

## **Zápisnica zo stretnutia 20.04.2011**

**Téma:** Prezentácia projektu externému vedúcemu

**Miesto konania:** Softvérové štúdio

**Dátum a čas:** 20.04.2011, 7:00 10:00

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

**Pedagogický vedúci:** Ing. Lubomír Varga

**Zapisoval:** Bc. Zuzana Jalcová

## Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

Key	Summary	Assignee	Resolution	Created	Due Date	Resolved
OS-445	Oprav autorizáciu	P. Kajan	Fixed	26.04.11 10:21		26.04.11 10:24
OS-444	Pridanie autorizácie do validácie objektu	P. Kajan	UNRESOLVED	26.04.11 10:19	05.05.11	
OS-443	query exception	P. Kajan	Fixed	12.04.11 04:39		19.04.11 01:37
OS-441	sprava pouzivatelov v CLI	M. Uhlar	UNRESOLVED	11.04.11 06:20		
OS-438	Nahodenie dokumentacie a aplikacie na str	J. Bahno	UNRESOLVED	11.04.11 03:07	13.04.11	
OS-437	Nasadenie aplikacie	M. Uhlar	Fixed	11.04.11 02:56	13.04.11	18.04.11 11:25
OS-436	Uprava pouzivatelskej prirucky ku kniznici	K. Valaliková	UNRESOLVED	11.04.11 02:55		
OS-435	konsolidacia pouzivatelskej prirucky	Z. Jalcová	Fixed	11.04.11 02:53		26.04.11 07:22
OS-434	Oprav search v cli	K. Valaliková	UNRESOLVED	11.04.11 02:49	27.04.11	
OS-433	Optimalizacia connectov na databazu	P. Kajan	UNRESOLVED	11.04.11 02:48	27.04.11	
OS-432	Vloz testy mulgary do dokumentacie	M. Uhlar	Fixed	11.04.11 02:46		16.04.11 08:57
OS-427	Formular pre spravu pouzivatelov	L. Baková	UNRESOLVED	08.04.11 05:33	10.04.11	
OS-425	JavaDoc	Z. Jalcová	UNRESOLVED	08.04.11 02:46	11.04.11	
OS-424	JavaDoc	K. Valaliková	UNRESOLVED	08.04.11 02:46	11.04.11	
OS-423	Zatazove testy na metedata komponent	M. Uhlar	Fixed	08.04.11 02:44	12.04.11	16.04.11 08:57
OS-422	Pouzivatelska prirucka pre web app	L. Baková	UNRESOLVED	08.04.11 02:33	13.04.11	
OS-419	Vratenie spravnych exc ak nie su metadata u	P. Kajan	Fixed	04.04.11 12:07		19.04.11 01:36
OS-417	Optimalizuj mostCovering tags	P. Kajan	UNRESOLVED	03.04.11 12:57	22.04.11	
OS-410	Seleniove testy	Z. Jalcová	UNRESOLVED	25.03.11 06:10	28.03.11	
OS-408	Podpora regularnych vyrazov a intervalov	Z. Jalcová	UNRESOLVED	21.03.11 04:18	24.03.11	
OS-403	Formular pre ziskanie metadat k objektu	J. Bahno	UNRESOLVED	16.03.11 10:19	27.03.11	
OS-400	Formular pre ziskanie objektov	L. Baková	UNRESOLVED	16.03.11 10:15	21.03.11	
OS-396	Naplnenie testovacimi datami	M. Uhlar	UNRESOLVED	16.03.11 10:10	21.03.11	
OS-395	Vyhadzovanie spravnej exception RestSer	K. Valaliková	UNRESOLVED	15.03.11 11:16	22.03.11	
OS-391	Formular pre tagcloudy	J. Bahno	UNRESOLVED	09.03.11 02:09	19.03.11	
OS-390	Formular pre vylistovanie vsetkych objekt	L. Baková	UNRESOLVED	09.03.11 02:08	17.03.11	
OS-387	Formular pre prihlasenie pouzivatelov	L. Baková	UNRESOLVED	09.03.11 02:06	14.03.11	
OS-381	Kvalita kodu	Z. Jalcová	UNRESOLVED	02.03.11 08:40	08.03.11	
OS-368	Bugfixovanie	K. Valaliková	UNRESOLVED	27.02.11 05:30		
OS-366	Testy- Junit	M. Uhlar	UNRESOLVED	23.02.11 11:25	06.03.11	
OS-362	Testovanie CLI aplikacie	Z. Jalcová	UNRESOLVED	23.02.11 11:20	06.03.11	
OS-338	Metodika rola - kompetencie	J. Bahno	UNRESOLVED	16.02.11 08:40	06.05.11	
OS-336	Progress bar pre pouzivatela	L. Baková	UNRESOLVED	16.02.11 08:33	25.03.11	

## Priebeh stretnutia s externým vedúcim

1. I: V budúcej prezentácii v obrázku zvýrazňovať objekty, nie je dobré ak sa postupne zobrazujú.
2. I: Pozor na termín distribuovanosť v prezenácii, nedávať tam také výrazy, ktoré zle chápeme.
3. I: Odkazujeme sa cez URI na iný server, napr. pri panorame. Čiže máme contest stahovač a nie je to distribuovaný dopyt.
4. I: CLI zamerané na otesovanie knižnice.
5. I: Jeden používateľ robí k našej knižnici 3D rozhranie.
6. I: Bežné objektové databázy majú aj funkcionality objektov, k objektom sú zabalené aj metadáta.
7. I: Vieme kontrolovať, uloženú URI v našom úložisku, či je ešte aktuálna?
8. I: Treba úložisko otestovať na viac objektoch, treba tam vložiť aj náš zdrojový kód (alebo celý priečinok C:), že čo to spraví.
9. U: Treba overiť ako dobre to škáluje. Základné číslo škálovateľnosti ne webe sú milióny.
10. I: Vkladanie a dopytovanie je rozdiel. Čo sa stane, ak sa 10 userov dopytuje na jeden objekt.
11. U: Treba zmeniť stránku, aby boli najaktuálnejšie dokumenty na vrchu.
12. I: Vylistovanie všetkých prvkov nie je dobré riešenie, aký budemem mať veľa objektov. Treba to upraviť na vylistovanie určitého počtu.
13. I: Nakoniec sme prišli k záveru, že máme file store a nie je to objektové úložisko.
14. I: Vypisovanie tagov vo web app je trochu metúce, bude sa to ešte upravovať. Ak bude metadat veľa, bude to neprehľadné.
15. I: Web app je ukážka, ako sa dá vytvoriť rozhranie pre našu knižnicu.

16. I: V kóde treba všetko komentovať, hlavne interfejs a treba opísať aj premenné.
17. I: Cez čo zapisuje Mulgara? Zapisuje cez java api, zložité dopyty sa robia zec sparql
18. I: Prečo nepoužívane sparql? Je vyjadrovacia sila lepšia ako sparql? Nie je, ale náš spôsob je jednoduchší na zápis, vráti iba objekty usera, nie je možnosť mazania.
19. I: Naše dopyty sa aj tak následne transformujú do sparql.
20. I: Používatelia pre wab app sú random ľudia.
21. I: Ak našu aplikáciu spomaľuje niečo o viac ako 20 % je tam niečo zle.
22. I: Prístupové práva na úrovni jazyka.
23. I: Regexp výraz na na začiatko, pre vyhľadávaní URI, či je to objekt usera.
24. I: AK budem mať 1 mil. objektov, tak to bude mať 1 mil. regexp-ov?
25. I: Prechádzanie na úrovni metadát nie je dobré, je to totálne neškálovateľné.
26. I: V čom je lepšie naše riešenie, oproti tomu, že by sme mali iba Jenu a Mulgaru?
27. I: Otestovanie regexp na veľa objektov, vybrať to, na čo má práva.
28. I: Zdieanie dát, by bolo zložitejšie, ak by sme to chceli dorobiť. Najrýchlejšie spôsoby: namiesto usera dať public, dať spoločný tajný kľúč, vzťah cez metadáta.
29. I: Najväčšie ontologické databázy zvládnu trilion (Sezam).
30. I: Kontinuálny interátor na nasadzovanie aplikácie.
31. I: Zatiaľ registruje používateľa bez schválenia administrátora.
32. U: Bugfixovanie a dokončovanie otvorených úloh.

### **Zadané úlohy**

V nasledujúcom týždni sa bude pokračovať v plnení úloh, ktoré sú ešte nevyriešené.

#### **Legenda:**

I - informácia

R - rozhodnutie

U - úloha