

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA BRATISLAVA
FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH
TECHNOLÓGIÍ

Tímový projekt
OBJEKTIVÉ ÚLOŽISKO DÁT

Dokumentácia k riadeniu projektu

Bc. Juraj Bahno
Bc. Lenka Baková
Bc. Zuzana Jalcová
Bc. Peter Kajan
Bc. Marek Uhlár
Bc. Katarína Valalikova



Vedúci diplomovej práce: Ing. Lubomír Varga
Akademický rok: 2010/11

Obsah

| | | |
|----------|---|------------|
| 1 | Úvod | 1-1 |
| 2 | Ponuka | 2-1 |
| 2.1 | O nás | 2-1 |
| 2.2 | Motivácia | 2-3 |
| 2.3 | Koncepcia riešenia | 2-3 |
| 2.4 | Zoradenie všetkých tém podľa priority | 2-4 |
| 2.5 | Spoločný rozvrh | 2-5 |
| 3 | Plán projektu | 3-1 |
| 4 | Úlohy | 4-1 |
| 4.1 | Roly členov | 4-1 |
| 4.2 | Dlhodobé úlohy | 4-1 |
| 4.3 | Krátkodobé úlohy | 4-2 |
| 4.4 | Komunikácia v tíme | 4-4 |
| 4.5 | Autorstvo | 4-5 |
| 5 | Metodiky potrebné pri vývoji a štandardy kódovania | 5-1 |
| 5.1 | Dokumentácia | 5-1 |
| 5.2 | Zápisnice | 5-1 |
| 5.3 | Projektový denník | 5-2 |
| 5.4 | Zdrojový kód | 5-2 |
| 5.5 | Metodika pridelovania úloh | 5-6 |
| 6 | Verziovanie | 6-1 |
| 6.1 | Metodika pre SVN | 6-1 |
| 7 | Záznamy zo stretnutí | 7-1 |
| 7.1 | Zápisnica zo stretnutia 30.09.2010 | 7-1 |
| 7.2 | Zápisnica zo stretnutia 7.10.2010 | 7-4 |
| 7.3 | Zápisnica zo stretnutia 14.10.2010 | 7-8 |

| | | |
|-----|--|------|
| 7.4 | Zápisnica zo stretnutia 21.10.2010 | 7-10 |
| 7.5 | Zápisnica zo stretnutia 28.10.2010 | 7-12 |



Kapitola 1

Úvod

Tento dokument obsahuje dokumentáciu k riadeniu tímového projektu v akademickom roku 2010/11, ktorého témou riešenia je Objektové úložisko dát. Členmi tímu sú Bc. Lenka Baková, Bc. Juraj Bahno, Bc. Katarína Valalíková, Bc. Peter Kajan, Bc. Zuzana Jalcová a Bc. Marek Uhlár.

V druhej kapitole dokumentu sa nachádza ponuka, na základe ktorej sme získali tento projekt. V ponuke sú stručné informácie o členoch tímu, motivácia, naša koncepcia riešenia, zoznam zoradených tém na základe priority a rozvrh všetkých členov tímu.

V tretej kapitole sa nachádza plán projektu s informáciou o súlade odhadov s plánmy.

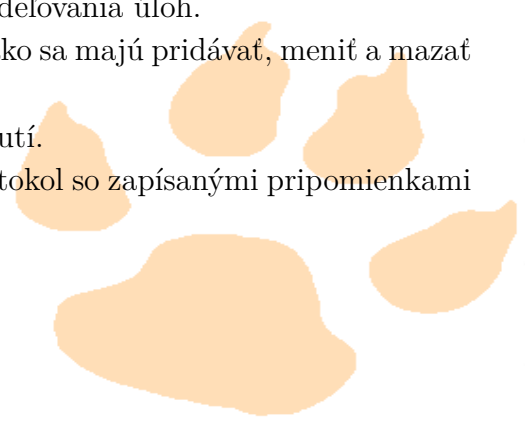
V štvrtej kapitole je opísané rozdelenie rolí v tíme a autorstvo jednotlivých častí dokumentov alebo aplikácie. Taktiež je tu popis spôsobu komunikácie v tíme. Kapitola obsahuje aj rozdelenie dlhodobých a krátkodobých úloh v tíme.

V nasledujúcej kapitole je popísaná štábna kultúra, pravidlá písania dokumentov, zápisníc, denníka, plánu a kódu, na ktorých sme sa dohodli a využívajú ich všetci členovia tímu. Taktiež je tu opísaná metodika pridelovania úloh.

Piata kapitola opisuje metodiku SVN, postup ako sa majú pridávať, meniť a mazať súbory z repozitára.

Posledná kapitola obsahuje záznamy zo stretnutí.

Na záver dokumentu je priložený preberací protokol so zapísanými pripomienkami k dielu.



Kapitola 2

Ponuka

2.1 O nás

Marek Uhlár

Absolvoval bakalárske štúdium na FIIT STU s bakalárskou prácou na tému Vývoj webovej aplikácie pre efektívne fungovanie ambulancie lekára. V rámci štúdia si osvojil prog. jazyky Java, C a návrh softvéru prevažne v IBM RSA. Pracuje vo firme Cardif ako programátor, pričom využíva technológie C#, ASP.NET, MS SQL. Jeho úlohou je tiež vytváranie návodov na použitie a dokumentácie (UML v Sparx Enterprise Architect). Má bohaté skúsenosti s prácou v malom tíme (3-5 ľudí). Pracuje s task systémom JIRA a verzionovacím softvérom Tortoise SVN.

Peter Kajan

Absolvoval bakalárske štúdium na FIIT STU s vyznamenaním so záverečnou prácou na tému Knižnica na zobrazovanie grafov v 3D priestore. Od roku 2007 robí popri štúdiu ako programátor, tester a tvorca dokumentácie vo firme Tatramed. Absolvoval predmet Vývoj programov pre platformu Java, kde získal pokročilé znalosti s jazykom Java. Pracoval na projektoch, kde využíval technológie Java, C++, XML, QT, Php a iné. Má skúsenosti v oblasti vizualizácie, kde využíval najmä technológie Java3D, OpenSceneGraph, OpenGL, Jogl a Java2D. Ďalej má skúsenosti s návrhom softvéru v UML, nástrojmi IBM RSA a verzionovacím softvérom Microsoft SourceSafe.

Katarína Valaliková

Je absolventkou bakalárskeho štúdia programu Informatika na FIIT STU. Bakalársku prácu vypracovala na tému klasifikácia binárnych dát. Počas štúdia si osvojila viacero programovacích jazykov, ako C, C++, Java (technológie Java3D, Java2D,...)

a oboznámila sa aj s navrhovaním softvéru v IBM RSA. Popri škole nadobudla aj skúsenosti s PHP a tvorbou stránok, kde prevažne využívala framework Joomla. Momentálne je zamestnaná vo firme nLight, kde pôsobí ako Java developerka. Pri plnení pracovných úloh získala skúsenosti s využívaním webových služieb, tvorbou DB modelov, prehĺbila skúsenosti s client-server aplikáciami a takisto s návrhom softvéru. Má skúsenosti v práci v malom tíme (5 ľudí). V práci využíva task systém Jira a verziovací systém Tortoise SVN.

Lenka Baková

Je absolventkou bakalárskeho štúdia FIIT STU. Počas štúdia si osvojila najmä nasledovné programovacie jazyky. Jazyk C využívala okrem iného na predmetoch DŠA, TEAP a UI. PHP v spolupráci s SQL a jazykom javascript využila pri viacerých semestrálnych projektoch a vypracovala v ňom bakalársku prácu na tému Podporný prostriedok pre výučbu predmetu DŠA. Má skúsenosti s navrhovaním softvéru pomocou produktov IBM Rational Data Architect a Rational Software Architect.

Juraj Bahno

Ukončil bakalárske štúdium na FIIT STU. Témou jeho bakalárskej práce bolo Použitie Markovovských modelov pri prediktívnom vkladaní textu v mobilných telefónoch. Túto prácu naimplementoval v jazyku C. V jazyku C vypracoval aj rôzne projekty počas štúdia napríklad na predmetoch TEAP a Umelá inteligencia. Osvojil si aj technológie PHP a SQL pri vytváraní webových aplikácií. Absolvovaním predmetov PIS a PSI sa oboznámil

Zuzana Jalcová

Je absolventkou bakalárskeho štúdia na FIIT STU. Vypracovala záverečnú prácu s názvom Spájanie sa ľudí prostredníctvom webu, v ktorom navrhla aplikáciu v jazyku PHP. Na školských projektoch využívala znalosti z programovania v jazyku C. Ovláda aj jazyky Prolog a Lisp. Jej najsilnejšou stránkou je písanie dokumentácie. Vďaka predmetom PSI a PIS sa naučila pracovať v programoch IBM Rational Software Architect a Rational Data Architect.

2.2 Motivácia

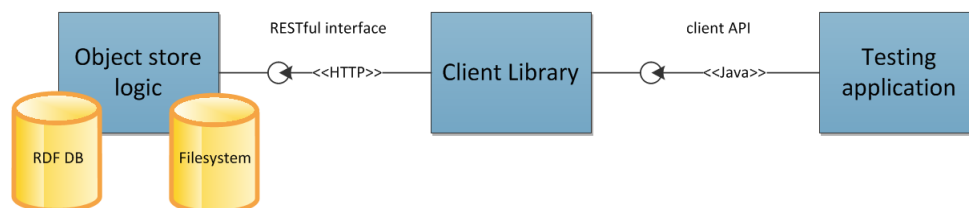
V súčasnosti existuje množstvo spôsobov ukladania fotografií, napríklad prostredníctvom sociálnych sietí, kde si následne tieto fotografie môžu zobrazíť a prezrieť naši kamaráti, známi, rodičia. Pre bežného a menej náročného používateľa je toto riešenie ukladania fotografií postačujúce. Nevýhodou sociálnych sietí je, že sú centralizované a tým sa čiastočne stráca kontrola nad informáciami. Ďalší problém nastáva pri náročnejších používateľoch, ktorí si chcú fotografie nielen uchovávať a prezerať, ale aj kategorizovať ich či vyhľadávať v nich podľa zvolených kritérií.

Hlavným cieľom nášho tímu je spraviť web ako distribuované úložisko objektov a skúsiť pochopiť ho aj z inej stránky akú poznáme. Mnohí z nás sa už určite stretli s pojmami ako je sémantický web, sociálna sieť či sociálny graf. Vytýčený cieľ by sme chceli naplniť práve využitím sémantického webu, ktorý umožňuje pochopiť informáciám na webe nielen ľuďom, ale aj počítačom a následne potom s nimi pracovať. Sémantický web dokáže navzájom linkovať úložiská a podporuje ukladanie metadát vo formáte rdf. Pri výbere témy nás ovplyvnilo viacero faktorov. Jedným z nich je aj možnosť využitia sémantického webu. Ide o pomerne novú, rýchlo sa vyvíjajúcu perspektívnu oblasť. Je to možnosť ako získať nové skúsenosti a znalosti a prehĺbiť tie doterajšie. Viacerí členovia tímu takisto majú skúsenosti s tvorbou clientserver aplikácií bežiacich na platforme Java. Možnosť zoznámiť sa s týmito progresívnymi technológiami nás veľmi motivuje.

2.3 Konceptia riešenia

Naším hlavným cieľom je spraviť web ako distribuované úložisko objektov. Na splnenie cieľa navrhujeme využiť sémantický web. Úlohou je ukladať binárne dáta (fotky,...) a metadáta. Na ukladanie metadát bude použitý RDF formát, ktorý dáta ukladá ako tzv. triplety vo forme „subject-predicate-object“. Tento triplet opisuje dva objekty a to „subject“ a „object“ a takisto vzťah medzi nimi „predicate“. Pomocou takýchto tripletov a odvodzovacích pravidiel vieme potom jednoducho zistiť napríklad typ fotoaparátu, ktorým bola fotografia vyhotovená. Dáta by mohli byť ukladané v databáze Mulgara alebo podobnom úložisku, ktorá podporuje ukladať takéto triplety. Technológie sémantického webu podporujú inteligentné vyhľadávanie v tagoch, podtagoch, odvodzovaním informácií a pod., ktoré sa dajú s výhodou použiť práve pri vyhľadávaní objektov. Rozhrania celého systému budú dobre definované, založené na princípe REST a na formáte RDF. Na obrázku, obr.2.1 Architektúra systému, sa nachádza hrubý náčrt architektúry aplikácie.

Na tvorbu aplikácie bude použitý programovací jazyk Java, čím sa zaručí porta-



Obr. 2.1: Architektúra systému

bilita a systém tak bude všade nasaditeľný. Ďalej pri tvorbe aplikácie chceme použiť štandardy:

- Java EE
- RDF – formát na ukladanie metadát
- HTTP
- REST – nemusí byť využitý striktno ako štandard, ale ako prístup k tvorbe
- Spring – bude využitý na konštrukciu aplikácie, na jej modularitu

2.4 Zoradenie všetkých tém podľa priority

1. Objektové úložisko dát
2. 3D grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch
3. Model používateľa pre jeho identifikáciu
4. Dizajn s použitím obohatenej reality
5. Simulated Car Racing Competition 2011
6. Evolučný simulátor umelého života založený na heuristických pravidlách
7. Správa študentských projektov na fakulte
8. Tréner mentálnych schopností
9. Tvorba rozvrhov
10. Portál pre časopis
11. Interaktívna vizualizácia grafových štruktúr v 3D priestore
12. Prispôsobiteľný Widget

13. Crowdsourcing verejných dát
14. Platforma pre realizovanie transakcií prostredníctvom mobilných zariadení
15. RoboCup tretí rozmer
16. Vyhľadávanie a sprístupnenie citácií
17. Virtuálna FIIT
18. Adaptívny proxy server
19. Imagine Cup 2011: Game Design

2.5 Spoločný rozvrh

Skratky predmetov

cvičenia sú zaznačené normálnym písmom
prednášky sú zaznačené tučným písmom

AIS Architektúra informačných systémov

ASS Architektúra softvérových systémov

AOVS Aspektovo-orientovaný vývoj softvéru

MSI Manažment projektov softvérových a informačných systémov

OOANS Objektovo orientovaná analýza a návrh softvéru

PDT Pokročilé databázové technológie

SU Strojové učenie

TP 1 Tímový projekt 1

ZK Základy kryptografie

F Futbal

* prednášky z PDB technológií budú v piatok bývať ako niekoľko hodinové bloky



Kapitola 3

Plán projektu

V tabulke č.1 je zobrazený plán na zimný semester. Bol vytvorený na začiatku semestra Petrom Kajanom. Podrobnejší plán aj s odhadom trvania úloh a ich pridelenia jednotlivým členom, bol postupne upravovaný. Prvotné odhady doby trvania jednotlivých úloh boli veľmi optimistické, vždy sa prekročil odhadovaný čas aj o polovicu. Neskôr sme začali pristupovať k viac reálnajším odhadom, ktoré sa postupne približujú k skutočným časom riešenia jednotlivých úloh.

| Týždeň | Dátum | Popis úlohy |
|--------|-----------------|--|
| 1. | 20.9. – 27.9. | Vytvorenie a zostavenie tímu, Vytvorenie ponuky |
| 2. | 27.9. – 4.10. | Naštudovanie problematiky, Prvé stretnutie |
| 3. | 4.10. – 11.10. | Rozdelenie rolí, Plán projektu |
| 4. | 11.10. – 18.10. | Analýza podobných riešení, Analýza možností technológií a ich výber |
| 5. | 18.10. – 25.10. | Rozbehovanie SVN, JIRA, Vytvorenie webovej stránky tímu, Návrh GUI, Podrobná analýza |
| 6. | 25.10. – 1.11. | Tvorba dokumentu riadenia, Tvorba prototypu |
| 7. | 1.11. – 8.11. | Odovzdanie dokumentácie o inžinierskom diele, dokumentáciu riadenia a prototyp |
| 8. | 8.11. – 15.11. | Dopracovanie nedostatkov |
| 9. | 15.11. – 22.11. | Pridanie metadát k objektom, Implementácia tagovania |
| 10. | 22.11. – 29.11. | Implementovanie vyhľadávania v objektoch |
| 11. | 29.11. – 6.12. | Implementovanie geolokácie |
| 12. | 6.12 – 13.12. | Odovzdanie prototypu s dokumentáciou a dokumentáciou riadenia |
| 13. | 13.12. | Prezentácia prototypu |

Kapitola 4

Úlohy

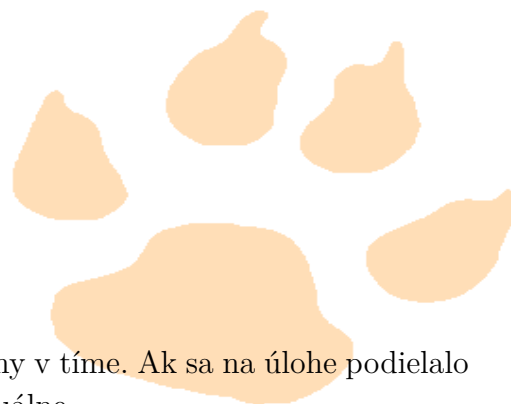
4.1 Roly členov

Každý člen má v tíme určenú rolu. Roly sa budú striedať každé 3-4, aby si všetci vyskúšali pôsobenie vo všetkých rolách.

- Vedúci tímu
Zuzana Jalcová
- Manažér rizík a zástupca vedúceho
Lenka Baková
- Manažér podporných prostriedkov
Marek Uhlár
- Manažér vývoja
Katarína Valalíková
- Manažér plánovania
Peter Kajan
- Manažér kvality
Juraj Bahno

4.2 Dlhodobé úlohy

V nasledujúcej tabuľke sú zobrazené dlhodobé úlohy v tíme. Ak sa na úlohe podieľalo viac členov, ich podiel práce je vyjadrený percentuálne.



| Úloha | Valalíková | Kajan | Baková | Bahno | Jalcová | Uhlár |
|-------------------|------------|-------|--------|-------|---------|-------|
| Webová stránka | - | - | - | 100% | - | - |
| Prepis do Latex-u | - | - | - | - | 100% | - |
| Implementácia | 25% | 25% | 25% | - | - | 25% |

4.3 Krátkodobé úlohy

V tabuľke sú zobrazené krátkodobé úlohy, ktoré vznikli na jednotlivých stretnutiach. Ak sa na úlohe podieľalo viac členov tímu, ich podiel na práci je vyjadrený percentuálne. Ak sa na úlohe podieľali všetci, percentá nie sú v riadku uvedené.

| Úloha | Valalíková | Kajan | Baková | Bahno | Jalcová | Uhlár |
|---------------------------------|------------|-------|--------|-------|---------|-------|
| Vytvorenie tričiek a plagátu | - | - | 90% | 10% | - | - |
| Príprava stránky | - | - | - | 100% | - | - |
| Analýza Ligtroom | - | - | 100% | - | - | - |
| Analýza Picasa (WebPicasa) | - | - | - | - | - | 100% |
| Analýza využitia Xmp | - | - | - | - | - | 100% |
| Analýza Flickr | - | - | - | - | 100% | - |
| Nainštalovať Latex | - | - | - | - | - | - |
| Metodika SVN | 100% | - | - | - | - | - |
| Vytvoriť dokument so štruktúrou | - | 100% | - | - | - | - |
| Navrhnuť grafiky dokumentácie | - | - | 100% | - | - | - |
| Preskúmať tvorbu štatistík SVN | - | - | - | - | - | 100% |
| Analýza knihnice rdf | 100% | - | - | - | - | - |
| Analýza a prototyp web services | 100% | - | - | - | - | - |
| Navrhnuť GUI, CLI aplikácie | - | - | 100% | - | - | - |
| Vytvoriť plán | - | 100% | - | - | - | - |
| Vytvoriť prototyp | 55% | 15% | 15% | - | - | 15% |

| | | | | | | |
|--|------|------|-----|------|------|------|
| Vytvoriť šablónu pre zápisy | - | - | - | - | 100% | - |
| Nainštalovať Tortoise SVN | - | - | - | - | - | - |
| Pridať do analýzy geolokáciu | - | - | - | 100% | - | - |
| Návod k Maven | 100% | - | - | - | - | - |
| Doplniť webstránku | - | - | - | 100% | - | - |
| Poslať mail ohľadom fotky | - | - | - | - | 100% | - |
| Zistiť TP cup | - | - | - | - | 100% | - |
| Otestovať prístup na server | - | - | - | - | - | 100% |
| Vypracovať metódiu pridelovania úloh | - | - | - | 100% | - | - |
| Prepísať re-adme.txt | - | - | - | - | 100% | - |
| Jena, Mulgara (testovanie knižníc, ukázkové aplikácie) | - | 100% | - | - | - | - |
| Verejná IP od Lacka | - | - | - | - | - | 100% |
| Plán JIRA | - | - | - | - | - | 100% |
| Správne písanie kódu | - | - | - | 100% | - | - |
| Dokument riadenia | - | - | - | - | 100% | - |
| Architektúra a diagram komponentov do dokumentácie | 100% | - | - | - | - | - |
| Use case | 10% | 60% | 10% | 10% | 10% | - |
| 3 Sekvenčné diagramy | - | - | - | - | - | 100% |
| Revízia usecase | - | 100% | - | - | - | - |
| Architektúra a diagram komponentov | 100% | - | - | - | - | - |

| | | | | | | |
|--|------|---|---|------|------|---|
| Kvalita kódu, cyk- lometrická zložitosť | - | - | - | 100% | - | - |
| Ciele v odrážkach | - | - | - | - | 100% | - |
| Spôsob ukladania metadát | 100% | - | - | - | - | - |

4.4 Komunikácia v tíme

Týždenné stretnutia

Týždenné trojhodinové stretnutia sú pravidelné. Prebiehajú za účasti pedagogického vedúceho v softvérovom štúdiu vždy vo štvrtok od 8.00. Výstupom zo stretnutí sú zápisnice, ktoré sú neskôr prístupné aj na internetovej stránke tímu.

Priebeh stretnutia:

1. Kontrola splnenia úloh definovaných na predchádzajúcom stretnutí
2. Diskusia o problémoch a návrhoch
3. Definovanie a pridelenie nových úloh, prehodnotenie termínov nesplnených úloh
4. Voľná diskusia – riešenie problémov, overenie riešení

Nepriavidelné stretnutia

Predstavujú nepriavidelné neformálne stretnutia, ktorých sa nemusia zúčastniť všetci členovia tímu. Trvanie je zvyčajne do 1 hodiny.

E-mail

Tím používa Skupinu Google team17 so skupinovým emailom team17cf@googlegroups.com. Tento komunikačný kanál je využívaný na komunikáciu členov tímu. Zo začiatku sa využíval aj na rozdeľovanie úloh.

Mobilné telefóny

Mobilné telefóny využívame na rýchle kontaktovanie člena tímu.

Instant messaging

Tím využíva ICQ, QIP a Skype za účelom rýchleho kontaktovania člena, ak je pravdaže dostupný.

4.5 Autorstvo

Zápisnice

| Názov | Autor |
|---------------------------|---------------------|
| Šablona zápisnice | Zuzana Jalcová |
| Prepis zápisníc do Latexu | Zuzana Jalcová |
| Zápisnica č.1 | Zuzana Jalcová |
| Zápisnica č.2 | Peter Kajan |
| Zápisnica č.3 | Katarína Valalíková |
| Zápisnic č.4 | Marek Uhlár |
| Zápisnica č.5 | Lenka Baková |

Aplikácia

| Názov | Autor |
|------------------------------------|---------------------|
| Prototyp Data repozitory | Marek Uhlár |
| Prototyp Metadata repozitory | Peter Kajan |
| Prototyp Service provider a client | Katarína Valalíková |
| Prototyp CLI application | Lenka Baková |

Prezentácia tímu

| Názov | Autor |
|-------------------------|--------------|
| Web a jeho aktualizácia | Juraj Bahno |
| Tričká | Lenka Baková |
| Plagát | Lenka Baková |

Projektová dokumentácia

| Kapitola | Názov | Autor |
|----------|---|---------------------|
| | Šablona dokumentácie | Peter Kajan |
| | Prepis textu do Latexu | Zuzana Jalcová |
| 1 | Úvod | Katarína Valalíková |
| 2.1 | Metadáta | Katarína Valalíková |
| 2.2 | Google Picassa | Marek Uhlár |
| 2.3 | Adobe LightRoom | Lenka Baková |
| 2.4 | Flickr | Zuzana Jalcová |
| 2.5 | Adobe XMP (eXtensible Metada Platform) | Marek Uhlár |
| 3.1 | Ciele produktu | Peter Kajan |
| 4.1 | Identifikácia používateľov | Zuzana Jalcová |
| 4.2 | Diagram prípadov použitia | Peter Kajan |
| 4.3 | Opis základných dátových entít | Peter Kajan |
| 4.4 | Opis prípadov použitia | Peter Kajan |
| 4.4.1 | Vyhľadanie objektov | Peter Kajan |
| 4.4.2 | Upravenie vyhľadávacieho špecifikovaním vzťahu | Peter Kajan |
| 4.4.3 | Upravenie vyhľadávacieho zadáním geografickej pozície | Peter Kajan |
| 4.4.4 | Odstránenie objektu | Peter Kajan |
| 4.4.5 | Poskytnutie objektu a metadát | Peter Kajan |
| 4.4.6 | Pridanie objektu | Peter Kajan |
| 4.4.7 | Zobrazenie metadát | Peter Kajan |
| 4.4.8 | Pridanie metadát | Peter Kajan |
| 4.4.9 | Editovanie a odstránenie metadát | Peter Kajan |
| 4.4.10 | Zobrazenie vzťahov medzi hodnotami | Peter Kajan |
| 4.4.11 | Editovanie a odstránenie vzťahov medzi hodnotami | Peter Kajan |
| 4.4.12 | Pridanie vzťahov medzi hodnotami | Lenka Baková |
| 4.4.13 | Prihlásenie používateľa | Zuzana Jalcová |
| 4.4.14 | Upravenie účtu | Zuzana Jalcová |
| 4.4.15 | Vytvorenie používateľského účtu | Zuzana Jalcová |
| 4.4.16 | Resetovanie účtu | Zuzana Jalcová |
| 4.4.17 | Zrušenie používateľského účtu | Zuzana Jalcová |
| 4.5 | Nekunkcionálne požiadavky | Katarína Valalíková |
| 5.1 | Architektúra aplikácie | Katarína Valalíková |

| | | |
|-----|--|---------------------|
| A | Vzťahy špecifické pre základné typy objektov | Lenka Baková |
| B.1 | Mawen Instalation | Katarína Valalíková |

Dokumentácia riadenia

| Kapitola | Názov | Autor |
|----------|---------------------------------------|---------------------|
| | Šablona dokumentácie | Zuzana Jalcová |
| | Prepis textu do Latexu | Zuzana Jalcová |
| 1 | Úvod | Zuzana Jalcová |
| 2.1 | O nás | všetci |
| 2.2 | Motivácia | Katarína Valalíková |
| 2.3 | Koncepcia | Katarína Valalíková |
| 2.4 | Zoradenie všetkých tém podľa priority | všetci |
| 2.5 | Spoločný rozvrh | Zuzana Jalcová |
| 3 | Plán projektu | Zuzana Jalcová |
| 4.1 | Roly členov | Zuzana Jalcová |
| 4.2 | Dlhodobé úlohy | Zuzana Jalcová |
| 4.3 | Krátkodobé úlohy | Zuzana Jalcová |
| 4.4 | Komunikácia v tíme | Zuzana Jalcová |
| 4.5 | Autorstvo | Zuzana Jalcová |
| 5.1 | Dokumentácia | Zuzana Jalcová |
| 5.2 | Zápisnice | Zuzana Jalcová |
| 5.3 | Projektový denník | Zuzana Jalcová |
| 5.4 | Zdrojový kód | Juraj Bahno |
| 5.5 | Metodika pridelovania úloh | Juraj Bahno |
| 6.1 | Metodika pre SVN | Katarína Valalíková |
| 7 | Záznamy zo stretnutí | Zuzana Jalcová |
| | Preberací protokol | Zuzana Jalcová |



Kapitola 5

Metodiky potrebné pri vývoji a štandardy kódovania

V tejto kapitole sú uvedené pravidlá pri vytváraní dokumentácie a kódu, ktoré sa dohodli na začiatku riešenia projektu a sú dodržiavané všetkými členmi tímu.

5.1 Dokumentácia

Dokumentácia je vytváraná v jazyku Latex. Editor, ktorý používame, sa volá Text-Maker. Výstupné súbory sú vo formáte .pdf , súbory na úpravu majú príponu .tex. Dokument má formát, ktorý je spomenutý v knihe “Ako úspešne vyriešiť projekt” od prof. Márii Bielikovej. Na sprehľadnenie textu používame číslované zoznamy a odrážkovanie. Na zvýraznenie textu využívame kurzívu alebo tučné písmo. Popis obrázkov sa nachádza vycentrovaný pod obrázkami.

5.2 Zápisnice

Hlavička zápisnice zo stretnutia musí obsahovať:

- názov stretnutia
- dátum a čas stretnutia
- zoznam zúčastnených členov
- meno vedúceho tímu
- meno zapisovateľa



Zápisnica má tri časti:

- zhodnotenie úloh z minulého stretnutia
- opis priebehu stretnutia
- tabuľka úloh do ďalšieho stretnutia

Pri zápise priebehu stretnutia sa pri každom zázname uvádza skratka či ide o úlohu - U, informáciu - I alebo rozhodnutie - R.

Zápisnice treba pravidelne aktualizovať na web stránke tímu.

5.3 Projektový denník

Každý záznam projektového denníka musí obsahovať:

- dátum
- čas riešenia úlohy
- názov úlohy
- skratka

Skratky sú určené na identifikáciu úlohy. Využívajú sa aj v pláne.

imp Implementácia/vývoj

dok Dokumentácia

ana Analýza

nav Návrh

pla Plánovanie(rozdeľovanie úloh,tvorba plánu)

tes Testovanie

pre Prezentácia tímu(web,trička,plagát)

pod Podpora

dor Dokumentácia riadenia

5.4 Zdrojový kód

Zátvorkovanie

Pri točených zátvorkách , ktoré ohraničujú blok kódu, je prvá z nich hneď za názvom príkazu, ktorý tento blok definuje a koncová je vždy na začiatku nového riadku



odsadená na rovnakej úrovni ako korešpondujúci otvárací príkaz. Na začiatku každého riadku v ohraničenom bloku je tabulátor.

Príklad:

```
if (podmienka)
    príkazy
}
```

Bloky kódu, ktoré obsahujú jeden riadok nemajú začiatkové a koncové zátvorky na tom istom riadku ale vždy na novom.

Príklad: \\

```
get(){
    return bar;
}
```

Príkaz if-else

Príklad:

```
if (podmienka){
    príkazy;
} else{
    príkazy;
}
```

Príkaz výberu – switch

Príklad:

```
switch (výraz){
    case A:
        príkazy;
        break;
    case B:
        príkazy;
        break;
    default:
        príkazy;
        break;
}
```



Príkazy cyklu

Príklad:

```
for ( inicializačná časť; podmienka; časť zmeny riadiacich premenných){
    príkazy;
}
while (podmienka){
    príkazy;
}
do{
    príkazy;
} while (podmienka);
```

Komentáre

Komentáre sa nachádzajú nad deklaráciou každej funkcie, premennej, triedy, na začiatku zdrojového súboru. Alebo za dôležitými príkazmi v tom istom riadku.

Jednoriadkový komentár

Komentáre opisujúce presný riadok kódu sa nachádzajú za príslušným riadkom kódu oddelené jedným tabulátorom.

Príklad:

```
public class SomethingUseful {
private int itemHash; // instance member private static bool hasDoneSomething; //
static member }
```

Blokový komentár

Blokové komentáre sa používajú na popis súborov, metód, údajových štruktúr a algoritmov. Mali by sa požívať na začiatku súboru a pred metódou. Blokový komentár vo vnútri metódy by mal byť na tej úrovni ako kód, ktorý popisuje. Odporúča sa použiť odrážky.

Príklad:

```
/*
* Toto je blokovy komentar.
*/
```

Medzery

Medzery sú určené na zlepšenie prehľadnosti. Pravidlá pre ich používanie sú nasledovné:

- Nepoužívať medzery medzi zátvorkou a funkčným argumentom:
Správne t: `CreateFoo(myChar, 0, 1)`
Nesprávne: `CreateFoo(myChar, 0, 1)`
- Nepoužívať medzery medzi menom funkcie a zátvorkou:
Správne: `CreateFoo()`
Nesprávne: `CreateFoo ()`
- Nepoužívať medzery v zátvorkách:
Správne: `x = dataArray[index];`
Nesprávne: `x = dataArray[index];`
- Používať samotnú medzeru pred kontrolnými príkazmi:
Správne: `while (x == y)`
Nesprávne: `while(x==y)`
- Používať samotnú medzeru pred a za porovnávacím operátorom:
Správne: `if (x == y)`
Nesprávne: `if (x==y)`

Pomenovávanie

Pri pomenovávaní by sa mali dodržiavať tieto konvencie:

- Názvy všetkých prvkov budú písané v anglickom jazyku.
- Ak sa názov prvku skladá z viacerých slov, tak všetky slová okrem prvého začínajú veľkým písmenom ako pri metódach. Príklad: `someAttributeName`
- Názov daného prvku stručne vystihuje jeho funkcionality a jeho prípad použitia.
- Názov triedy je podstatné meno a začína veľkým písmenom. Príklad: `Node`

- Názov metódy je sloveso a začína malým písmenom. Každé ďalšie začaté slovo v názve metódy je s veľkým písmenom. Príklad: saveObject()
- Názov premennej je podstatné meno a začína malým písmenom. Príklad: nodeCount
- Názov konštanty pozostáva z veľkých písmen a ak sa skladá z viacerých slov, tak sú oddelené podtržníkom. Príklad: NODE_COUNT

5.5 Metodika pridelovania úloh

Pri vypracovaní tejto metodiky sme sa inšpirovali dokumentom s názvom Manažment úloh v distribuovanom projekte od Jána Suchala. Je v ňom opísaná metodika pre koordináciu úloh, ktorá nám z veľkej časti vyhovovala. Proces pridelovania úloh v našom tíme bude prebiehať v nasledovných fázach:

1. Výberové konanie

| Poradie | Krok | Zodpovedný |
|---------|-----------------------------------|------------|
| 1 | Vytvorenie zadania úlohy | Zadávateľ |
| 2 | Potvrdenie záujmu o plnenie úlohy | Kandidát |

2. Pridelovanie úlohy Ak sa v prvej fáze nepodarí nájsť vhodného kandidáta, pokračuje sa fázou 2, kde vedúci pridelí úlohu bez výberového konania.

| Poradie | Krok | Zodpovedný |
|---------|------------------------|------------|
| 3 | Určenie plníteľa úlohy | Vedúci |
| 4 | Začiatok plnenia úlohy | Plniateľ |

3. Rozhodovanie o postupe plnenia úlohy

| Poradie | Krok | Zodpovedný |
|---------|--|------------|
| 5 | Hlásenia stavu plnenia úlohy | Plniateľ |
| 6 | Určenie ďalšieho postupu plnenia úlohy | Kandidát |

1. Vytvorenie zadania úlohy

Zodpovedný: Zadávateľ

Účelom tohto kroku je informovať kandidátov o zadaní úlohy, ktorú je potrebné splniť.

Zadávateľ oboznámi potencionálnych plníteľov s úlohou na stretnutí alebo mimo neho prostredníctvom mailu.

2. Potvrdenie záujmu o plnenie úlohy

Zodpovedný: Kandidát

Tento krok slúži na oboznámenie vedúceho o záujme kandidáta o plnenie danej úlohy.

Kandidát oznamuje vedúcemu na stretnutí alebo prostredníctvom mailu, že má záujem plniť danú úlohu.

3. Určenie plniteľa úlohy

Zodpovedný: Vedúci

V tomto kroku vedúci určuje plniteľa úlohy. Je vhodné aby bral do úvahy informácie, ktoré získa pri hľadaní kandidátov.

Vedúci určí plniteľa úlohy a oznámi to plniteľovi buď na stretnutí alebo mailom.

4. Začiatok plnenia úlohy

Zodpovedný: Plniteľ

Účelom tohto kroku je oboznámenie vedúceho o začiatku práce na plnení úlohy jej plniteľom.

Plniteľ na stretnutí oznámi vedúcemu termín začiatku plnenia úlohy. Alebo mu odošle mail, kde ho informuje o termíne začiatku plnenia úlohy.

5. Hlásenie stavu plnenia úlohy

Zodpovedný: Plniteľ

V tomto kroku plniteľ hlási stav plnenia zadanej úlohy vedúcemu.

Stav úlohy oznamuje plniteľ vedúcemu na najbližšom stretnutí, prídadne mailom v čase mimo stretnutia.

6. Určenie ďalšieho postupu plnenia úlohy

Zodpovedný: Vedúci / Zadávateľ

V tomto kroku vedúci vyhodnotí splnenie úlohy a rozhodne o ďalšom postupe, pričom môžu nastať tieto prípady:

- *úloha je splnená*, zadávateľ zadá ďalšiu súvisiacu úlohu a pokračuje sa krokom 2 Potvrdenie záujmu o plnenie úlohy
- *úloha nie je splnená*, zadávateľ prehodnotí zadanie úlohy a potom pokračuje krokom 1 Vytvorenie zadania úlohy.

Kapitola 6

Verziovane

6.1 Metodika pre SVN

Každý člen tímu je povinný prevziať si kópiu z centrálného úložiska. Po vytvorení lokálnej kópie môžu členovia pridávať, odstraňovať a meniť súbory. Postup prác by mal byť nasledovný:

1. Aktualizovať lokálnu kópiu vždy pred začiatkom práce s projektom.
2. Ukladať súbory do centrálného repozitára iba ak sú otestované a program je skompilovateľný. V inom prípade chyby najprv odstrániť, až potom pridávať zmeny.
3. Súbory vkladať do repozitára v malých dávkach, najlepšie po vyriešení úlohy vložiť všetky súbory súvisiace s úlohou naraz. V prípade, že je úloha väčšieho rozsahu, rozdeliť ju na viaceré podúlohy a súbory do repozitára ukladať vždy po skončení príslušnej podúlohy.
4. V prípade ak člen tímu nerieši komplexnú úlohu, ale len modifikuje, pridáva či vymazáva viaceré súbory, je dobré, aby rozdelil pridávanie do repozitára na tri časti, kde prvá časť bude obsahovať len súbory, ktoré sa menili, druhá časť tie, ktoré sa mazali a tretia časť pridané súbory.
5. Pri každom ukladaní súborov do centrálného repozitára je nutné uviesť komentár, ktorý stručne a jasne vysvetlí, aké zmeny boli vykonané. Ak sa vyskytne chyba, toto pomôže nájsť ktorým príspevkom, od koho a s akými zmenami k tejto chybe došlo.

Kapitola 7

Záznamy zo stretnutí

7.1 Zápisnica zo stretnutia 30.09.2010

Téma: Úvod a predstavy o projekte

Miesto konania: Softvérové štúdio, DE 35

Dátum a čas: 30. septembra 2010 09:00 – 10:50

Účastníci: Bc. Lenka Baková, Bc. Zuzana Jalcová, Bc. Katarína Valalíková, Bc. Peter Kaján, Bc. Juraj Bahno

Pedagogický vedúci: Ing. Lubomír Varga

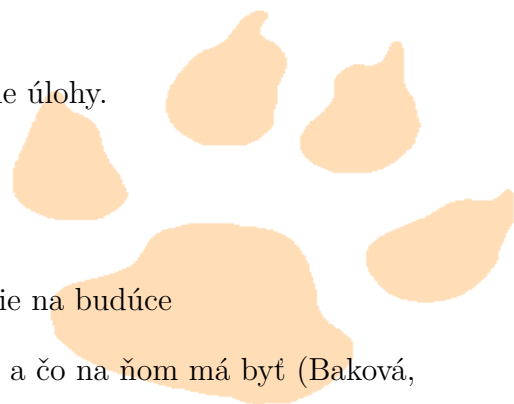
Zapísoval: Bc. Zuzana Jalcová

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

Keďže bolo toto stretnutie prvé, nemali sme žiadne úlohy.

Priebeh stretnutia

- I: Rozhovor o rolách v tíme a ich pridelovanie na budúce
- I: Ako má vyzeráť plagát, kto ho bude robiť a čo na ňom má byť (Baková, Bahno)
- U: Treba si pozrieť iteratívny model riešenia i-i



- R: Budeme používať Maven- aké sú jeho výhody, možnosť použitia viacerých vývojových prostredí
- R: Náš produkt by sa mal čo najviac podobáť s knižnicou Flickr
- R: Otázka, či chceme posunúť našu aplikáciu inému tímu (potrebné spraviť cloud)
- I: Aplikácia by mala získavať objekty, pridávať objekty
- I: Objekt- súbor bez mena, bude šifrovaný náhodným symetrickým heslom
- I: K tagom sa pridá heslo, ktoré je znova zašifrované symetricky
- I: Privátne heslo slúži na dešifrovanie
- I: Klient šifruje
- R: Aplikácia bude stále spustená na serveri
- I: Web of trust- prepojenie s naším projektom
- U: GUI- cloud tagov- vnorenie sa do nich, niektoré nebudú pokryté, vyriešiť ako sa k nim dostaneme
- I: 3-4 druhy tagov (čo je na fotke, kto fotku fotil, polohové súradnice, dátum vytvorenia, dátum zmeny)
- R: Reverzná geolokácia (ak bude čas navyše)
- I: Definovanie rodinných vzťahov
- I: Rôzne jazyky pri vyhľadávaní (car – auto) (ak bude čas navyše)
- R: GUI- priebežné otagovanie fotiek (vždy 6 pri spustení programu)
- R: Detekcia preklepov pri otagovaní – LUCENE
- U: Vytvoriť help pre tagovanie
- R: Vytvorenie panorámy z otagovaných fotiek – naviazať na pôvodné fotky
- R: Upravené fotky naviazané na pôvodné + záznamy o zmene
- U: Command line aplikácia povinná
- U: GUI – na prezeranie hocijakých formátov súborov, ich otváranie v natívnom prostredí

- I: Stiahnutý súbor sa uloží aj zo súborom s metadáta-mi
- I: Súbor uložený v temp-e, je dešifrovaný, odtiaľ ich ťahám, pri zatvorení aplikácie sa obsah z temp-u vymaže
- U: Projekt musí byť veľmi dobre zdokumentovaný
- U: Musí obsahovať návod nasadenia + screenshot
- U: Manuál na používanie
- U: Analýza konkurenčných aplikácií – Picasso, Adobe LightRoom
- U: Tímová stránka – statická prezentácia HTML
- U: Stránka – o nás, demo, zápisnice, všetky potrebné dokumenty, funkčné URL linky – na kontrolu použiť URLchecker
- I: Využiť algebru z prednášok Gejzu Jenča
- I: Záverečná prezentácia- použiť diváka
- I: Do budúca si pripraviť analýzu, vytvoriť prípady použitia, diagramy a pomalinky začať programovať prototyp
- I: Na spracovanie argumentov AGRS4J

Úlohy do nasledujúceho stretnutia

| Člen tímu | Úloha | Termín začiatku | Termín ukončenia |
|------------------------------|-------------------------------------|--------------------|------------------|
| všetci | Analýza, prípady použitia, diagramy | 30. september 2010 | 7. október 2010 |
| Lenka Baková, Juraj Bahno | Vytvorenie tričiek a plagátu | 30. september 2010 | 4. október 2010 |
| Lenka Baková, Juraj Bahno | Príprava stránky | 30. september 2010 | 21. október 2010 |

7.2 Zápisnica zo stretnutia 7.10.2010

Téma: Analýza a špecifikácia

Miesto konania: Softvérové štúdio

Dátum a čas: 7.10.2010, 8 00

Účastníci: Bc. Lenka Baková, Bc. Zuzana Jalcová, Bc. Katarína Valalíková, Bc. Peter Kajan, Bc. Juraj Bahno, Bc. Marek Uhlár

Pedagogický vedúci: Ing. Ľubomír Varga

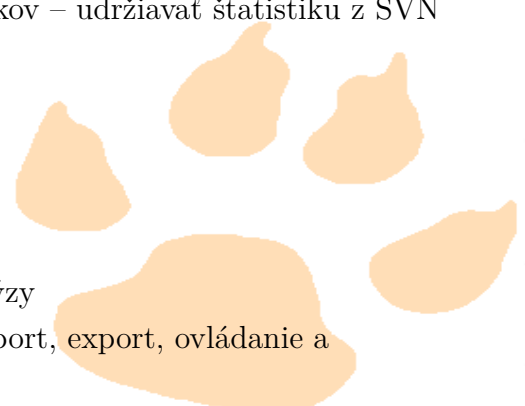
Zapisoval: Bc. Peter Kajan

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

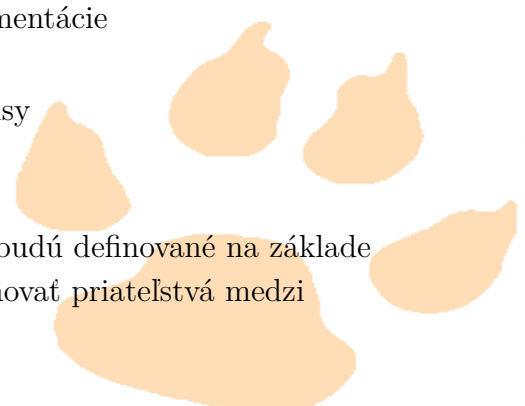
Úlohy z predchádzajúceho stretnutia boli splnené.

Priebeh stretnutia

- R: Stránku bude spravovať Juro
- U: Nahrať stránku na server
- R: Tento semester budú 2 iterácie vývoja – 2 plány
- R: Rozdelenie úloh:
 - Zuzka: vedúca
 - Lenka: zástupkyňa vedúcej a manažérka rizík
 - Marek: manažér podporných prostriedkov – udržiavať štatistiku z SVN (pomocou Codeswarm od Google)
 - Katka: manažérka vývoja
 - Peťo: manažér plánovania
 - Juro: manažér kvality
- R: Vedúci stretnutia – minulý zapisovateľ
- U: Zvážiť import z Lightroom v rámci analýzy
- I: Nadpisy v analýze aplikácii: možnosti import, export, ovládanie a vyhľadávanie
- U: V analýze do odrážiek uviesť import, export Lightroom, spomenúť podporujúce súbory
- U: Picasa analýza upraviť, spomenúť WebPicasa



- U: Do analýzy zahrnúť export, import z navrhovanej aplikácie: ukladania metadat do exif, synchronizácia, vytváranie hashov, histogram
- U: Zistiť, či je možné využiť Xmp (Picasa). Ak áno, tak zahrnúť návrhu, ak nie - do analýzy
- U: Analýza Flickr – na pol strany (fotografie, tagy, zdieľanie)
- I: Existuje file-system pre Flickr
- U: Googlenie objektových file systémov, nájsť softvérový produkt podobný nášmu, spomenúť v analýze
- U: Rozbehať Latex
- I: Setpageformat landscape - otočenie strany na šírku
- U: Metodika SVN - opis na 2 strany 9(uviezť popis pri commite, nie naraz comitovať zmeny dokumentácie a kódu
- U: Ponaháňať spojzdenie Jiri
- I: Istá dokumentácia sa dá vytiahnuť rovno z Jiry
- I: Používanie naddokumentov v Latex
- U: Vytvoriť a priniesť dokument so štruktúrou (Latex)
- U: Návrh grafiky do dok, link pošle – Lenka
- U: Pozreť ako robiť štatistiky: počet comitov (od času), hodina comitov, cyklomatrixká závislosť, pridané riadky, počet riadkov na metódu, iné výstupy - vhodné pre optimalizáciu rozdelenia úloh
- U: Do analýzy uviesť ACDSsee, ak sa nenájde nič relevantnejšie
- U: Analyzovať knižnice na rdf
- U: Web services - rozbehať, naštudovať
- U: Návrh GUI, CLI aplikácie (asi nie je čo)
- U: Vytvoriť plán na najbližšie 4 týždne, odhadnúť časy a potom krát 2, uviesť do návrhu, vytvoriť dokument - odhad taký skutočnosť taká,
- cieľ vytvorenie prototypu a potrebnej dokumentácie
- U: 5-6 týždeň priniesť prototyp
- U: Šablóna pre zápisy - Latex, prepísať zápisy
- U: Rozbehať Tortoise SVN
- U: Skúsiť comit
- R: V produkte: vzťahy medzi používateľmi budú definované na základe zdieľania objektov medzi užívateľmi, nedefinovať priateľstvá medzi používateľmi explicitne
- R: Zvlášť dáta a metadáta
- R: Ak má objekt tag "môže editovať kamarát", tak ho môže editovať kamarát
- R: Nápoveda pri tagovaní = pri tagovaní sa majú dopĺňať informácie(ale logicky) - ak fotil juro, tak jeho meno sa pri tagovaní ponúkne ako posledné

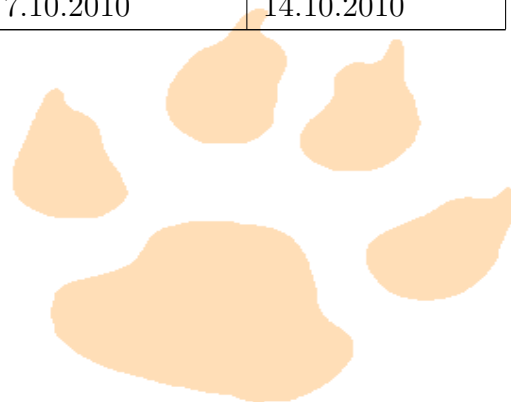


- R: Automatické opravovanie preklepov, ak je dakde preklep, prepíše sa to všade
- I: Citovanie zdrojov - (hypertagging)
- U: Geolokáciu - pridávanie tagov na základe súradníc, len spomenúť v analýze, bude sa riešiť neskôr
- R: Pre začiatok vynecháme zdieľanie
- I: Možnosť dopytovania po strome tagov
- I: Read, write, crud tagy,
- R: Použitie Maven-u
- U: Poslať Maven example
- U: Návod k Maven
- U: Na stránku doplniť: o projekte, mačku posunúť, zápisnice doplniť, kontakt
- U: Poslať mail prof. Bielikovej ohľadom fotky
- U: TP cup - zistiť čo treba
- U: Otestovať prístup na server
- I: Vedúca musí kontrolovať stránku predmetu
- U: Vypracovať 2 strany metodiky (procesu) pridelovania úloh, task – zákazník – vedúci, doplniť čas, pridelí..., stavový diagram (cez Jiru)
- U: Nainštalovať Lucene plugin pre SVN
- I: V tabulke úloh bude aj vedúci

Zadané úlohy

| Člen tímu | Úloha | Termín zač. | Termín kon. |
|-----------|---------------------------------|-------------|-------------|
| Lenka | Analýza importu z Lightroom | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Lenka | Analýza Ligtroom | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Marek | Analýza Picasa (WebPicasa) | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Marek | Analýza využitia Xmp | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Zuzka | Analýza Flickr | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Peťo | Vyhľadanie podobných produktov | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Všetci | Nainštalovať Latex | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Marek | Metodika SVN | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Lubo | Urýchliť spojzdenie Jiri | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Peťo | Vytvoriť dokument so štruktúrou | 7.10.2010 | 14.10.2010 |

| | | | |
|--------------|---------------------------------------|-----------|------------|
| Lenka | Navrhnuť grafiky dokumentácie | 7.10.2010 | 4.11.2010 |
| Lubo | Poslať link na grafiku Latex | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Marek | Preskúmať tvorbu štatistík SVN | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Marek | Analyzovať ACDSsee | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Katka | Analyzovať knižnice rdf | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Katka | Analýza a prototyp web services | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Lenka, Zuzka | Navrhnuť GUI, CLI aplikácie | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Peto | Vytvoriť plánu | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Všetci | Vytvoriť prototyp | 7.10.2010 | 4.11.2010 |
| Zuzka | Vytvoriť šablónu pre zápisy | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Všetci | Nainštalovať Tortoise SVN | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Katka | Skúsiť comit | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Juro | Pridať do analýzy geolokáciu | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Lubo | Poslať Maven example | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Katka | Návod k Maven | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Juro | Doplniť web-stránku | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Zuzka | Poslať mail ohľadom fotky | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Zuzka, Lubo | Zistiť TP cup | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Marek | Otestovať prístup na server | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Juro | Vypracovať metodiku prideľovania úloh | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Katka | Nainštalovať Lucene plugin | 7.10.2010 | 14.10.2010 |



7.3 Zápisnica zo stretnutia 14.10.2010

Téma: Planovanie a stav riešenia zadaných úloh

Miesto konania: Softvérové štúdio

Dátum a čas: 14.10.2010, 8.00 - 10.30

Účastníci: Bc. Lenka Baková, Bc. Zuzana Jalcová, Bc. Katarína Valalíková, Bc. Juraj Bahno, Bc. Marek Uhlár

Pedagogický vedúci: Ing. Ľubomír Varga

Zapísoval: Bc. Katarína Valalíková

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia boli z čati splnené, ostané boli preplánované do ďalšieho stretnutia.

Priebeh stretnutia

- U: Vyskúšať knižnicu pre prácu z xmp, xmp toolkit. Tagy do obrázku a tagy z obrázku (N – možno až budúci semester) Marek
- R: Analýza ďalších produktov zrušená
- U: Metodika svn – najrv update, komitovať po taskoch, v malých dávkach, skompilovateľný program Marek
- U: Acrobat ilustrátor – pozadie do dokumnetácie Lenka
- U: Vyskúšať Jenu a Mulgaru Peťo – ukážkové aplikácie, testovanie knižníc
- R: Web service Katka - úloha prebieha
- R: Reverzná geolokácia – Juro úloha pokračuje
- U: Prepísať Readme.txt do prílohy dokumentu Zuzka
- R: Rozhodnúť sa či pôjdeme na tpcup – treba spraviť dvojstanovú dokumnetáciu
- U: Vypracovať dokumnet – metodika pridelovania úloh – Juro – úloha prebieha
- R: Skúsiť pozrieť či je niečo pre svn na vyhľadávane v dokumnetoch v histórii atď (može to skončiť neúspechom)
- R: Možno do dokumnetácie nejaký obrázok z návrhu

- U: Návrh GUI

Zadané úlohy

| Člen tímu | Úloha | Termín zač. | Termín kon. |
|-----------|--|-------------|-------------|
| Katka | Metodika SVN | 7.10.2010 | 24.10.2010 |
| Lenka | Navrhnuť grafiky dokumentácie | 7.10.2010 | 4.11.2010 |
| Marek | Preskúmať tvorbu štatistík SVN | 7.10.2010 | 21.10.2010 |
| Katka | Analyzovať knižnice rdf | 7.10.2010 | 21.10.2010 |
| Katka | Analýza a prototyp web services | 7.10.2010 | 21.10.2010 |
| Lenka | Navrhnuť GUI, CLI aplikácie | 7.10.2010 | 4.11.2010 |
| Všetci | Vytvoriť prototyp | 7.10.2010 | 4.11.2010 |
| Juro | Vypracovať metodiku pridelovania úloh | 7.10.2010 | 21.10.2010 |
| Katka | Nainštalovať Lucene plugin | 7.10.2010 | 14.10.2010 |
| Zuzka | Prepísať readme.txt | 14.10.2010 | 21.10.2010 |
| Peto | Jena, Mulgara (testovanie knižníc, ukázkové aplikácie) | 14.10.2010 | 21.10.2010 |



7.4 Zázpisnica zo stretnutia 21.10.2010

Téma: Analýza a špecifikácia

Miesto konania: Softvérové štúdio

Dátum a čas: 21.10.2010, 8:00-10:40

Účastníci: Bc. Lenka Baková, Bc. Zuzana Jalcová, Bc. Katarína Valalíková, Bc. Peter Kaján, Bc. Juraj Bahno, Bc. Marek Uhlár

Pedagogický vedúci: Ing. Ľubomír Varga

Zapísoval: Bc. Marek Uhlár

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia boli splnené z väčšej miery. Zvyšok menej dôležitých vecí bol preplánovaný.

Priebeh stretnutia

- U: Napísať Lackovi o verejnú IPcku
- U: Vyskúšať geolokáciu v praxi – 8 týždeň
- U: Vyskúšať Mulgaru, databáza na RDF
- U: Vložiť plán do JIRY
- R: Restful web servisy sa budú používať
- U: Rozhodnúť o TP cupe – nie je podstatné
- U: Spraviť document o správnom písaní kódu, tu môže byť best practices - Juro
- R: Preberací protocol pri preberaní prototypu - Zuzka
- U: Spraviť prototyp, minimálna funkcionálna – delegat Katka
- I: Dokumentáciu a prototyp treba odovzdať do budúceho štvrtka, alebo najneskôr dva dni pred odovzdaním, aby mohol Ľubo napísať výhrady
- I: Use case kompletne ohľadom vyhľadávania, ostatné dostatočne – delegat Peťo
- U: Architektúra do dokumentácie - Katka
- U: Diagram komponentov do dokumentácie – Katka
- U: Class diagram – az neskôr

- I: Stavové diagramy netreba
- I: Metrika LOL na hodinu – kolko LOL-ov na hodinu - Juro
- I: UC – getovanie na základe metadat
- I: Hierarchickosť, hodnotovosť, typovosť –tri typy metadat
- U: 3 sekvenčné diagramy – delegat Peťo
- I: Dokumentácia v siedmom týždni sa už nebude meniť, odovzdaná zákazníkovi – zmeny len cez revíziu zmien

Zadané úlohy

| Člen tímu | Úloha | Termín zač. | Termín kon. |
|-----------|--|-------------|-------------|
| Marek | Verejná IP od Lacka | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Juro | Vyskúšať geolokáciu | 21.10.2010 | 12.11.2010 |
| Marek | Plán JIRA | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Peťo | Mulgara, databáza RDF | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Juro | DOK správne písanie kódu | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Zuzka | Dokument riadenia | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Katka | Architektúra a diagram komponentov do dokumentácie | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Peťo | Use case | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Katka | Prototyp | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Juro | Metrika LOL | 21.10.2010 | 29.10.2010 |
| Peťo | 3 Sekvenčné diagramy | 21.10.2010 | 29.10.2010 |



7.5 Zázpisnica zo stretnutia 28.10.2010

Téma: Use casey a dokončovanie dokumentu Inžinierske dielo

Miesto konania: Softvérové štúdio

Dátum a čas: 7.10.2010, 8:00 11:00

Účastníci: Bc. Lenka Baková, Bc. Zuzana Jalcová, Bc. Katarína Valalíková,
Bc. Peter Kajan, Bc. Juraj Bahno, Bc. Marek Uhlár

Pedagogický vedúci: Ing. Ľubomír Varga

Zapisoval: Bc. Lenka Baková

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

Väčšina úloh bola splnená. Nasadenie JIRA stále prebieha. Snažíme sa vybaviť verejnú IP adresu. Pomaly sa pripravujú aj tasky do JIRA, plus sa zapisujú tasky z minulosti.

Priebeh stretnutia

- I: Verejná IP – prebieha
- I: Geolokácia – 8 tyzden
- I: Mulgara - prebieha
- I: Plán do JIRA – prebieha
- I: TP cup – rozhodnutie
- I: Prototyp bude čoskoro hotový
- I: Ľubovi treba poslať dokumentáciu a prototyp do utorka, aby mohol knižnicu otestovať a napísať pripomienky do preberacieho protokolu.
- U: Revízia use casov - Peťo
- U: Architektúra - Katka
- U: Diagram komponentov - Katka
- U: Kvalita kódu - Juro
- U: Cyklometrická zložitosť, faktor vetvenia, keď bude prototyp - Juro
- I: Metrics – v eclipse, pravým vlastosti – ano používaj, view na rôzne veci a screenshot
- U: Sekvenčné diagramy - po UC Peťo
- I: XMP toolkit – problém, lebo je to rozdelené... je to pre C++

- I: JNI kód môže volať Java C kód.. – kôli XMP Marek 8 tyzden
- I: Tútorial k JNI – nie ručne, ak by to bolo treba ručne, tak sa to nemusí robiť
- I: Ak to máme tlačiť tak všetko tlačiť
- I: Farebné papiere na oddelenie v dokumente riadenia
- U: 3 sekvenčné, model komponentov, neskôr sa rozbije na classdiagram
- I: Stavový diagram z GUI vypadne
- I: Spomenúť, že GUI je len na demonštračné ukážky UC
- I: Vznikne CLI, ktorá bude volať metódy a GUI na prezentačné účely
- U: 2-3-4 vety o tom, že gui používa knižnicu
- I: Treba skontrolovať dokument, aby tam nebolo niečo nekonzistentné
- U: Treda mať dokonale všetko zdokumentované(napr. ak sa dá niekam kliknúť, v dokumente musí byť zaznamenané, že sa tam dá kliknúť)
- I: Dokumentácia k testovaniu – radšej nepsomenúť, aby sme nezabudli náhodou
- I: Špecifikácia funkcií – či to treba, ciele – napísať motiváciu ako úvod k analýze a bude tam také niečo ako v zadaní – hľadá sa ukladá sa – objektový file system
- U: Ciele v odrážkach - Zuzka
- U: Vyskúšať či sa aj diagram cielov dá poskladať z cielov, ak ich je málo tak to netreba robiť
- U: Špecifikácia dát – metadáta exaktnejšie popísať, podľa toho čo RDF hovorí, v analýze nespomenúť RDF, iba tam opísať to čo má RDF, aby sa to nevylučovalo
- U: Opísať subjekt presnejšie
- R: Chceli by sme aj regexpy – ak to jena nevie, nerobiť to - Peťo
- U: Vyriešiť problém s načítavaním - Lubo
- U: Spomenúť živé referencie v analýze
- U: Najprv dokončiť analýzu
- U: Doplniť k analýze komunikácie a spôsob ukladania metadáta - Katka
- U: Funkcionálne a nefunkcionálne požiadavky - Katka



Zadané úlohy

| Člen tímu | Úloha | Termín zač. | Termín kon. |
|-----------|---------------------------------------|-------------|-------------|
| Peťo | Revízia usecase | 29.10.2010 | 4.11.2010 |
| Katka | Architektúra a diagram komponentov | 29.10.2010 | 4.11.2010 |
| Juro | Kvalita kódu, cyklometrická zložitosť | 29.10.2010 | 4.11.2010 |
| Peťo | Sekvenčné diagramy | 29.10.2010 | 4.11.2010 |
| Zuzka | Ciele v odrážkach | 29.10.2010 | 4.11.2010 |
| Lubo | Vyriešiť problém s načítavanim | 29.10.2010 | 4.11.2010 |
| Katka | Spôsob ukladania metadát | 29.10.2010 | 4.11.2010 |



Preberací protokol

Odovzdávajúci subjekt: Bc. Katarína Valalíková, Bc. Peter Kajan, Bc. Lenka Baková, Bc. Juraj Bahno, Bc. Marek Uhlár, Bc. Zuzana Jalcová

Preberajúci subjekt: Ing. Lubomír Varga

Predmety prebratia a ich popis: prototyp, dokumentácia o inžinierskom diele, dokumentácia riadenia

Poznámky:

.....
Preberajúca strana

.....
Odovzdávajúca strana

V....., dňa