

Stretnutie 4

Dátum: 5.3.2018
Čas: 13:00-16:00

Prítomní

Vedúci projektu: Ing. Martin Labaj
Product owner: Ing. Karol Rástočný, PhD.
Členovia tímu: Bc. Martin Gulis
Bc. Denis Grotkovský
Bc. Michal Ševčík
Bc. Jana Tomcsányiová
Bc. Barbora Ungerová
Bc. Marek Vlha
Bc. Jakub Janeček

Stav Plnenia Úloh z Predchádzajúceho Cvičenia

ID	Title	Work Item Type	State	Assigned To	Original Estimate	Completed Work	Effort	Value Area	Iteration Path	Tags
7413	Upravenie RDF exportu	Product Backlog Item	Committed	Bc. Barbora Ungerova			2	Business	OFCSA\6 - Furby	
7514	Pridať Select/Unselect	Task	Done	Bc. Barbora Ungerova	1	5			OFCSA\7 - Game Boy	
7523	Upraviť testy	Task	In Progress	Bc. Barbora Ungerova	1	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7518	Code review	Task	To Do	Bc. Jana Tomcsanyiova	1				OFCSA\7 - Game Boy	
773	Oprava chyby v	Task	Done	Bc. Barbora	1	1			OFCSA\	

9	javascripte			Ungerova						7 - Game Boy	
7352	Zautomatizovanie prepisu 1/5 - vytváranie control objectives	Product Backlog Item	Committed	Bc. Jakub Janecek			8	Business		OFCSA\6 - Furby	
7541	Code review	Task	To Do	Bc. Michal Sevcik	1					OFCSA\7 - Game Boy	
7542	Napísať dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Jakub Janecek	1					OFCSA\7 - Game Boy	
7543	Vytvoriť testy	Task	In Progress	Bc. Jakub Janecek	2	2,5				OFCSA\7 - Game Boy	
7544	Nájsť spôsob rozdelenia vety a otestovať ho v Jupyteri	Task	In Progress	Bc. Jakub Janecek	3	12				OFCSA\7 - Game Boy	
7546	Implementovať NLP v Django	Task	Done	Bc. Jakub Janecek	2	2				OFCSA\7 - Game Boy	
7548	Vytvoriť ukladanie do databázy	Task	Done	Bc. Jakub Janecek	2	2				OFCSA\7 - Game Boy	
7652	Pomoc s NLP	Task	In Progress	Bc. Martin Gulis		10				OFCSA\7 - Game Boy	
7741	Otestovať na neprodukcňom prostredí	Task	Done	Bc. Michal Sevcik	2	2				OFCSA\7 - Game Boy	
7353	Zautomatizovanie prepisu 2/5 - vyhľadavanie existujúcich atribútov a metrík	Product Backlog Item	Committed	Bc. Jana Tomcsanyiova			13	Business		OFCSA\7 - Game Boy	
7524	Code review	Task	To Do	Bc. Marek Vlha	2					OFCSA\7 - Game Boy	
7537	Spraviť parsovanie opisu control objectivu	Task	In Progress	Bc. Jana Tomcsanyiova	2	2				OFCSA\7 - Game Boy	

7538	Vytvoriť formulár	Task	Done	Bc. Jana Tomcsanyiova	3	5			OFCSA\7 - Game Boy	
7539	Fulltextovo vyhľadať možné atribúty a metriky	Task	In Progress	Bc. Jana Tomcsanyiova	3				OFCSA\7 - Game Boy	
7703	Upraviť testy	Task	To Do	Bc. Jana Tomcsanyiova					OFCSA\7 - Game Boy	
7704	Upraviť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Jana Tomcsanyiova					OFCSA\7 - Game Boy	
7354	Zautomatizovanie prepisu 3/5 - vytváranie nových atribútov	Product Backlog Item	Committed	Bc. Michal Sevcik			13	Business	OFCSA\7 - Game Boy	
7686	Code review	Task	To Do		1				OFCSA\7 - Game Boy	
7687	Upraviť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Michal Sevcik	1				OFCSA\7 - Game Boy	
7688	Urobiť testy	Task	To Do	Bc. Michal Sevcik	1				OFCSA\7 - Game Boy	
7689	Implementovať parsovanie jednoduchvej vety na atribúty security atributu.	Task	In Progress	Bc. Michal Sevcik	3	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7690	Analyzovať spôsob parsovania jednoduchvej vety.	Task	Done	Bc. Michal Sevcik	6	6			OFCSA\7 - Game Boy	
7691	Navrhnuť riešenie vytvárania nových atribútov	Task	In Progress	Bc. Michal Sevcik	2	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7355	Zautomatizovanie prepisu 4/5 - vytváranie nových metrik	Product Backlog Item	Committed	Bc. Marek Vlha			13	Business	OFCSA\7 - Game Boy	
7705	Code review	Task	To Do	Bc. Marek Vlha					OFCSA\7 -	

									Game Boy	
7706	Upraviť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Marek Vlha					OFCSA\7 - Game Boy	
7707	Urobiť testy	Task	To Do	Bc. Marek Vlha					OFCSA\7 - Game Boy	
7708	Analyzovať spôsob parsovania vety.	Task	In Progress	Bc. Marek Vlha		3,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7709	Implementovať parsovanie vety na nové metriy 5	Task	To Do	Bc. Marek Vlha					OFCSA\7 - Game Boy	
7711	Upraviť používateľské prostredie	Task	To Do	Bc. Barbora Ungerova					OFCSA\7 - Game Boy	
6729	Upravenie a odstraňovanie existujúcich schém, control-ov, control question-ov, control objective-ov	Product Backlog Item	Committed	Bc. Denis Grotkovsky			8	Business	OFCSA\7 - Game Boy	
7692	Vytvoriť testy	Task	To Do	Bc. Denis Grotkovsky	3	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7693	Code review	Task	To Do		1	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7694	Vytvoriť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Denis Grotkovsky	1	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7695	Vytvoriť formulár pre výber certifikačnej schémy	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	2	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7696	Vytvoriť formulár pre výber control-u	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7697	Vytvoriť formulár pre výber control question-ov	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0,5			OFCSA\7 - Game Boy	

7698	Vytvoriť formulár pre výber control objectiv-ov	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7699	Vytvoriť formulár pre zmenu certifikačnej schémy	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	2	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7700	Vytvoriť formulár pre zmenu control-u	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7701	Vytvoriť formulár pre zmenu control question-u	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7702	Vytvoriť formulár pre zmenu control objectiv-ov	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7669	#27 Uncaught TypeError: Cannot set property 'onclick' of undefined	Bug	Committed	Bc. Barbora Ungerova				Business	OFCSA\7 - Game Boy	

Stručný Priebeh a Výsledky Stretnutia

Standup

- Jana
 - Ako by mohol vyzerať formulár keď sa budú generovať security atribúty a metriky
 - Problém s tým, ako to má vyhľadávať
 - parsovaný text alebo celý description v control objective
- Marek
 - Metriky – pozeral kubov kód na parsovanie viet
 - Plánuje doimplementovať a dorobiť generovanie metrík
 - Nevidíme atribúty metriky z toho textu
- Barbora
 - Dokončila tie kombinácie checkboxov s RDF exportom
 - Pracuje na testoch
- Denis
 - Spravil výber všetkých schém, control-ov, control objective-ov
 - Dajú sa už editovať, vymazávať sa nedajú zatiaľ

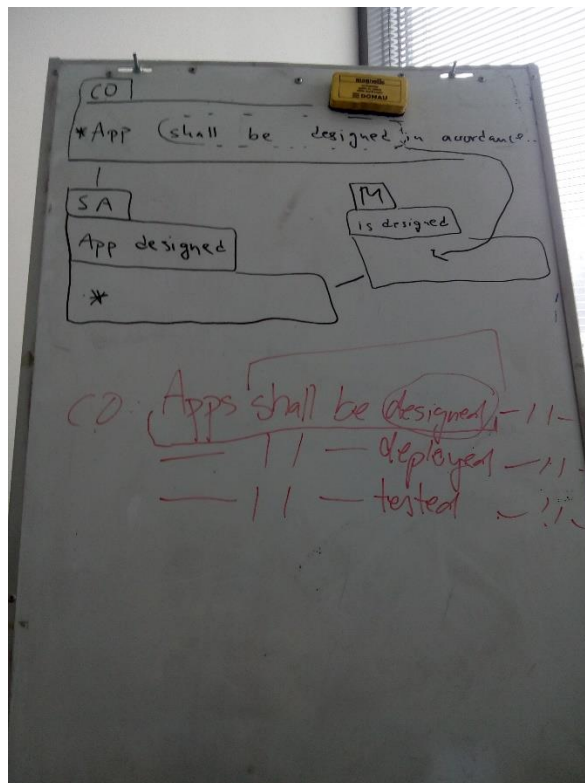
- Matrin
 - Pomoc Kubovi s CoreNLP algoritmom
 - Problémy s right node raising - spomenú sa v diskusii
- Kubo
 - Dorobili sme parsovanie textu
 - Napísaná polovica testov – jeden padá
 - Treba to dopracovať a napísať dokumentáciu
 - Plán pomôcť s ďalšími taskami
 - Problém s right node raising – nedarilo sa, zatiaľ bez RNR
- Michal
 - Práca na security atribútoch - vytváranie
 - Spravil GUI
 - Práca s CoreNLP
 - Vytvorenie testovacej verzie stránky – sandbox
 - Problém zatiaľ žiadny

Otázky a problémy:

- Ako získať metriku z opisu control objective-u?
 - Vyhľadávať podľa podstatných mien
 - Vyhľadá sa atribút, ak nie je, vytvorí sa nový
 - Vyhľadá sa metrika, ak nie je, vytvorí sa nový
- Aká má byť metrika?
 - Pr. 1:
 - is designed
 - podľa standardu ABC
 - guaranteed value – leading industry standards
 - Pr. 2:
 - Security attribute description – celá veta
 - Metrika
 - true/false
 - Is present
 - Podľa stavby tej vety ohodnotiť či je veta true/false alebo nie
- Ako reaguje stanford parser
 - Test pre 2 vety
 - Identifier – Designed with
 - Description – slovesná časť vety (VP)
 - Expression – nás zatiaľ nezaujíma
 - Measuring interval – nás zatiaľ nezaujíma
 - Ako hľadať podmet – vziať prvé NP z vety
 - “Shall be” vs “should be” (shall, could, will, must, could, would, ...) – všetko nahradiť sa “is”

Vysvetlenie od Karola, ktorá časť z control objective je security atribút a metrika:

- Atribut – čo meriam - application
- Metrika – ako to meriam – is designed by
- Control objective – ohranenie – musi to byt nieco z tejto množiny
- Control objective – description – cela veta
- Security atribút
 - identifier – Application
 - description – Application
- Metrika – is designed - sloveso



Parsovanie viet na control objective description:

- Rozsekanie controlu na viaceré control objectivy
- Zátvorky zmazať z pôvodnej vety
- BSI ISO pozrieť tvary viet
- Ako spraviť right node raising (RNR) – priveľa prípadov.
- Vymazať "e. g." v predspracovaní stromu – ale nakoniec ak sa vymažú všetky zátvorky tak to nebude problém

Editovanie schém, control-ov, ...

- Ukážka view
- Pridať komentáre k editovaniu controlu a control objectivu – napravo od vytvárania

Zmizol bug z TFS

- Nie je zaradený v šprinte – hľadal sa a vyriešilo sa

Úloha pre každého - premazanie starých branches

Verzie knižníc, ktoré vyžaduje aplikácia – vytvoriť súbor requirements.txt

Knižnica CoreNLP čo beží na serveri ako singleton – nemali by sa vytvárať viaceré inštancie knižnice na pozadí

Dať cestu ku knižnici CoreNLP do ini file-u

Spraviť migráciu na prehodenie description do text pri controle

Workflow

- Zo scheme detail sa klikne sa generate
- Vyberie sa konkrétny control, pre ktorý sa bude generovať
- Po vygenerovaní control objective to hodí na detail controlu
- Označiť (farebne) tie control objective, ktoré sú alebo nie sú spracované (tie čo majú/nemajú security attribute None)
- Klikne sa na konkrétny control objective
- Vyhľadanie security atribútu, vytvorenie atribútu (ak nebol nájdený), vytvorenie metriky, vyhľadanie metriky (ak nebola nájdená) – všetko v jednom formulári na tvorbu control objective

Problém, kto vypína type a type value pri generovaní control objective

- Treba to vytvoriť z celého zbytku vety po oddelení security atribútu a metriky

Edit a delete – myslieť na to, či má user práva na schému (zašednutý button ak nemá práva)

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Title	Work Item Type	State	Assigned To	Original Estimate	Completed Work	Effort	Value Area	Iteration Path	Tags
7413	Upravenie RDF exportu	Product Backlog Item	Committed	Bc. Barbora Ungerova			2	Business	OFCSA\6 - Furby	

7514	Pridať Select/Unselect	Task	Done	Bc. Barbora Ungerova	1	5			OFCSA\7 - Game Boy	
7523	Upraviť testy	Task	In Progress	Bc. Barbora Ungerova	1	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7518	Code review	Task	To Do	Bc. Jana Tomcsanyiova	1				OFCSA\7 - Game Boy	
7739	Oprava chyby v javascripte	Task	Done	Bc. Barbora Ungerova	1	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7352	Zautomatizovanie prepisu 1/5 - vytváranie control objectives	Product Backlog Item	Committed	Bc. Jakub Janecek			8	Business	OFCSA\6 - Furby	
7541	Code review	Task	To Do	Bc. Michal Sevcik	1				OFCSA\7 - Game Boy	
7542	Napísať dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Jakub Janecek	1				OFCSA\7 - Game Boy	
7543	Vytvoriť testy	Task	In Progress	Bc. Jakub Janecek	2	2,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7544	Nájsť spôsob rozdelenia vety a otestovať ho v Jupyteri	Task	In Progress	Bc. Jakub Janecek	3	12			OFCSA\7 - Game Boy	
7546	Implementovať NLP v Django	Task	Done	Bc. Jakub Janecek	2	2			OFCSA\7 - Game Boy	
7548	Vytvoriť ukladanie do databázy	Task	Done	Bc. Jakub Janecek	2	2			OFCSA\7 - Game Boy	
7652	Pomoc s NLP	Task	In Progress	Bc. Martin Gulis		10			OFCSA\7 - Game Boy	
7741	Otestovať na neprodukcňom prostredí	Task	Done	Bc. Michal Sevcik	2	2			OFCSA\7 - Game Boy	
7353	Zautomatizovan	Product	Committed	Bc. Jana			13	Business	OFCSA\	

	ie prepisu 2/5 - vyhľadavanie existujúcich atribútov a metriek	t Backlo g Item	d	Tomcsanyio va				s	7 - Game Boy	
7524	Code review	Task	To Do	Bc. Marek Vlha	2				OFCSA\ 7 - Game Boy	
7537	Spraviť parsovanie opisu control objectivu	Task	In Progress	Bc. Jana Tomcsanyio va	2	2			OFCSA\ 7 - Game Boy	
7538	Vytvoriť formulár	Task	Done	Bc. Jana Tomcsanyio va	3	5			OFCSA\ 7 - Game Boy	
7539	Fulltextovo vyhľadať možné atribúty a metriky	Task	In Progress	Bc. Jana Tomcsanyio va	3				OFCSA\ 7 - Game Boy	
7703	Upraviť testy	Task	To Do	Bc. Jana Tomcsanyio va					OFCSA\ 7 - Game Boy	
7704	Upraviť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Jana Tomcsanyio va					OFCSA\ 7 - Game Boy	
7354	Zautomatizovan ie prepisu 3/5 - vytváranie nových atribútov	Produc t Backlo g Item	Committe d	Bc. Michal Sevcik			13	Busines s	OFCSA\ 7 - Game Boy	
7686	Code review	Task	To Do		1				OFCSA\ 7 - Game Boy	
7687	Upraviť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Michal Sevcik	1				OFCSA\ 7 - Game Boy	
7688	Urobiť testy	Task	To Do	Bc. Michal Sevcik	1				OFCSA\ 7 - Game Boy	
7689	Implementovať parsovanie jednoduchej vety na atribúty security atributu.	Task	In Progress	Bc. Michal Sevcik	3	1			OFCSA\ 7 - Game Boy	
7690	Analyzovať spôsob parsovania	Task	Done	Bc. Michal Sevcik	6	6			OFCSA\ 7 - Game	

jednoduchej
vety.

Boy

769 1	Navrhnuť riešenie vytvárania nových atribútov	Task	In Progress	Bc. Michal Sevcik	2	1				OFCSA\ 7 - Game Boy	
735 5	Zautomatizovan ie prepisu 4/5 - vytváranie nových metrik	Produc t Backlo g Item	Committe d	Bc. Marek Vlha				13	Busines s	OFCSA\ 7 - Game Boy	
770 5	Code review	Task	To Do	Bc. Marek Vlha						OFCSA\ 7 - Game Boy	
770 6	Upraviť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Marek Vlha						OFCSA\ 7 - Game Boy	
770 7	Urobiť testy	Task	To Do	Bc. Marek Vlha						OFCSA\ 7 - Game Boy	
770 8	Analyzovať spôsob parsovania vety.	Task	In Progress	Bc. Marek Vlha		3,5				OFCSA\ 7 - Game Boy	
770 9	Implementovať parsovania vety na nové metriy 5	Task	To Do	Bc. Marek Vlha						OFCSA\ 7 - Game Boy	
771 1	Upraviť používateľské prostredie	Task	To Do	Bc. Barbora Ungerova						OFCSA\ 7 - Game Boy	
672 9	Upravenie a odstraňovanie existujúcich schém, control- ov, control question-ov, control objective-ov	Produc t Backlo g Item	Committe d	Bc. Denis Grotkovsky				8	Busines s	OFCSA\ 7 - Game Boy	
769 2	Vytvoriť testy	Task	To Do	Bc. Denis Grotkovsky	3	0				OFCSA\ 7 - Game Boy	
769 3	Code review	Task	To Do		1	0				OFCSA\ 7 - Game Boy	
769 4	Vytvoriť dokumentáciu	Task	To Do	Bc. Denis Grotkovsky	1	0				OFCSA\ 7 - Game Boy	

7695	Vytvorit' formulár pre výber certifikačnej schémy	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	2	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7696	Vytvorit' formulár pre výber control-u	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7697	Vytvorit' formulár pre výber control question-ov	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7698	Vytvorit' formulár pre výber control objectiv-ov	Task	Done	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0,5			OFCSA\7 - Game Boy	
7699	Vytvorit' formulár pre zmenu certifikačnej schémy	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	2	1			OFCSA\7 - Game Boy	
7700	Vytvorit' formulár pre zmenu control-u	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7701	Vytvorit' formulár pre zmenu control question-u	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7702	Vytvorit' formulár pre zmenu control objectiv-ov	Task	In Progress	Bc. Denis Grotkovsky	0,5	0			OFCSA\7 - Game Boy	
7669	#27 Uncaught TypeError: Cannot set property 'onclick' of undefined	Bug	Committe d	Bc. Barbora Ungerova				Busines s	OFCSA\7 - Game Boy	