

Slovenská technická univerzita v Bratislave
FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ
Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava



Tímový projekt

Ponuka

Webové stránky pre cestovnú kanceláriu

Tím 12:

Bc. Marian Beňo, Bc. Miloš Blaško, Bc. Ľubomír Elko, Bc. Ján Kmeťko, Bc. Lukáš Lazarčík, Bc. Tomáš Mičko

Kontakt:

sproty@googlegroups.com

Obsah

1	Zloženie tímu-----	1
2	Motivácia -----	2
3	Koncepcia riešenia -----	3
	Príloha A - Zoradenie všetkých tém podľa priority-----	4
	Príloha B - Aktuálny rozvrh všetkých členov tímu -----	5

1 Zloženie tímu

Tím pozostáva zo 6 študentov inžinierskeho študijného programu Softvérové inžinierstvo, pričom všetci členovia úspešne absolvovali bakalársky stupeň štúdia na FIIT v programe Informatika.

Bc. Marián Beňo - Od začiatku roka pracuje ako technický konzultant pre firmu Metalogix software, ktorá sa zaoberá archiváciou e-mailov a dát. Táto práca mu priniesla poznatky z oblasti Exchange servera, Windows serverov 2003/2008, SQL serverov 2005/2008 a s tým spojenými databázami. V bakalárskom projekte vytvoril regionálny informačný systém, kde využil technológie HTML, CSS, PHP a MySQL. Neskôr by sa rád venoval tvorbe web stránok a web aplikácií a rád by rozšíril svoje vedomosti v oblasti databáz. Z tohto dôvodu začal študovať technológiu JSP/Wicket a Hibernate.

Bc. Miloš Blaško - Počas štúdia si osvojil najmä programovacie jazyky C a Java. Väčšinu projektov vrátane bakalárskej práce (s témou „Rozpoznávanie hlasových povelov“) vypracoval práve v Jave, a tak získal rôznorodé skúsenosti napríklad s IDE Eclipse alebo 3rd party knižnicami. Má bohaté aj menej bohaté skúsenosti s jazykmi SQL (MS Access, MySQL), HTML, CSS, PHP, JavaScript, ActionScript 3 a Flash. V práci si rozšíril svoje vedomosti z Javy o technológie Hibernate, Spring, Struts, JSP a zoznámil sa s SVN a metodikou SCRUM. Od projektu očakáva nadobudnutie nových skúseností s vývojom softvéru v rôznorodom tíme.

Bc. Ľubomír Epko – Ovláda viacero programovacích jazykov (Pascal, C, Delphi, Java, Prolog, Lisp, Assembler) a prístupov k programovaniu (procedurálne, OO, funkcionálne či logické). Má skúsenosti s webovými technológiami HTML a CSS, relačnými databázami a modelovaním v jazyku UML. Rád sa učí nové technológie čomu nasvedčuje aj úspešne vypracovaná bakalárska práca v prostredí Linux (QEMU ako plugin pre webový prehliadač), za ktorú dostal pochvalu dekana a zúčastnil sa s ňou na konferencii IIT.SRC 2009.

Bc. Ján Kmet'ko - Dva roky pracuje vo firme PosAm ako Java programátor. Pred tým sa dva roky venoval programovaniu back-endu web stránok v PHP. Bohaté skúsenosti s programovaním J2EE aplikácií a prácou v tíme (JSE, Spring, Hibernate, Wicket, JSP, Ant, Maven, SVN, SQL). Na niekoľkých projektoch pracoval aj v roli analytika. Víťaz PosAm Java akadémie 2007. V bakalárskom projekte navrhol a vytvoril systém pre FIIT na hodnotenie výučby študentmi (TeaEval), ktorý v týchto dňoch ide do ostrej prevádzky. V budúcnosti by chcel pôsobiť v roli analytika, pre jeho dobré abstraktné myslenie.

Bc. Lukáš Lazarčík - Počas štúdia získal skúsenosti s viacerými programovacími jazykmi, najmä s platformou Java SE, tieto vedomosti ďalej prehľbuje štúdiom JEE technológií ako JSP, Hibernate, Spring MVC. Okrem Java technológií prišiel do styku s rôznymi webovými technológiami ako PHP, Javascript, jazykom SQL a databázovým serverom MySQL. V rámci bakalárskej práce riešil projekt Analýza logu webového servera, v ktorom sa zaoberal správaním užívateľov na webovom portáli. Od tímového projektu očakáva, že už nadobudnuté znalosti prehľbí, získa ďalšie a využije ich aby výsledný produkt bol na vysokej úrovni.

Bc. Tomáš Mičko – Počas štúdia dosahoval nadpriemerné výsledky, čo svedčí o jeho chuti učiť sa nové veci a o zmysle pre zodpovednosť a spoľahlivosť. Na úrovni školských projektov získal praktické skúsenosti s programovacími jazykmi C, Java SE, SQL, XML. V bakalárskej práci sa zaoberal využitím modelov v softvérových projektoch, kde získal prehľad o nových metodológiách modelovania softvéru.

2 Motivácia

Ľudia v dnešnom uponáhľanom svete nemajú čas hľadať informácie o svojich dovolenkových a cestovateľských destináciách z rôznych informačných zdrojov, ale požadujú jednoduchý prístup k rôznorodým informáciám na jednom mieste. Práve portál cestovnej kancelárie je vhodným miestom na sústredenie týchto informácií.

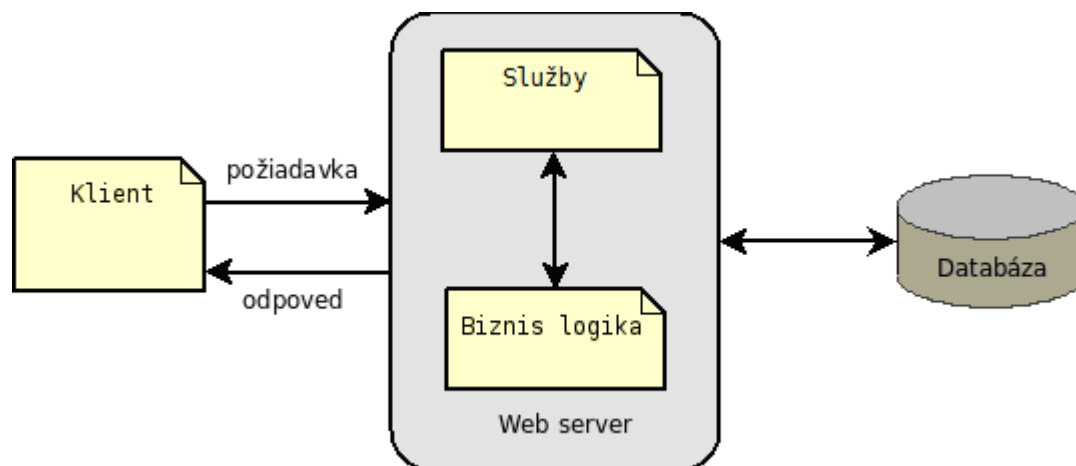
Doména cestovných kancelárií ako taká nám nie je cudzia, lebo často sa aj my sami stávame ich zákazníkmi. Sme mladí študenti z oblasti IT, ktorí vedia ako si prispôbiť prostredie, v ktorom pracujeme. Každý z nás, pokiaľ má niečo na počítači vytvárať, si prispôbí pracovnú plochu, farby, rozloženie vo vývojovom prostredí atď. Niečo podobné bude potrebné vytvoriť aj na tomto projekte. Podľa získaných preferencií zákazníkov budeme vedieť aké prostredie by asi momentálne chceli. Poskytneme im ho!

Predbežne sme sa oboznámili s výsledkami práce predchádzajúceho tímu a myslíme si, že by bolo v našich silách v tomto projekte pokračovať a tvorivo prispieť k výslednému produktu, keďže viacerí z nás majú skúsenosti s tvorbou moderných webových aplikácií a s viacerými technológiami, ktoré sa pri tvorbe takýchto aplikácií používajú. Myslíme si, že spojenie biznisu cestovnej kancelárie s portálom pomáhajúcim všetkým turistom (nielen zákazníkom CK) by mohlo priniesť synergický efekt.

Väčšina z nás má zapísaný predmet Objektovo - orientovaná analýza a návrh softvéru. Práve poznatky ako vzory, refactoring alebo prefactoring by sme mohli využiť priamo na tomto tímovom projekte, a tak by sme získali veľmi cenné praktické skúsenosti.

3 Konceptia riešenia

Konceptia riešenia sa bude odvíjať od projektu vypracovaného predchádzajúcim tímom. Z dostupnej dokumentácie už existujúceho riešenia vyplýva nutnosť použitia JSP technológie pričom nebol použitý žiadny externý framework. Vytvorený produkt je postavený na MVC architektúre.



Obr 1. Grafická reprezentácia MVC vzoru v projekte minuloročného tímu.

Existujúci projekt by sme radi postupne rozšírili o ďalšie možné vylepšenia a novú funkcionality, ktoré spríjemnia užívateľovu interakciu so systémom. Chceli by sme sa zamerať na úlohy, ktoré vyplývajú zo zadania.

Personalizácia bude založená na dvoch konceptoch. V prvom rade si používateľ sám môže nastaviť svoje preferencie zobrazovania a vyhľadávania a vyplniť svoj profil, na základe ktorého mu bude portál vedieť prispôsobiť katalóg destinácií. Súbežne sa na pozadí spracovávajú používateľove akcie a z nich systém buduje profil používateľa, ktorý využíva na personalizáciu webu (vyhľadávanie, ponuky, reklamy, atď.). Do profilu používateľa si bude systém vedieť načítať informácie aj z externých zdrojov (Google, Facebook, ...). Téma personalizácie súvisí aj s uľahčením vyhľadávania. Používateľovi budú výsledky vyhľadania zoradené už podľa jeho profilu. Ďalej bude vytvorený formulár, kde si skúsenejší používateľ bude môcť explicitne zadať svoje vyhľadávacie kritériá.

Vyhľadávanie ponúk u alternatívnych providerov si vyžiada buď vybudovanie databázy, ktorú treba pravidelne naplňať aktuálnymi dátami. O to sa postará na pozadí bežiaci proces, ktorý bude dolovať dáta zo stránok alternatívnych providerov. Alebo použijeme API niektorého z veľkých celosvetových poskytovateľov ubytovania, ktorí poskytnú zoznam ubytovacích zariadení vyhovujúcim kritériám napríklad vo formáte XML.

Príloha A - Zoradenie všetkých tém podľa priority

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

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						Pokročilé databázové technológie		Objektovo orientovaná analýza a návrh softvéru		Tvorba softvérového systému v tíme		Výskum softvérových systémov		
							Účtovníctvo							
UT	Kódovanie						Účtovníctvo		Manažment projektov softvérových a informačných systémov		1 Manažment projektov softvérových a informačných systémov		2 Manažment projektov softvérových a informačných systémov	
ST					Aspektovo - orientovaný vývoj softvéru								Aspektovo - orientovaný vývoj softvéru	
ŠT	Kódovanie		Návrh prekladačov		Návrh prekladačov			Architektúra softvérových systémov			Objektovo orientovaná analýza a návrh softvéru		Objektovo orientovaná analýza a návrh softvéru	
PI			Pokročilé databázové technológie											

1-2 členovia tímu	Preferovaný čas
3-4 členovia tímu	Jeden z termínov voľný
5-6 členovia tímu	Zamestnanie