, manažér plánovania, web vývojár, vývojár

- Riadenie projektu (tento dokument)

Ondrej Kallo – hlavný programátor, manažér kvality

- 4 Návrh – Hlavný modul

Peter Ondruška – dizajnér, vývojár

- 2.3.2 Rich Text Format
- 3 Špecifikácia
- 4 Návrh – RTF modul

Martin Palo – vývojár, tester

- 2.2 Implementačné technológie
- 2.4 Zhrnutie analýzy – QT, Scintilla

Jakub Ukrop – zástupce vedúceho tímu, dokumentarista, vývojár

- 2.3.1 Lua
- 2.4 Zhrnutie analýzy – Lua, RTF
- 4 Návrh – Syntaktický analyzátor
- 5 Záver

Kapitola 5

Podporné nástroje

Google groups

Komunikačnú skupinu na *Google Groups* [2] sme založili ako prvú. Prioritne slúži na komunikáciu v tíme, každý email je doručený všetkým, a tým sú všetci informovaní, čo sa nového udialo. Nástroj taktiež používame na zdieľanie niektorých súborov a informácií pomocou stránok.

Google code

Ako druhý nástroj bol založený *Google Code* [1] kvôli SVN. Na tomto úložisku máme 1 GB miesta na zdieľanie verziovaných súborov. Ostatné služby poskytované týmto serverom zatiaľ neplánujeme použiť. Na prístup do SVN repozitára používame grafického klienta *TortoiseSVN* [4], ktorý je integrovaný do operačného systému windows. Na tomto SVN používame nasledovnú stromovú štruktúru adresárov:

```
\documents
```

```
\documents\ine
```

```
\documents\dokumentácia 7 týždeň
```

```
\documents\dokumentácia 12 týždeň
```

```
\documents\zápisnice
```


`\ostatne`

`\source`

`\web`

Táto stromová štruktúra sa bude rozrastať najmä čo sa týka podadresárov v `\source`, kde vznikne adresár pre každý modul vyvíjaného softvéru a iných. Z názvov týchto adresárov je jasné, aké typy súborov budú obsahovať. Pri pridávaní novej verzie je samozrejmosťou okomentovanie zmeny oproti predchádzajúcej verzii, či už je to vyriešenie nejakého problému alebo vylepšenie existujúcej funkcionality.

Redmine

Redmine [3] je podporný prostriedok na riadenie projektu. Tento nástroj je voľne šíriteľný a každý si ho môže nainštalovať. Je založený na technológii Ruby on Rails. V súčasnosti je vo verzii 0.8.6, ktorú využívame na našom projekte. Redmine má nasledovné vlastnosti:

- Podpora práce na viacerých projektoch
- Flexibilný prístup na základe roly používateľa v tíme
- Prispôsobiteľný systém sledovania úloh
- Ganttov diagram a kalendár
- Novinky, dokumenty, súborový manažment
- RSS a email notifikácie
- Wiki
- Fórum
- Sledovanie stráveného času
- Podpora vytvorenia vlastnej stránky na sledovanie vybraných udalostí
- Repozitár
- Vytváranie úloh emailom
- Viac jazykový (vrátane slovenčiny)
- Podpora viacerých typov databáz

Ako vidíme vyššie, tento nástroj podporuje aj zdieľanie súborov a repozitár verzií, ale keďže nemáme vlastný server, na ktorom by sme mohli tento podporný nástroj prevádzkovať, boli sme nútení využiť iba demo verziu, ktorá je poskytovaná zdarma na oficiálnom serveri `demo.redmine.org`.

Tento nástroj používame hlavne na zadávanie úloh. Poskytuje nám jednoduché a prehľadné pridelovanie úloh na projekte jednotlivým členom. Ponúka sledovanie plnenia danej úlohy a zaznamenávanie stráveného času. Veľmi užitočné je informovanie o zmenách na projekte pomocou stránky aktivít. V budúcnosti asi využijeme aj iné vlastnosti tohto systému, ale to už bude závisieť od vzniknutej potreby.

Domovská stránka tímu

Na školskom serveri máme prezentačnú stránku tímu, kde si môže každý prezrieť naše zadanie, prečítať si krátke informácie o nás, pozrieť plán na tento semester, verejné dokumenty či odkazy na stránky, ktoré majú niečo spoločné s naším projektom. Adresa stránky je `http://labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2009/team05is-si`

Kapitola 6

Záver

Myslíme si, že použité nástroje sprehladňujú prácu na projekte. Verziovanie za pomoci globálneho úložiska je výhodné nielen z pohľadu zdieľania dát, ale aj kvôli zálohovaniu. Vďaka prostriedku na manažment je veľmi jednoduché pozrieť sa, ako pracujú rôzni členovia tímu, ako si plnia svoje úlohy a v prípade problémov prispôbiť prácu na projekte tak, aby bol riešený kvalitne a ukončený v stanovenom termíne.

Zoznam použitej literatúry

- [1] Google Code. <http://code.google.com>. [posledný prístup 29.10.2009].
- [2] Google Groups. <http://groups.google.com>. [posledný prístup 29.10.2009].
- [3] Redmine. <http://www.redmine.org>. [posledný prístup 29.10.2009].
- [4] TortoiseSVN. <http://tortoisesvn.net>. [posledný prístup 29.10.2009].

Dodatok A

Zápisnice

Nasledujú zápisnice z pravidelných stretnutí k Tímovému projektu. Okrem stručného popisu náplne stretnutia obsahujú hlavne stavy riešenia jednotlivých identifikovaných úloh.

Zápisnica z 1. Stretnutia tímu č. 5

Dátum: 7.10.2009
Miestnosť: softvérové štúdio, FIIT STU

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Drahoš
Členovia tímu: Bc. Alexandra Adamíková, Bc. Andrej Fogelton, Bc. Ondrej Kallo,
Bc. Martin Palo, Bc. Peter Ondruška, Bc. Jakub Ukrop
Zapisovateľ: Bc. Andrej Fogelton

Téma stretnutia:

Dohodnúť sa na roliach v tíme, rady a usmernenia od pedagóga.

Priebeh stretnutia:

Pán Drahoš nás oboznámil s SVN riešeniami a odporučil nám používať *TortoiseSVN* (<http://tortoisesvn.tigris.org/>), ktoré používa prívetivé GUI. Nakoniec sme prijali jeho odporúčenie a zvolili sme si predbežne tento SVN nástroj.

Odporučil nám, aby sme sa do budúceho stretnutia bližšie oboznámili s QT a zvolili si vývojové prostredie. Aby sme si vytvorili web stránku, ktorá by bola čo najjednoduchšia, netreba nič zložité, pretože sa hodnotí iba jej obsah. Tak isto nás upozornil na zaujímavý plugin QScintilla (<http://www.riverbankcomputing.co.uk/software/qscintilla/intro>) do Scintilla C++ editoru. A aby sme začali s analýzou QT a začali si zisťovať o jeho možnostiach a schopnostiach.

Dohodli sme sa na rolách v tíme:

Vedúci tímu, správca webu – Andrej Fogelton
Integrácia dokumentácie – Jakub Ukrop
Hlavný programátor – Ondrej Kallo
Hlavný analytik – Martin Palo

Úlohy na nasledujúce stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Termín
1.1	Analyzovať Qt	Ondrej	14.10.2009
1.2	Porovnanie Lua a Ruby	Jakub	14.10.2009
1.3	Predbežný návrh ako poňať náš textový editor	všetci	21.10.2009
1.4	Preskúmať dostupné editory	Martin	14.10.2009
1.5	Spoznať prostredie TortoiseSVN	Peter	14.10.2009
1.6	Vytvoriť web stránku	Andrej	14.10.2009
1.7	Analyzovať vhodné editory na nadstavbu	Alexandra	14.10.2009

Zápisnica z 2. Stretnutia tímu č. 5

Dátum: 14.10.2009
Miestnosť: softvérové štúdio, FIIT STU

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Drahoš
Členovia tímu: Bc. Alexandra Adamíková, Bc. Andrej Fogelton, Bc. Ondrej Kallo,
 Bc. Martin Palo, Bc. Peter Ondruška, Bc. Jakub Ukrop
Zapisovateľ: Bc. Peter Ondruška

Téma stretnutia:

Hlbšie oboznámenie sa s problematikou.

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín	Stav
	Poznámky			
1.1	Analyzovať Qt - názorná ukážka Qt Creator-u + príručka	Ondrej	14.10.2009	Splnená
1.2	Porovnanie Lua a Ruby - Lua je malý a jednoduchý jazyk vhodnejší pre potreby projektu	Jakub	14.10.2009	Splnená
1.3	Predbežný návrh ako poňať náš textový editor	všetci	21.10.2009	Začatá
1.4	Preskúmať dostupné editory - SciTe je pekný editor, ale nie multiplatformový a nevyužíva grafický toolkit, dá sa použiť ako vzor jednoduchosti	Martin	14.10.2009	Splnená
1.5	Spoznať prostredie TortoiseSVN - vytvorený repository na googlecode: https://ufo-pak.googlecode.com/svn/trunk/	Peter	14.10.2009	Splnená
1.6	Vytvoriť web stránku	Andrej	21.10.2009	Nezačatá
1.7	Analyzovať vhodné editory na nadstavbu	Alexandra	21.10.2009	Začatá

Priebeh stretnutia:

Na začiatku stretnutia sme si postupne predstavili výsledky jednotlivých úloh z minulého stretnutia. Ing. Drahoš nám poskytol nové nápady a smerovania analýzy jednotlivých častí skúmanej problematiky (LPeg pre parsovanie jazykov v Lua, vhodné textové editory pre nadstavbu – ETextEditor, TextMate, Notepad++). Tiež spresnil naše úvahy o výbere a ukladaní formátovania v zdrojovom súbore. Začali sme vyberať typy blokov, ktoré sa budú graficky zvyrazňovať. Rozmýšľali sme nad vhodným spôsobom formátovania blokov z používateľského pohľadu. Ing. Drahoš nám pripomenul, že treba dávať pozor na dynamickú funkcionálnosť editoru pri písaní kódu v editore (nesprávna syntax, nedokončené bloky kódu). Následne sme si rozdelili úlohy na nasledujúce stretnutia.

Úlohy na nasledujúce stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Termín
1.3	Predbežný návrh ako poňať textový editor	všetci	21.10.2009
1.6	Vytvoriť web stránku	Andrej	21.10.2009
1.7	Analyzovať vhodné editory na nadstavbu	Alexandra	21.10.2009
2.1	Naštudovať knižnicu LPeg	Jakub	21.10.2009
2.2	Prepojenie Lua na C++/Qt	Jakub	21.10.2009
2.3	Experimenty s Qt – schovávanie bloku textu presúvanie blokov	Ondrej Martin	21.10.2009 21.10.2009
2.4	Značkovanie v komentároch, RTF	Peter	21.10.2009
2.5	Analýza a návrh produktu, hotový experiment v Qt	všetci	4.11.2009

Zápisnica z 3. Stretnutia tímu č. 5

Dátum: 21.10.2009
Miestnosť: softvérové štúdio, FIIT STU

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Drahoš
 Členovia tímu: Bc. Alexandra Adamíková, Bc. Andrej Fogelton, Bc. Ondrej Kallo,
 Bc. Martin Palo, Bc. Peter Ondruška, Bc. Jakub Ukrop
 Zapisovateľ: Bc. Jakub Ukrop

Téma stretnutia:

Plánovanie činností do prvého kontrolného bodu.

Úlohy z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín	Stav
	Poznámky			
1.3	Predbežný návrh ako poňať textový editor	všetci	28.10.2009	Splnená
1.6	Vytvoriť web stránku	Andrej	21.10.2009	Splnená
	- obsahuje plán, odkazy a základné údaje o projekte a členoch			
1.7	Analyzovať vhodné editory na nadstavbu	Alexandra	21.10.2009	Splnená
	- najvhodnejší je Notepad++, je postavený na Scintille a podporuje pluginy			
2.1	Naštudovať knižnicu LPeg	Jakub	21.10.2009	Splnená
	- vhodná na lexikálnu aj syntaktickú analýzu			
2.2	Prepojenie Lua na C++	Jakub	28.10.2009	Začatá
2.3	Experimenty s Qt – schovávanie bloku textu	Ondrej	28.10.2009	Zmenená
2.3	Experimenty s Qt – presúvanie blokov	Martin	21.10.2009	Zrušená
2.4	Značkovanie v komentároch, RTF	Peter	14.10.2009	Splnená
	- značky RTF nebude potrebné rozširovať vlastnými			
2.5	Analýza a návrh produktu, hotový experiment v Qt	všetci	4.11.2009	Začatá

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začalo diskusiou ohľadom návrhu editora. Z existujúcich editorov, na ktorých by sme mohli stavať, sa ako najvhodnejší kandidát javil Notepad++. Po zvážení všetkých možností sme sa však nakoniec rozhodli vytvoriť celý editor sami (za pomoci komponentu Scintilla), aby sme sa vyhli rozsiahlym zásahom do cudzieho kódu, ktoré by boli pri implementácii grafických elementov nevyhnutné.

Prehodnotili sme experimentálne úlohy z minulého stretnutia, ktoré sa nepodarilo splniť a určili sme nové čiastkové ciele. Preskúmali sme tiež novú web stránku a navrhli autorovi niektoré zlepšenia.

Nakoniec sme si rozdelili úlohy na ďalšie stretnutie s dôrazom na blížiaci sa kontrolný bod.

Úlohy na nasledujúce stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Termín
2.2	Prepojenie Lua s C++	Jakub	28.10.2009
2.3	Experimenty s Qt – grafický element s textom	Ondrej	28.10.2009
2.5	Analýza a návrh produktu, experiment v Qt	všetci	4.11.2009
3.1	Analýza – kontext systému	Saša	28.10.2009
3.2	Analýza – špecifikácia	Andrej	4.11.2009
3.3	Analýza – technológie – Qt toolkit	Martin	28.10.2009
3.4	Analýza – technológie – RTF	Peter	28.10.2009
3.5	Analýza – technológie – Lua, LPeg	Jakub	28.10.2009
3.6	Riadenie – plán	Andrej	28.10.2009
3.7	Zaviesť podporný prostriedok na manažment	Andrej	28.10.2009

Zápisnica z 4. Stretnutia tímu č. 5

Dátum: 28.10.2009
Miestnosť: softvérové štúdio, FIIT STU

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Drahoš
Členovia tímu: Bc. Alexandra Adamíková, Bc. Andrej Fogelton, Bc. Ondrej Kallo,
 Bc. Martin Palo, Bc. Peter Ondruška, Bc. Jakub Ukrop
Zapisovateľ: Bc. Alexandra Adamíková

Téma stretnutia:

Zavedenie systému pre podporu tvorby projektu.

Úlohy z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis úlohy	Zodpovedný	Termín	Stav
	Poznámky			
2.2	Prepojenie Lua s C++ - využitie pôvodného C API, prepojené aj s Qt	Jakub	28.10.2009	Splnená
2.3	Experimenty s Qt – grafický element s textom	Ondrej	28.10.2009	Začatá
2.5	Analýza a návrh produktu, experiment v Qt	všetci	4.11.2009	Začatá
3.1	Analýza – kontext systému	Alexandra	28.10.2009	Začatá
3.2	Analýza – špecifikácia	Peter	4.11.2009	Začatá
3.3	Analýza – technológie – Qt toolkit	Martin	28.10.2009	Začatá
3.4	Analýza – technológie – RTF	Peter	28.10.2009	Začatá
3.5	Analýza – technológie – Lua, LPeg	Jakub	28.10.2009	Splnená
3.6	Riadenie – plán	Andrej	28.10.2009	Splnená
3.7	Zaviesť podporný prostriedok na manažment - zavedený systém Redmine	Andrej	28.10.2009	Splnená

Priebeh stretnutia:

Stretnutie začalo v duchu tvorby dokumentácie. Účelom stretnutia bolo sprevádzkovať a oboznámiť sa so systémom Redmine. Zosynchronizovali sme jednotlivé úlohy a ich časové rozloženie. Rozdelenie jednotlivých kategórií projektu podľa priradenia k fronte (príklad: analýza, návrh, implementácia, testovanie je feature).

Riešenie otázky vedúceho pedagóga týkajúcej sa experimentov vkladania. Odpoveďou bol vykonaný experiment s „widgetmi“. Našou otázkou bola funkčnosť Lua v QtCreator. Prehodnotili si experimenty, parsovanie blokov pomocou LPeg. Aj na podnet vedúceho vznikol návrh vytvorenia syntaktického analyzátora.

Na záver sa pridelili úlohy zamerané najmä na dokumentáciu projektu a kontrolný bod.

Úlohy na nasledujúce stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Termín
2.3	Experimenty s Qt – grafický element s textom	Ondrej	4.11.2009
2.5	Analýza a návrh produktu, experiment v Qt	všetci	4.11.2009
3.1	Analýza – kontext systému	Alexandra	4.11.2009
3.2	Analýza – špecifikácia	Peter	4.11.2009
3.3	Analýza – technológie – Qt toolkit	Martin	4.11.2009
3.4	Analýza – technológie – RTF	Peter	4.11.2009
4.1	Riadenie – roly a podporné nástroje	Andrej	4.11.2009
4.2	Analýza – technológie – Scintilla a QScintilla	Martin	4.11.2009
4.3	Návrh	Ondrej	4.11.2009
4.4	Finalizácia dokumentácie	Jakub	4.11.2009
4.5	Zavedenie SVN	Andrej	4.11.2009