

Zápis z 3. stretnutia tímu č. 8

Téma: Perconik
Dátum: 17.10.2013
Čas: 12:00 – 15:00
Miestnosť: Jobsovo softvérové štúdio, FIIT STU
Prítomní: Pedagóg: doc. Mgr. Daniela Chudá, PhD.
Členovia: Bc. Michal Juranyi
Bc. Ivan Košdy
Bc. Jozef Marcin
Bc. Tomáš Martinkovič
Bc. Matej Noga
Bc. Ján Podmajerský
Bc. Juraj Rabčan

Stretnutie viedol: Juraj Rabčan
Zápis vypracoval: Ján Podmajerský
Zápis overil:
Nasledujúci zápis vyhotoví: Juraj Rabčan

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Zadanie úlohy	Pridelenie úlohy	Dátum pridelenia	Dátum splnenia	Stav
2.1	Analýza loggerov pre prostredie Eclipse, Analýza metód rozpoznávania modelov/používateľov	Jozef Marcin	14.10.2013	17.10.2013	hotovo
2.2	Rozpoznávanie modelov	Ján Podmajerský	14.10.2013		nevyriešené
2.3	Komunikácia Eclipse pluginu (Perconik) s tray agentom	Juraj Rabčan	14.10.2013	17.10.2013	hotovo
2.4	Analýza, rozbehanie a konzultácia s tvorcom Eclipse pluginom	Matej Noga	14.10.2013	17.10.2013	hotovo
2.5	Analýza softvérových metrik	Tomáš Martinkovič	14.10.2013	17.10.2013	hotovo
2.6	Analýza objektovo-orientovaných metrik	Michal Juranyi	14.10.2013	17.10.2013	hotovo
2.7	WSDL technológie	Ivan Košdy	14.10.2013		začaté

Priebeh stretnutia:

Na úvod Tomáš Matinkovič povedal niečo o scrume:

- treba určiť požiadavky a ich priority
- požiadavky rozdeliť na product backlog
- vytvoriť šprint
 - vytvoriť už konkrétne úlohy a priradiť ich jednotlivým členom tímu
- na konci šprintu spraviť šprint review
 - zhodnotenie splnenia požiadaviek, prípadne urobiť scrum korekcie, aby sme na záver mali všetky požiadavky splnené

Potom nám pani docentka vysvetlila, naše pozície v šprintoch. Poukázala tiež na nesprávne formulovanie niektorých papierikov, ktoré máme dosť nejasné.

Následne Jozef Marcin povedal o rozpoznávaní užívateľa cez rytmiku písania, key stroke Dynamics:

- časové hodnotenie, ako rýchlo používateľ píše trojicu, štvoricu písmen

Ďalšie metriky:

- používa ľavý, alebo pravý shift, či si zapne capslock

Z týchto metód sú spravené testy

- pomocou časového diagramu
 - úspešnosť je dosť nízka
- Euklidova vzdialenosť
 - vyššia úspešnosť (80 %)

Metriky vo väčších intervaloch

- dá sa špecifickejšie rozlíšiť o koho ide

Modelovanie

- logujem používateľa
- zbieram dáta o ňom
- analýza dát
- určenie modelu používateľa

Ďalej Michal Juranyi povedal niečo o objektovo orientovaných metrikách:

- zameriava sa na počty metód, ich prepojenia a objekty
- ako kvalitné kódy ľudia píšú.
- závisia tieto metriky od programátora alebo od projektu?
 - spoznať človeka sa dá podľa toho ako píše, softvérové metriky hovoria o kvalite práce

Charakteristiky

- hustota chýb
 - určí sa kvalita programovania
- dokumentácia k veľkosti kódu
- počet warningov
- čas strávený nad kódom (riadok za čas)
- komentár za čas
- ak nevieme koho kód analyzujeme, nebudeme z neho získavať údaje, iba cez logovanie používateľa

Na záver nám Pavol Zbell vysvetlí fungovanie perconika a čo tam dorobil, aký plugin na sledovanie v eclipse.

- komunikácia prebieha z pluginu eclipsu, cez uaca do databázy
- plugin je v Jave a komunikuje s ostatnými časťami perconika, ktoré sú v C#
- môžeme celý ten systém a posilať tie zozbierané dáta na našu databázu
- klávesnica a myš, je to jeden watcher, ktorý je priamo napojený na uacu.

Urobíme to tak, že použijeme plugin od Paľa, dorobíme nejaký modul nad jeho kódom, ktorý bude posilať dáta do uaci a následné do gratex databázy.

Stanovenie úloh do ďalšieho stretnutia:

ID	Zadanie úlohy	Pridelenie úlohy	Dátum pridelenia	Dátum splnenia
3.1	Rozbehnutie uacy, úvod do dokumentácie	Juraj Rabčan	17.10.2013	24.10.2013
3.2	Získať prístup ku gratex databáze	Ján Podmajerský	17.10.2013	24.10.2013
3.3	Nájsť jedinečné charakteristiky	Jozef Marcin	17.10.2013	24.10.2013
3.4	Analyzovať zlogované dáta	Matej Noga	17.10.2013	24.10.2013
3.5	Ukladať nalogované dáta	Ivan Košdy	17.10.2013	24.10.2013
3.6	Základné logovanie	Tomáš Martinkovič	17.10.2013	24.10.2013
2.2	Rozpoznanie	Ján Podmajerský	17.10.2013	24.10.2013

Poznámky:

Prílohy: