

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Milan Freml, David Chalupa, Marek Mego,
Peter Mindek, Michal Noskovič a Matej Sabo

Podpora kontroly plagiarizmu

Tímový projekt I. - riadenie

Študijné programy: Informačné systémy, Softvérové inžinierstvo

Vedúca projektu: Mgr. Daniela Chudá, PhD.

Ak. rok: 2009/10

Obsah

1	ÚVOD	1-2
2	PONUKA	2-1
	2.1 Tím	2-2
	Milan Freml	2-2
	Dávid Chalupa.....	2-2
	Peter Mindek.....	2-2
	Michal Noskovič.....	2-2
	Matej Sabo	2-2
	Marek Mego.....	2-2
	2.2 Motivácia.....	2-3
	2.3 Koncepcia riešenia	2-4
	Príloha A – Zoradenie všetkých tém podľa priority.....	2-5
	Príloha B – Rozvrh výučby tímu	2-6
3	PLÁN PROJEKTU – ZIMNÝ SEMESTER 2009/10	3-1
4	ÚLOHY ČLENOV TÍMU	4-1
	David Chalupa	4-1
	Peter Mindek	4-1
	Milan Freml.....	4-1
	Michal Noskovič	4-1
	Marek Mego.....	4-1
	Matej Sabo	4-1
5	ZÁPISY ZO STRETNUTÍ	5-1
6	GANTTOV DIAGRAM	6-1

1 Úvod

Tento dokument obsahuje informácie a materiály tímu Copypaste (tím č. 9), ktoré sa týkajú riadenia a ktoré vznikli počas riešenia projektu.

V kapitole č. 2 sa nachádza ponuka, ktorou sme sa uchádzali o pridelenie témy *Textový editor obohatený o grafické prvky*. Po pridelení témy *Podpora kontroly plagiarizmu* sme ju analyzovali a navrhli predbežný časový plán. Časový plán sme priebežne aktualizovali a jeho aktuálna podoba sa nachádza v kapitole č. 3. V štvrtej kapitole sú zhrnuté hlavné úlohy každého člena tímu. Tieto úlohy ale nie sú konečné a môžu sa meniť v závislosti od rôznych priorit aktuálnych úloh projektu. Na každom stretnutí vždy jeden z nás plnil úlohu zapisovateľa stretnutia. Jednotlivé zápisnice, tvoriace pomocný výstupný dokument každého stretnutia, sú v kapitole č. 4. Sú zoradené od prvej zápisnice po najnovšiu. Posledná piata kapitola obsahuje Ganttov diagram úloh a plánu projektu.

2 Ponuka

Slovenská technická univerzita v Bratislave

FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGÍÍ

Milan FremI, Dávid Chalupa, Peter Mindek, Michal Noskovič, Matej Sabo, Marek
Mego

Textový editor obohatený o grafické prvky

Tímový projekt – tím č. 9

2.1 Tím

Milan Freml



Úspešne absolvoval odbor Informatika na bakalárskom štúdiu FIIT STU, pokračuje v odbore IS. Je nadšencom Linuxu a všetkých open-source technológií, pri bakalárskej práci sa zaoberal oblasťou virtualizácie. Počas štúdia a popri menších pracovných projektoch získal skúsenosti s programovacími jazykmi C, Pascal, C++, Java, Python, ako aj s webovými technológiami (X)HTML, XML, XSL, CSS, PHP, MySQL, JavaScript, Flash.

Dávid Chalupa



Ukončil bakalárske štúdium v odbore Informatika na FIIT STU v Bratislave, v súčasnosti pokračuje v odbore Softvérové inžinierstvo. Počas svojho doterajšieho štúdia sa stretol s jazykmi C, Pascal, ako aj webovými technológiami (X)HTML, CSS, PHP, MySQL. Získal vedomosti z oblasti princípov softvérového inžinierstva, ale aj záujem o analýzu a návrh algoritmov.

Peter Mindek



Absolvoval bakalárske štúdium na FIIT STU v odbore Informatika, momentálne pokračuje v odbore Informačné systémy. Venuje sa predovšetkým témam súvisiacim s počítačovou grafikou a interakciou človeka s počítačom (podobne bola zameraná jeho bakalárska práca s názvom Interaktívne prehliadanie multimediálneho obsahu v 3D priestore, ako aj špeciálne zadanie na predmet Interakcia človeka s počítačom s názvom Room Information System). Má skúsenosti s programovacími jazykmi Delphi, C/C++, Java, PHP, Lua, Assembler.

Michal Noskovič



Absolvent FIIT STU v odbore Informatika. Momentálne pokračuje v štúdiu v odbore Informačné systémy. Bakalárske štúdium ukončil prácou zameranou na elektronickú podporu vzdelávania. Počas štúdia a popri tvorbe menších projektov získal skúsenosti s programovacími jazykmi Java, PHP, C/C++, Delphi.

Matej Sabo



Po troch rokoch štúdia informatiky na FIIT STU pokračuje inžinierskym štúdiom informačných systémov na rovnakej fakulte. Počas štúdia a práci na bakalárskej práci, ktorej témou bola Online jazyková hra, získal skúsenosti najmä s jazykmi a technológiami Java, C, SQL, Flex.

Marek Mego



Obhájil bakalársku prácu na tému Vzďialený dohľad nad pracovnou plochou na FIIT STU a stal sa jej úspešným absolventom. Momentálne pokračuje na rovnakej fakulte na inžinierskom štúdiu v odbore Informačné systémy. Počas štúdia získal skúsenosti s programovacími jazykmi Java, C, Delphi, PHP a databázovým systémom MySQL.

2.2 Motivácia

Tému Textový editor obohatený o grafické prvky sme si zvolili na základe tímového konsenzu. Domnievame sa, že vďaka tejto téme získame nové skúsenosti s tvorbou užitočných aplikácií, použiteľných každodenne, predovšetkým pri práci softvérového vývojára. Využitelnosť takéhoto textového editora vidíme aj pri našich ďalších projektoch.

Multiplatformovosť knižnice Qt môže priniesť vyššiu mieru nasadenia editora v reálnej prevádzke. Môže tým prispieť aj k úspechu aplikácie u rôznych skupín expertov v oblasti informačných technológií. V našom tíme spolupracujú používatelia rôznych operačných systémov a platforiem, menovite Windows a Linux.

Obohacovanie zdrojového kódu o grafické prvky má potenciál vnieť lepšiu vizualizáciu toku riadenia do inak šedivých vôd oceánu textových editorov. Táto predstava nás naplňuje radosťou a radi by sme priložili ruku k vytvoreniu takéhoto magnifického nástroja.

Zaujímavou črtou spomínaného produktu je zjednotenie zdrojového kódu a príslušnej dokumentácie, čo môže výrazne podporiť komunikáciu v tíme. Ďalším problémom, ktorý aplikácia môže zmierniť je dĺžka času stráveného nad tvorením dokumentácie existujúceho softvéru. Pri skĺbení vlastností klasického textového editora s rich-text editorom je možné dosiahnuť vyššiu efektivitu práce, čo môže mať aj ekonomické výhody. Vkladaním unikátnych značiek je možné zrýchliť vyhľadávanie a orientáciu v dokumente, zatriktívniť a sprístupniť zdrojový kód aj laickému oku.

Viacerí členovia nášho tímu majú skúsenosti s GUI knižnicami ako napríklad VCL (Visual Component Library – štandardná knižnica Delphi), alebo Swing. Veľmi radi by sme sa však oboznámili aj s knižnicou Qt, ktorá má podľa nás veľký potenciál pri vytváraní užitočných a na pohľad príjemných multiplatformových aplikácií. Vytváranie multiplatformových aplikácií je taktiež oblasť, v ktorej by sme sa radi zdokonalili. Prejavujeme entuziazmus k novým myšlienkam, technológiám a princípom, ktoré nebudeme váhať využiť.

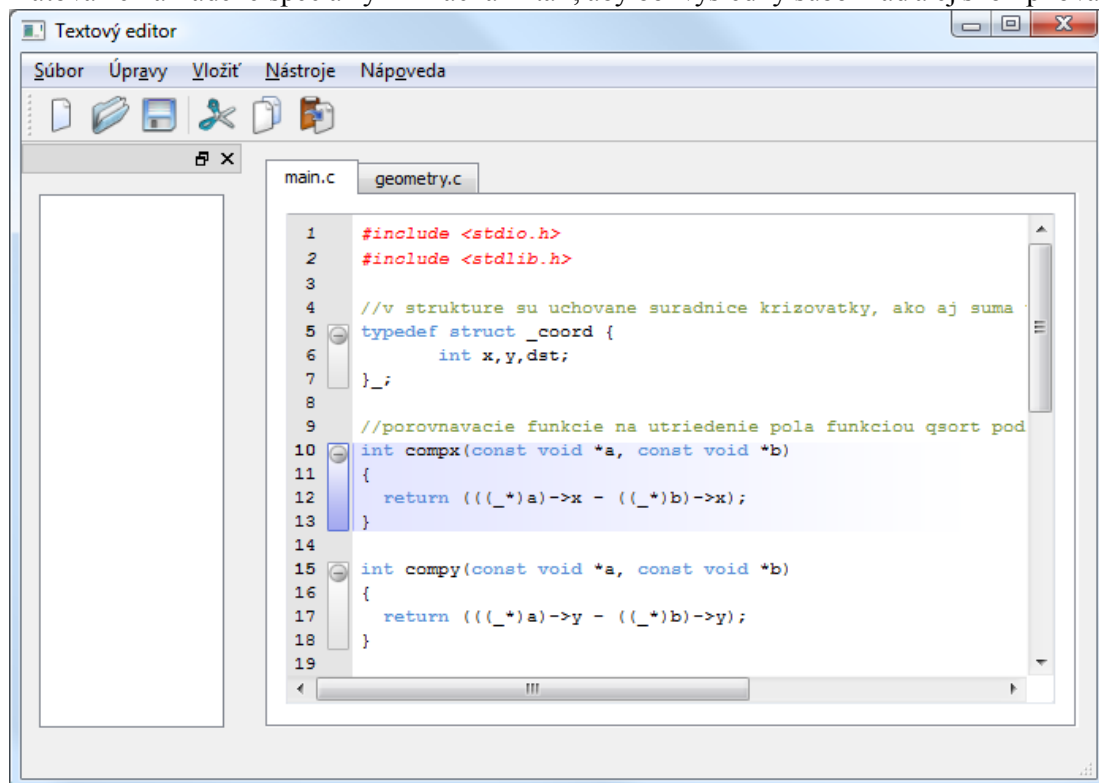
2.3 Konceptia riešenia

Výsledkom našej práce by mal byť pokročilý textový editor rozšírený o grafické prvky. Nerealizáciu tohto projektu bude použitý multiplatformový toolkit Qt a vývojové prostredie Qt Creator. Aplikácia bude implementovaná v jazyku C++.

Hlavným prínosom textového editora by bol parser, ktorý by rozdeľoval zdrojové kódy do blokov. Tieto bloky by sa dali jednoducho skrývať a opätovne zobrazovať pomocou tlačidla „-“ resp. „+“, ktoré by bolo zobrazené na bočnom paneli pri príslušnom bloku (obr. 1). Bloky by sa dali taktiež presúvať myšou (Drag & Drop). Bloky by boli chápané rovnako, ako v logike programovacieho jazyka (napr. pre jazyk C by bol blok ohraničený zloženými zátvorkami { a }). Z toho vyplýva, že bloky by mohli byť aj vnorené, pričom vizuálne by boli naznačené iba bloky najvyššej úrovne, ako aj blok, v ktorom sa momentálne nachádza textový kurzor (na obrázku je tento blok zvýraznený modrou farbou).

Editor by ponúkal možnosť zvýrazňovania syntaxe rôznych programovacích jazykov. Rozmýšľame o použití Qt Style Sheets, vďaka čomu by bolo možné jednoducho meniť nastavenia vzhľadu zvýrazňovania (typ a veľkosť písma, farbu, pozadie...) Táto funkcia by mohla byť rozšíriteľná pomocou skriptovacieho jazyka Lua.

Ďalšou vlastnosťou editora by bola možnosť vytvárania formátovaných komentárov. Tieto by boli reprezentované tiež ako bloky, rovnocenné s blokmi zdrojového kódu. V rámci týchto blokov by používateľ mohol vkladať obrázky do textu, ľubovoľne meniť veľkosť, farbu a druh písma, a pod. Pri uložení súboru by bolo formátovanie nahradené špeciálnymi značkami tak, aby bol výsledný súbor naďalej skompilovateľný.



Obr. 1.: Návrh používateľského rozhrania

Pri implementácii editora by sme radi zväžili využitie komponentu QScintilla, ktorý poskytuje pokročilé funkcie pri úprave najmä zdrojových kódov. Ďalšou možnosťou by bolo použitie triedy QTextEdit. Reimplementáciou jej metódy paintEvent() by bolo možné vytvoriť grafické prvky textového editora.

Inšpiráciou by pre nás mohlo byť napríklad vývojové prostredie Eclipse, ktoré ponúka funkcionality vhodné pre editáciu zdrojových kódov (skrytie/rozbalenie triedy alebo metódy pomocou grafických ikon pri príslušných riadkoch, a pod.), ako aj textové editory ako PSPad, Notepad++, alebo ScíTE.

Príloha A – Zoradenie všetkých tém podľa priority

1. Textový editor obohatený o grafické prvky (Editor)
2. Portál pre časopis (Časopis)
3. Podpora kontroly plagiarizmu (Plagiarizmus)
4. Informačný systém stredných škôl (SS IS)
5. Mobilný cestovný poriadok pre iPhone (Mobilný Poriadok)
6. Virtuálna FIIT (VFIIT)
7. Evidencia publikačnej činnosti (EPCA) (EPCA)
8. Webový portál pre zdravotne postihnutých občanov (ZŤP Portál)
9. Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)
10. Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov - druhý pokus :) (Sociálne siete)
11. Knižnica (Knižnica)
12. Dizajn s použitím obohatenej reality (ARDizajn)
13. Elastické komunikačné centrum (EKCentrum)
14. Grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch (Dokumenty)
15. Webové stránky pre cestovnú kanceláriu (Cestovka)
16. Digitálne mapy (Digmapy)
17. Web 2.0 v knižniciach alebo od OPACu k portálu (DLPortál)
18. Automatizovaná podpora predmetu z oblasti programovania (DSAPodpora)
19. Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)
20. Hierarchická wiki s právmi (Wiki)
21. RoboCup tretí rozmer (RoboCup 3D)













Príloha B – Rozvrh výučby tímu

	07:00 07:50	08:00 08:50	09:00 09:50	10:00 10:50	11:00 11:50	12:00 12:50	13:00 13:50	14:00 14:50	15:00 15:50	16:00 16:50	17:00 17:50	18:00 18:50	19:00 19:50	20:00 20:50	21:00 21:50
Po						PDS (PM)		PDS (všetci okrem PM) ML2 (PM)		TP (všetci)		VSS(DCH) VIS(všetci okrem DCH)			
Ut	Kod (DCH)			NS (MF)					MSI (všetci)		MSI (všetci)				
St			NS (MF)						ML2 (PM)		DD (MN, MM)				
										DD (MN, MM)	Práca (MF)				
Št	Kod (DCH)			Squash (MN)					ASS (DCH)						
											AIS (všetci – DCH)				
Pi	BIS (MM)		PDT (všetci)								Práca (MF)				




Rozvrh hodín členov tímu (zelená = prednáška, červená = cvičenie, žltá = iné činnosti, modrá = preferovaný čas)

3 Plán projektu – zimný semester 2009/10

Stav ku 7. týždňu semestra

Týždeň	Dátum	Popis činnosti	Stav
1.	21.9. – 27.9.	Vytvorenie tímu, výber témy	
2.	28.9. – 4.10.	Vytvorenie a odovzdanie ponuky	
3.	5.10. – 11.10.	Návrh webstránky	
4.	12.10. – 18.10.	Analýza existujúcich riešení, špecifikácia požiadaviek, návrh riešenia	
5.	19.10. – 25.10	Analýza existujúcich riešení, nasadenie podporného prostriedku, špecifikácia požiadaviek	
6.	26.10. – 1.11.	Návrh riešenia, hotová web prezentácia, tvorba dokumentu	
7.	2.11. – 8.11.	Tvorba dokumentu, odovzdanie analýzy, špecifikácie požiadaviek a návrhu riešenia	
8.	9.11. – 15.11.	Implementácia prototypu	
9.	16.11. – 22.11.	Implementácia prototypu	
10.	23.11. – 29.11.	Implementácia prototypu	
11.	30.11. – 6.12.	Implementácia prototypu, spracovanie dosiahnutých výsledkov	
12.	7.12. – 13.12.	Odovzdanie prototypu, dokumentácie a používateľská prezentácia prototypu	

Legenda:

-  činnosť ukončená
-  činnosť prebieha
-  činnosť ešte nezačala

4 Úlohy členov tímu

David Chalupa

- projektový manažér
- špecialista na algoritmy
- zodpovedný za koordináciu projektu ako celku, ľudí, analýzu a návrh metód spracovania textu
- spolupráca na implementácii

Peter Mindek

- programátor
- špecialista na technologické prístupy
- zodpovedný za programový kód - spracovanie zdrojových kódov
- koordinácia implementácie

Milan Freml

- programátor
- špecialista na integráciu a bezpečnosť
- zodpovedný za programový kód - spracovanie slovenského textu
- koordinácia implementácie

Michal Noskovič

- manažér rozvrhu a rozsahu
- správca webovej prezentácie
- zodpovedný za dodržiavanie harmonogramu, termínov, odhady rozsahu činností a ich úpravy
- spolupráca na implementácii

Marek Mego

- softvérový architekt, dokumentátor
- tester
- zodpovedný za návrh riešenia, UML modely, spolupracuje na návrhu metód spracovania textu
- spolupráca na implementácii

Matej Sabo

- manažér pre komunikáciu, dokumentátor
- tester
- zodpovedný za to, že dokumentácia má patričnú kvalitu, za prezentáciu výsledkov a vhodnú komunikáciu
- spolupráca na implementácii

5 Zápisy zo stretnutí

TVORBA INFORMAČNÉHO SYSTÉMU V TÍME I.
TVORBA SOFTVÉROVÉHO SYSTÉMU V TÍME I.

Tím IX
Cypypaste

Zápis zo stretnutia 1

Téma stretnutia Úvodné stretnutie
Dátum stretnutia 7.10.2009
Čas stretnutia 12:00
Miesto stretnutia softvérové štúdio
Účastníci Milan FremI ✓ David Chalupa ✓ Peter Mindek ✓
Marek Mego ✓ Michal Noskovič ✓ Matej Sabo ✓
Zapisovateľ David Chalupa
Vedúca stretnutia Mgr. Daniela Chudá, PhD.

Priebeh stretnutia

1. zoznámenie sa s témou projektu
2. rozdelenie konkrétnych úloh na ďalší týždeň
3. dohoda ohľadne spracovávania formálnych záležitostí
4. konzultácia ohľadne „miesta, kde začať“
5. dohoda, že začneme s analýzou existujúcich produktov a metód
6. spomenutie problému podporného prostriedku pre riadenie
7. ďalšie stretnutie - dohodnuté na pondelok

Zhodnotenie doterajšieho pôsobenia

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
0.1.	Zoznámenie členov tímu	24.9.2009	29.9.2009	✓	Vysoká	Všetci
0.2.	Vypracovanie ponuky	24.9.2009	29.9.2009	✓	Vysoká	Všetci
0.3.	Návrhy na rozdelenie úloh	24.9.2009	7.10.2009	✓	Vysoká	Všetci

Rozdelenie úloh pre nasledujúce obdobie

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
1.1.	Hodnotenie ponuky	7.10.2009	12.10.2009	Aktívna	Vysoká	Všetci
1.2.	Pozrieť existujúce nástroje	7.10.2009	12.10.2009	Aktívna	Veľmi vysoká	Všetci
1.3.	Hrubý plán	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	Michal Noskovič
1.4.	Požiadavky - kódy	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	Peter Mindek, Marek Mego, Matej Sabo
1.5.	Požiadavky - slovenčina	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	David Chalupa, Michal Noskovič, Milan FremI
1.6.	Konceptuálny náčrt architektúry	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	Všetci

Zhodnotenie stretnutia

Úvodné stretnutie splnilo svoj účel v rozsahu, ktorý bol prijateľný pre členov tímu, ako aj pre vedúcu. Prezreli sme materiály, s ktorými nás oboznámila vedúca a vykonali sme „brainstorming“ niekoľkých zaujímavých inovatívnych myšlienok. Tešíme sa na ďalšie stretnutie, na ktorom sa zoznámime s projektmi, ktoré v danej výskumnej téme na fakulte existujú a ľuďmi, ktorí na nich pracovali, resp. pracujú.

Zápis zo stretnutia 2

<i>Téma stretnutia</i>	Úvodné stretnutie		
<i>Dátum stretnutia</i>	12.10.2009		
<i>Čas stretnutia</i>	11:30		
<i>Miesto stretnutia</i>	D124		
<i>Účastníci</i>	Milan Freml ✓	David Chalupa ✓	Peter Mindek ✓
	Marek Mego ✓	Michal Noskovič ✓	Matej Sabo ✓
<i>Zapisovateľ</i>	Michal Noskovič		
<i>Vedúca stretnutia</i>	Mgr. Daniela Chudá, PhD.		

Priebeh stretnutia

1. krátke zhrnutie témy projektu
2. zoznámenie sa s riešiteľmi minuloročných tímových projektov
3. krátka diskusia o predspracovávaní slovenského textu
4. ukážka programu PlaDeS
5. návrh využitia slovníka slovenského jazyka
6. ďalšie stretnutie - dohodnuté na stredu
7. iniciatíva na výmenu mailov na komunikáciu v budúcnosti

Zhodnotenie doterajšieho pôsobenia

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
1.1.	Hodnotenie ponuky	7.10.2009	12.10.2009	✓	Vysoká	Všetci
1.2.	Pozrieť existujúce nástroje	7.10.2009	12.10.2009	✓	Veľmi vysoká	Všetci
1.3.	Hrubý plán	7.10.2009	14.10.2009	✓	Vysoká	Michal Noskovič
1.4.	Požiadavky - kódy	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	Peter Mindek, Marek Mego, Matej Sabo
1.5.	Požiadavky slovenčina	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	David Chalupa, Michal Noskovič, Milan Freml
1.6.	Konceptuálny náčrt architektúry	7.10.2009	14.10.2009	Aktívna	Vysoká	Všetci

Zhodnotenie stretnutia

Toto stretnutie malo za úlohu predstaviť existujúce riešenia vypracované na FIIT STUBA. Ich autori zhrnuli postupy ktoré použili pri ich návrhu a implementácii, pričom načrtli aj ich vlastnosti. Výsledok tohto projektu bol aj odskúšaný na niekoľkých vstupoch. Návrh na spoločnú komunikáciu pri riešení projektu hodnotíme veľmi kladne.

Zápis zo stretnutia 3

<i>Téma stretnutia</i>	Úvodné stretnutie		
<i>Dátum stretnutia</i>	14.10.2009		
<i>Čas stretnutia</i>	12:00		
<i>Miesto stretnutia</i>	softvérové štúdio		
<i>Účastníci</i>	Milan Freml ✓	David Chalupa ✓	Peter Mindek ✓
	Marek Mego ✓	Michal Noskovič ✓	Matej Sabo ✓
<i>Zapisovateľ</i>	Milan Freml		
<i>Vedúca stretnutia</i>	Mgr. Daniela Chudá, PhD.		

Priebeh stretnutia

1. Zhodnotenie existujúcich nástrojov
2. Diskusia o metodológii vytvárania testovacích dát pre programové kódy
3. Diskusia o metódach plagiarizovania
4. Diskusia k architektúre riešenia
5. Rozdelenie úloh do ďalšieho obdobia
6. Výber podporného prostriedku pre projekt

Zhodnotenie doterajšieho pôsobenia

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
0.1.	Zoznámenie členov tímu	24.9.2009	29.9.2009	✓	Vysoká	Všetci
0.2.	Vypracovanie ponuky	24.9.2009	29.9.2009	✓	Vysoká	Všetci
0.3.	Návrhy na rozdelenie úloh	24.9.2009	7.10.2009	✓	Vysoká	Všetci
1.1.	Hodnotenie ponuky	7.10.2009	12.10.2009	✓	Vysoká	Všetci
1.2.	Pozrieť existujúce nástroje	7.10.2009	12.10.2009	✓	Veľmi vysoká	Všetci
1.3.	Hrubý plán	7.10.2009	14.10.2009	✓	Vysoká	Michal Noskovič
1.4.	Požiadavky - kódy	7.10.2009	14.10.2009	✓	Vysoká	Peter Mindek, Marek Mego, Matej Sabo
1.5.	Požiadavky - slovenčina	7.10.2009	14.10.2009	✓	Vysoká	David Chalupa, Michal Noskovič, Milan Freml
1.6.	Konceptuálny náčrt architektúry	7.10.2009	14.10.2009	✓	Vysoká	Všetci

Rozdelenie úloh pre nasledujúce obdobia

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
3.1	Testovacie dáta pre slovenské texty	14.10.2009	21.10.2009	Aktívna	Vysoká	D. Chudá

3.2	Testovacie dáta pre programové kódy - metodológia	14.10.2009	21.10.2009	Aktívna	Vysoká	Marek Mego
3.3	Jplag - test	14.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Matej Sabo
3.4	Pozrieť články ohľadom plagiarizmu, Paul Clough, Češka	14.10.2009	21.10.2009	Aktívna	Urgentná	všetci
3.5	Pozrieť Moss, Sim, Sherlock, Yap, Copy, ...	14.10.2009	21.10.2009	Aktívna	Urgentná	všetci
3.7	Vytvoriť diagram architektúry v nejakom nástroji (nie na papieri)	14.10.2009	21.10.2009	Aktívna	Vysoká	všetci
3.8.	Algoritmy LSA, SVD	14.10.2009	21.10.2009	Aktívna	Vysoká	David Chalupa

Zhodnotenie stretnutia

Tretie stretnutie rozhodlo o podpornom prostriedku, rozdelilo ďalšie úlohy a naplnilo nás elánom do ďalšej práce.

Zápis zo stretnutia 4

<i>Téma stretnutia</i>	Zhrnutie výsledkov analýzy		
<i>Dátum stretnutia</i>	21.10. 2009		
<i>Čas stretnutia</i>	12:00		
<i>Miesto stretnutia</i>	softvérové štúdio		
<i>Účastníci</i>	Milan Freml ✓	David Chalupa ✓	Peter Mindek ✓
	Marek Mego ✓	Michal Noskovič ✓	Matej Sabo ✓
<i>Zapisovateľ</i>	Matej Sabo		
<i>Vedúca stretnutia</i>	Mgr. Daniela Chudá, PhD.		

Priebeh stretnutia

1. *Diskusia o spôsobe implementácie a metodike*
2. *Diskusia o stránke a podpornom prostriedku*
3. *Zhodnotenie existujúcich nástrojov, ich výsledkov n vzorke*
4. *Diskusia k algoritmom Robin-Karp, SVD, LSA, GST*
5. *Rozdelenie úloh do ďalšieho stretnutia a pre tvorbu dokumentu na odovzdanie*

Zhodnotenie doterajšieho pôsobenia

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
3.1	Testovacie dáta pre slovenské texty	14.10.2009	15.10.2009	✓	Vysoká	D. Chudá
3.2	Testovacie dáta pre programové kódy - metodológia	14.10.2009	20.10.2009	✓	Vysoká	Marek Mego
3.3	Jplag - test	14.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Matej Sabo
3.4	Pozrieť články ohľadom plagiarizmu, Paul Clough, Češka	14.10.2009	21.10.2009	✓	Vysoká	všetci
3.5	Pozrieť Moss, Sim, Sherlock, Yap, Copy, ...	14.10.2009	21.10.2009	✓	Vysoká	všetci
3.7	Vytvoriť diagram architektúry v nejakom nástroji (nie na papieri)	14.10.2009		✓	Vysoká	všetci
3.8.	Algoritmy LSA, SVD	14.10.2009	21.10.2009	✓	Vysoká	David Chalupa

Rozdelenie úloh pre nasledujúce obdobie

4.1	Pridať do analýzy popis algoritmov	21.10.2009	4.11.2009	Aktívna	Stredná	všetci
3.3	Jplag - test	14.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Matej Sabo

4.2	Predspracovanie - analýza	21.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Michal Noskovič, Marek Mego
4.3	Analýza metód	21.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Michal Noskovič, Dávid Chalupa
4.4	Zhrnutie analýz existujúcich produktov	21.10.2009	4.11.2009	Aktívna	Vysoká	Milan Freml
4.5	Specifikácia požiadaviek	21.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Peter Mindek, Matej Sabo
4.6	Vytvorenie šablóny	21.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Kritická	Dávid Chalupa
4.7	Výber technologického prístupu	21.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	všetci

Zhodnotenie stretnutia

Na tomto stretnutí sme zhodnotili existujúce riešenia podľa analýzy, rozdelili sme si ďalšie úlohy a debatovali o našom budúcom magnificentnom nástroji.

Zápis zo stretnutia 5

<i>Téma stretnutia</i>	Zhrnutie výsledkov analýzy		
<i>Dátum stretnutia</i>	28.10. 2009		
<i>Čas stretnutia</i>	12:00		
<i>Miesto stretnutia</i>	softvérové štúdio		
<i>Účastníci</i>	Milan Freml ✓	David Chalupa ✓	Peter Mindek ✓
	Marek Mego ✓	Michal Noskovič ✓	Matej Sabo ✓
<i>Zapisovateľ</i>	Marek Mego		
<i>Vedúca stretnutia</i>	Mgr. Daniela Chudá, PhD.		

Priebeh stretnutia

1. *Diskusia o experimentálnom prístupe metódou string-blurring (Peter Mindek)*
2. *Diskusia o algoritmoch LSA, SVD, n-gramy*
3. *Prehliadka vytvoreného dokumentu*
4. *Diskusia k použitiu technológií v implementácii*
5. *Rozdelenie úloh do ďalšieho stretnutia a pre tvorbu dokumentu na odovzdanie*

Zhodnotenie doterajšieho pôsobenia

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
4.1	Pridať do analýzy popis algoritmov	21.10.2009	4.11.2009	✓	Stredná	všetci
3.3	Jplag - test	14.10.2009	28.10.2009	✓	Vysoká	Matej Sabo
4.2	Predspracovanie - analýza	21.10.2009		✓	Vysoká	Michal Noskovič, Marek Mego
4.3	Analýza metód	21.10.2009	28.10.2009	✓	Vysoká	Michal Noskovič, Dávid Chalupa
4.5	Specifikácia požiadaviek	21.10.2009	28.10.2009	✓	Vysoká	Peter Mindek, Matej Sabo
4.6	Vytvorenie šablóny	21.10.2009	28.10.2009	✓	Kritická	Dávid Chalupa
4.7	Výber technologického prístupu	21.10.2009	28.10.2009	✓	Vysoká	všetci

Rozdelenie úloh pre nasledujúce obdobie

4.4	Zhrnutie analýz existujúcich produktov	21.10.2009	28.10.2009	Aktívna	Vysoká	Milan Freml
5.1	Kompletizácia analýzy LSA	28.10.2009	4.11.2009	Aktívna	Stredná	David Chalupa
5.2	Pridanie popisu diagramov	28.10.2009	4.11.2009	Aktívna	Vysoká	Matej Sabo
5.3	Sprevádzkovanie prostriedku RedMine	28.10.2009	31.10.2009	Aktívna	Kritická	Milan Freml

5.4	Spracovanie lematizácie	28.10.2009	4.11.2009	Aktívna	Vysoká	Marek Mego
5.5	Integrácia dokumentácie	28.10.2009	4.11.2009	Aktívna	Vysoká	Všetci

Zhodnotenie stretnutia

Na piatom stretnutí smerujeme k ukončeniu časti analýzy, venujeme sa možným technologickým prístupom a pomaly sa blížime k implementácii.

6 Ganttov diagram

