



Prihláška do súťaže TP Cup 2012

Textový editor obohatený o grafické prvky (TrollEdit)

Kontakt

Web: www.labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2011/team10is-si/index.html
Email: tp-team-10@googlegroups.com

Predstavenie členov tímu Innovators (tím č.10)

Bc. Marek Brath

má skúsenosti s vývojom desktopových aplikácií v programovom jazyku Java.

Bc. Feješ Adrián

má skúsenosti s vývojom aplikácií hlavne v programovacom jazyku Java. Svoje vedomosti ďalej rozvíja aj v praxi, kde sa zaoberá vývojom podnikových aplikácií.

Bc. Maroš Jendrej

má skúsenosti s vývojom desktopových aplikácií pre platformu Java SE, v súčasnej dobe sa venuje testovaniu počítačových hier.

Bc. Jozef Krajčovič

má skúsenosti s vývojom webových ako aj desktopových aplikácií. Zaujíma sa o tvorbu a vývoj používateľských rozhraní ako aj riadenie a motivovanie ľudí v tíme.

Bc. Ľuboš Staráček

má skúsenosti s objektovo a aspektovo orientovaným vývojom softvéru, metódami paralelného programovania a princípmi umelej inteligencie.

Bc. Lukáš Turský

má skúsenosti s vývojom aplikácií pre platformu Java SE a FX, Java EE, popri štúdiu získal skúsenosti v oblasti analýzy rizík a administrácie bezpečnosti bankových aplikácií.

Motivácia

Súčasne textové editory zdrojových kódov skoro vôbec nevyužívajú možnosti grafickej reprezentácie, čo je veľká škoda vzhľadom na to, že práve obohatenie editorov o grafické prvky by mohlo nielen sprehľadniť zdrojový kód, ale aj zjednodušiť a zefektívniť jeho tvorbu, údržbu a prezentáciu, a priniesť možnosť nového pohľadu na integráciu dokumentácie so zdrojovým kódom. Tento dôvod nás motivoval k vytvoreniu niečoho, čo dosiaľ neexistuje a čo by mohlo priniesť nový inovatívny prístup do vybranej oblasti.

Kontext a náplň projektu

Cieľom tohto projektu bude pokračovať vo vývoji multiplatformového editora pre úpravy zdrojových kódov, ktorý bude využívať grafické prvky na zjednodušenie a zefektívnenie práce programátora.

Naším zameraním bude rozšírenie stávajúcej funkcionality do podoby vhodnej pre reálne nasadenie editora do praxe. Či už pôjde o zrýchlenie syntaktickej analýzy zdrojového kódu, možnosť využitia softvérových metrík, práca na úrovni blokov kódu a mnohé ďalšie. Najväčšiu zmenou bude vylepšenie používateľského rozhrania, ktoré v súčasnom editore čo sa týka dizajnu nie je nezaujímavé.

Pri implementácii budeme predovšetkým vychádzať z už použitých technológií ako knižnica Qt, skriptovací jazyk Lua a knižnica Lpeg. Myslíme, že práve my sme tou správnou kombináciou ľudí, ktorí môžu ponúknuť nový pohľad a prístupy pri riešení daného problému.

Ciele projektu

- Multiplatformovosť
- Modulárnosť a otvorenosť
- Vytvoriť kvalitný produkt, ktorý by sa presadil aj v komerčnej sfére



Tím č.10