



## Posudok prototypu tímu 2

verzia 1.0

## História vývoja dokumentu

---

Dátum zmeny	Verzia dokumentu	Popis	Autor
17.12.2008	1.0	Vytvorenie dokumentu, posudok k častiam posudku	TŠ, JP, MB, SB
		Technická stránka a XML schéma	Bača
		Testovanie	Antal

## Obsah

---

<b>1 PROTOTYP.....</b>	<b>1</b>
1.1 Cieľ prototypovania.....	1
1.2 Dosiiahnuté výsledky .....	1
1.3 Grafické používateľské rozhranie .....	1
1.4 Technická stránka.....	1
1.5 Algoritmus prehľadávania stromu.....	1
1.6 Používateľská príručka .....	1
1.6.1 Spustenie aplikácie .....	2
1.6.2 Spustenie simulácie .....	2
1.6.3 Akceptovanie.....	2
1.6.4 Pohyb v grafe .....	2
1.6.5 Popis XML schémy .....	2
1.7 Testovanie .....	2
<b>2 ZHODNOTENIE.....</b>	<b>3</b>

# 1 Prototyp

---

## 1.1 Cieľ prototypovania

V tejto časti autori opísali ciele prototypovania. Stanovené ciele boli nižšie rozobrané a opísané. Ako problematická sa nám zdala táto veta "... v prípade problémov nebude predstavovať problém, ak sa odkloníme od správneho riešenia". Myšlienku, ktorú táto veta vyjadruje by sa dala opísať zrozumiteľnejšie. Problematické sa nám zdalo v niektorých vetách aj slovo aspekt, kde by sa namiesto neho niekedy viac hodilo slovo vlastnosť (slová sú síce významovo takmer identické, ale predsa sa nám zdá, že by bolo vhodné použiť aj slovo vlastnosť).

## 1.2 Dosiiahnuté výsledky

V prípade nedeterminizmu by bolo vhodné zobrazit' všetky možné výsledky. Keďže je program určený študentom, považuje výpis všetkých výsledkov spolu s bodmi, kde sa nedeterminizmus nachádza, za veľmi dôležité.

## 1.3 Grafické používateľské rozhranie

Uvedené stanovisko, že GUI je pre používateľa ľahko pochopiteľné je založené iba na Vašom pohľade na aplikáciu, ktorú ste sami vytvorili. Toto prostredie totiž môže byť už menej pochopiteľné pre študenta TZI, ktorý s touto problematikou začína a pre ktorého je aplikácia určená.

Ak je dostatočné oddelenie prezentačnej vrstvy od aplikačnej, prípadná požiadavka na zmenu nemusí byť až taký problém.

## 1.4 Technická stránka

V dokumente nám chýbalo vyjadrenie, do akej miery ovplyvňuje použitie parsovania XML pomocou knižnice JAXB samotnú veľkosť aplikácie. Ak by sa podieľala na veľkosti prívlečkou časťou, bolo by možné pouvažovať nad iným riešením. Použitie knižnice JAXB je obmedzujúce tým, že neumožňuje akékoľvek znovu použitie vytvorených tried. Otázne je taktiež to, či prípadné zmeny v schéme a následné vytvorenie nových tried, prívlečkami neovplyvnia ostatné časti aplikácie. Ak vám ale tieto a iné obmedzenie neprekážajú nemusí to byť prekážkou.

Tu by nás zaujímalo aj , ktoré konkrétne časti boli naprogramované vašim tímom a ktoré boli prebrané zo simulátorov uvádzaných v analýze.

## 1.5 Algoritmus prehľadávania stromu

Je potrebné otestovať algoritmus prehľadávania stromu do šírky na veľkých vstupoch. Ak by vykonávanie tohto algoritmu trvalo dlhší čas, navrhujeme pouvažovať nad iným algoritmom prehľadávania stromu.

## 1.6 Používateľská príručka

Program je vytvorený v angličtine, bolo by v ďalšej fáze vhodné ho preložiť do slovenčiny, keďže ho budú využívať hlavne študenti hovoriaci po slovensky. Prípadne ho lokalizovať aj do slovenčiny.

### **1.6.1 Spustenie aplikácie**

Prvý riadok prehodiť s druhým. Máme určité výhrady k zobrazeniu stavov. Počiatočný stav je označený ako q0 a vo vyzualizácii sa tento stav nenachádza. Bolo by vhodné pridať riadok, ktorý by určoval, ktorý je začiatočný stav.

### **1.6.2 Spustenie simulácie**

Ak sú opísané tri tlačidlá zo štyroch, tak by bolo vhodné opísať aj to štvrté.

### **1.6.3 Akceptovanie**

Výpis sekvencie stavov v dialógovom okne sa nám nezdá byť najlepšie riešenie (čo ak bude sekvencia veľmi dlhá –výpis sa stane neprehľadným).

### **1.6.4 Pohyb v grafe**

Ak ste to iba prebrali tak to nemôžeme hodnotiť, ale ak to vytvoril váš tím berieme to ako veľmi kvalitnú znázorňovaciú pomôcku.

### **1.6.5 Popis XML schémy**

XML schéma je dostatočne opísaná. Popisu elementov predchádza obrázok, čo sme posúdili ako vhodné. Keďže do problematiky automatov až tak nevidíme, a nie je to našou povinnosťou, nebudeme posudzovať správnosť XML schémy.

## **1.7 Testovanie**

Kapitola testovanie je spísaná prehľadne. Jednotlivé testovania sú vypísané do tabuliek. Jednotlivé riadky tabuliek sú vysvetlené. Pre rozsah prototypu je dané množstvo testov dostatočné. Možno by bolo zaujímavé uviesť aj prípad, keď sa načíta nesprávne XML a ako to vaša aplikácia ošetruje. Ale chápeme tiež, že ošetrovanie chýb nebolo vašim cieľom pri tvorbe prototypu, ktorý má za úlohu hlavne zobraziť základy funkcionality vami navrhnutého systému.

## 2 Zhodnotenie

---

Celkové hodnotenie prototypu je kladné. Ako návrh na zlepšenie by sme odporučili dať tento prototyp študentovi TZI, pre ktorého je aplikácia určená. Sledovať kde mal študent s prototypom problémy a zistiť čo sa mu zdalo problematické, nelogické. Zistené nedostatky prehodnotiť a výsledok zakomponovať do procesu vývoja aplikácie.

Vhodným doplnkom by bol tiež editor, pomocou ktorého by si mohli študenti vytvoriť svoj vlastný automat. Navrhnutý automat by sa dal následne otestovať a jeho konfigurácia tiež uložiť.