

Книга за шаблони за дизайн

Трета организационна сбирка

13.08.2012

Дневен ред

- Състояние на работата
- Ретроспекция
- Организация на работата
- За участниците
- Планиране на следващите итерации
- Дискусия

Нови членове на екипа

- Сашо Янакиев
- Цветомила Михайлова
- Любо Велков

Състояние на работата

Итерация 1' - Дописване

	Глава	Автор	Планиране (орг.)	Писане	Прегледана (орг.)
1	Основни етапи от разработката на софтуер				
2	Принципи и техники на ООП		25%	0%	0%
3,1	Принципи на ОО дизайн	Николай Ганчев	25%	25%	25%
3,2	SOLID принципи		25%	0%	0%
4	Кратко въведение в UML				
5	Шаблони за дизайн – въведение		25%	0%	0%
6	Абстрактна фабрика (Abstract Factory)				
7	Строител (Builder)				
8	Метод Фабрика (Factory Method)				
9	Прототип (Prototype)	Радослав Тодоров	100%	75%	70%
10	Сингълтон (Singleton)	Станислав Златинов	100%	50%	70%
11	Адаптер (Adapter)				
12	Мост (Bridge)	Николай Томитов	100%	70%	50%
13	Композиция (Composite)				
14	Декоратор (Decorator / Wrapper)				
15	Фасада (Facade)				
16	Миниобект (Flyweight)				
17	Прокси (Proxy)	Данаил Алексиев	100%	100%	80%
18	Верига от отговорности (Chain of Responsibility)	Веселин Колев	100%	0%	0%
19	Команда (Command)				
20	Интерпретатор (Interpreter)				
21	Итератор (Iterator)				
22	Посредник (Mediator)	Николай Василев	100%	0%	0%
23	Мemento (Memento)				
24	Наблюдател (Observer)	Цветан Василев	100%	100%	100%
25	Състояние (State)				
26	Стратегия (Strategy)	Андрей Андреев	100%	100%	100%
27	Шаблонен метод (Template Method)	Росица Лазова	100%	80%	80%
28	Посетител (Visitor)				
29	Многослойна архитектура (Multilayer Architecture)				
30	Модел-Представяне-Контролер(MVC)				
			77%	46%	44%

Състояние на работата

Итерация 2 - Редакция

	Глава	Автор	Редактор	Планиране (орг.)	Писане	Прегледана (орг.)	Редакция
1	Основни етапи от разработката на софтуер	Свилен Иванов	Мирослав Мирославов	100%	100%	100%	100%
2	Принципи и техники на ООП						
3.1	Принципи на ОО дизайн						
3.2	SOLID принципи						
4	Кратко въведение в UML						
5	Шаблони за дизайн – въведение						
6	Абстрактна фабрика (Abstract Factory)						
7	Строител (Builder)	Бранислав Аб.	Константин Йовков	100%	100%	100%	50%
8	Метод Фабрика (Factory Method)	Мирослав Мирославов	Бранислав Аб.	100%	100%	100%	0%
9	Прототип (Prototype)						
10	Сингълтон (Singleton)						
11	Адаптер (Adapter)	Божидар Божанов	Свилен Иванов	100%	100%	100%	75%
12	Мост (Bridge)						
13	Композиция (Composite)						
14	Декоратор (Decorator / Wrapper)						
15	Фасада (Facade)						
16	Миниобект (Flyweight)						
17	Прокси (Proxy)						
18	Верига от отговорности (Chain of Responsibility)						
19	Команда (Command)	Александър Вакрилов	?				
20	Интерпретатор (Interpreter)	Константин Йовков	Божидар Божанов	100%	100%	100%	50%
21	Итератор (Iterator)						
22	Посредник (Mediator)						
23	Мemento (Memento)						
24	Наблюдател (Observer)						
25	Състояние (State)						
26	Стратегия (Strategy)						
27	Шаблонен метод (Template Method)						
28	Посетител (Visitor)						
29	Многослойна архитектура (Multilayer Architecture)						
30	Модел-Представяне-Контролер(MVC)						
				100%	100%	100%	55%

Състояние на работата

Итерация 3 - Писане

	Глава	Автор	Планиране (орг.)	Писане	Прегледана (орг.)
1	Основни етапи от разработката на софтуер				
2	Принципи и техники на ООП				
3,1	Принципи на ОО дизайн				
3,2	SOLID принципи				
4	Кратко въведение в UML				
5	Шаблони за дизайн – въведение				
6	Абстрактна фабрика (Abstract Factory)	Михаил Стойнов	100%	0%	0%
7	Строител (Builder)	Бранислав Аб.			
8	Метод Фабрика (Factory Method)				
9	Прототип (Prototype)				
10	Сингълтон (Singleton)				
11	Адаптер (Adapter)				
12	Мост (Bridge)				
13	Композиция (Composite)	Бранислав Аб.	100%	0%	0%
14	Декоратор (Decorator / Wrapper)	Александър Янакиев	100%	70%	80%
15	Фасада (Facade)				
16	Миниобект (Flyweight)				
17	Прокси (Proxy)				
18	Верига от отговорности (Chain of Responsibility)				
19	Команда (Command)				
20	Интерпретатор (Interpreter)	Константин Йовков	100%	20%	0%
21	Итератор (Iterator)				
22	Посредник (Mediator)				
23	Мemento (Memento)				
24	Наблюдател (Observer)				
25	Състояние (State)				
26	Стратегия (Strategy)				
27	Шаблонен метод (Template Method)				
28	Посетител (Visitor)	Божидар Божанов	100%	80%	80%
29	Многослойна архитектура (Multilayer Architecture)				
30	Модел-Представяне-Контролер(MVC)				
			100%	34%	32%

Състояние на работата

Обобщение

	Глава	Автор	Редактор	Планиране (орг.)	Писане	Прегледана (орг.)	Редакция
1	Основни етапи от разработката на софтуер	Свилен Иванов	Мирослав Мирославов	100%	100%	100%	100%
2	Принципи и техники на ООП			25%	0%	0%	0%
3,1	Принципи на ОО дизайн	Николай Ганчев		25%	25%	25%	0%
3,2	SOLID принципи			25%	0%	0%	0%
4	Кратко въведение в UML			50%	0%	0%	0%
5	Шаблони за дизайн – въведение			25%	0%	0%	0%
6	Абстрактна фабрика (Abstract Factory)			100%	0%	0%	0%
7	Строител (Builder)	Бранислав Аб.	Константин Йовков	100%	100%	100%	50%
8	Метод Фабрика (Factory Method)	Мирослав Мирославов	Бранислав Аб.	100%	100%	100%	0%
9	Прототип (Prototype)	Радослав Тодоров		100%	75%	70%	0%
10	Сингълтон (Singleton)	Станислав Златинов	?	100%	50%	70%	0%
11	Адаптер (Adapter)	Божидар Божанов	Свилен Иванов	100%	100%	100%	75%
12	Мост (Bridge)	Николай Томитов		100%	70%	75%	0%
13	Композиция (Composite)			100%	0%	0%	0%
14	Декоратор (Decorator / Wrapper)	Александър Янакиев		100%	70%	80%	0%
15	Фасада (Facade)			100%	0%	0%	0%
16	Миниобект (Flyweight)			90%	0%	0%	0%
17	Прокси (Proxy)	Данаил Алексиев		100%	100%	80%	0%
18	Верига от отговорности (Chain of Responsibility)			100%	0%	0%	0%
19	Команда (Command)	Александър Вакрилов		100%	100%	100%	0%
20	Интерпретатор (Interpreter)	Константин Йовков	Божидар Божанов	100%	100%	100%	50%
21	Итератор (Iterator)			0%	0%	0%	0%
22	Посредник (Mediator)			100%	0%	0%	0%
23	Мemento (Memento)			100%	0%	0%	0%
24	Наблюдател (Observer)	Цветан Василев		100%	100%	100%	0%
25	Състояние (State)			90%	0%	0%	0%
26	Стратегия (Strategy)	Андрей Андреев		100%	100%	100%	0%
27	Шаблонен метод (Template Method)	Росица Лазова		100%	80%	80%	0%
28	Посетител (Visitor)	Божидар Божанов		100%	80%	80%	0%
29	Многослойна архитектура (Multilayer Architecture)			25%	0%	0%	0%
30	Модел-Представяне-Контролер(MVC)			25%	0%	0%	0%
				80%	44%	44%	9%

44%

9%

Състояние на работата

Обобщение

	Глава	Автор	Редактор	Планиране (орг.)	Писане	Прегледана (орг.)	Редакция
1	Основни етапи от разработката на софтуер	Свилен Иванов	Мирослав Мирославов	100%	100%	100%	100%
2	Принципи и техники на ООП			25%	0%	0%	0%
3,1	Принципи на ОО дизайн	Николай Ганчев		25%	25%	25%	0%
3,2	SOLID принципи			25%	0%	0%	0%
4	Кратко въведение в UML			50%	0%	0%	0%
5	Шаблони за дизайн – въведение			25%	0%	0%	0%
6	Абстрактна фабрика (Abstract Factory)			100%	0%	0%	0%
7	Строител (Builder)	Бранислав Аб.	Константин Йовков	100%	100%	100%	50%
8	Метод Фабрика (Factory Method)	Мирослав Мирославов	Бранислав Аб.	100%	100%	100%	0%
9	Прототип (Prototype)	Радослав Тодоров		100%	75%	70%	0%
10	Сингълтон (Singleton)	Станислав Златинов	?	100%	50%	70%	0%
11	Адаптер (Adapter)	Божидар Божанов	Свилен Иванов	100%	100%	100%	75%
12	Мост (Bridge)	Николай Томитов		100%	70%	75%	0%
13	Композиция (Composite)			100%	0%	0%	0%
14	Декоратор (Decorator / Wrapper)	Александър Янакиев		100%	70%	80%	0%
15	Фасада (Facade)			100%	0%	0%	0%
16	Миниобект (Flyweight)			90%	0%	0%	0%
17	Прокси (Proxy)	Данаил Алексиев		100%	100%	80%	0%
18	Верига от отговорности (Chain of Responsibility)			100%	0%	0%	0%
19	Команда (Command)	Александър Вакрилов		100%	100%	100%	0%
20	Интерпретатор (Interpreter)	Константин Йовков	Божидар Божанов	100%	100%	100%	50%
21	Итератор (Iterator)			0%	0%	0%	0%
22	Посредник (Mediator)			100%	0%	0%	0%
23	Мементо (Memento)			100%	0%	0%	0%
24	Наблюдател (Observer)	Цветан Василев		100%	100%	100%	0%
25	Състояние (State)			90%	0%	0%	0%
26	Стратегия (Strategy)	Андрей Андреев		100%	100%	100%	0%
27	Шаблонен метод (Template Method)	Росица Лазова		100%	80%	80%	0%
28	Посетител (Visitor)	Божидар Божанов		100%	80%	80%	0%
29	Многослойна архитектура (Multilayer Architecture)			25%	0%	0%	0%
30	Модел-Представяне-Контролер(MVC)			25%	0%	0%	0%
				80%	44%	44%	9%

Итерация 5 – Писане/Редакция

- Single responsibility principle
 - всеки член на екипа се занимава само с едно нещо
- Основна цел
 - Дописване и доредактиране на глави
 - За новите автори/редактори – нови теми
- Продължителност
 - 4 седмици?
 - 6 седмици?

Август 2012						
п	в	с	ч	п	с	н
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

Септември 2012						
п	в	с	ч	п	с	н
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

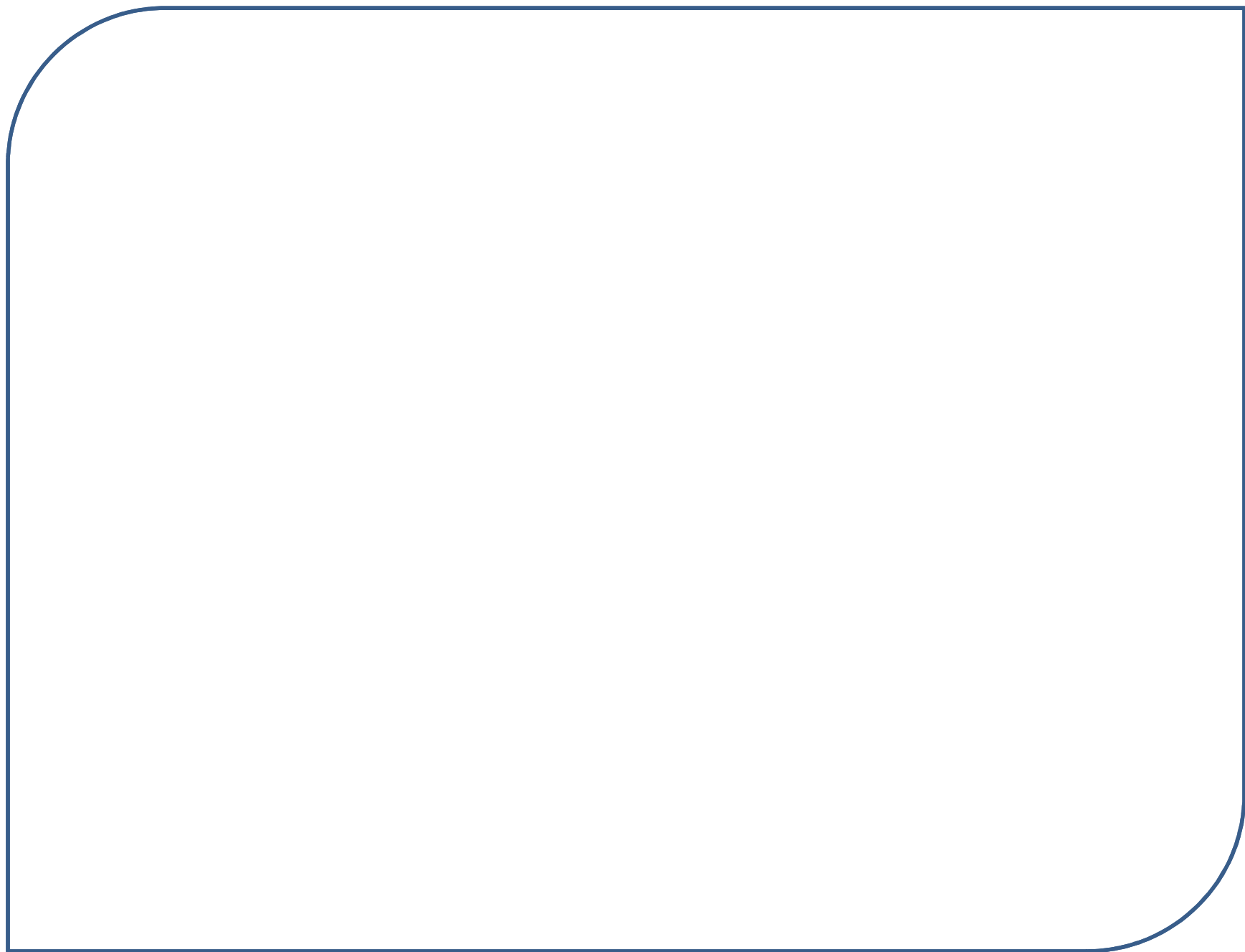
Итерация 5 – Писане/Редакция

- Недовършените глави

- Планиране – 2, 3.х, 4, 5, 16, 25, 29, 30
- Писане - 9, 10, 12, 14, 17?, 27, 28
- Редакция – 7, 8, 11, 20

- Нови глави

- Планиране - 21
- Писане – 6, 13, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 25
- Редакция – 19, 27, 29



Ретроспекция

- Спри с...
- Продължи с...
- Започни с...

Спри с...

- Организаторския спам :Р
- „Не“ на паразитните английски думи
- Превеждането на GoF
- ...

Продължи с...

- Обратна връзка на организаторите
- Междинни проверки
 - по електронна поща, а не група (А. Вакрилов)
- ...

Започни с... (1)

- Дискусии по сериозни теми
- Трезва преценка за времето, което можете да отделите за проекта
 - **преди итерацията**
 - в случай на проблем **по време на итерацията**
- уведомете ни!
- **Commit early, commit often!**
- Бъдете изчерпателни в обясненията
 - но не и прекалено многословни

Започни с... (2)

- След края на всяка итерация
 - резултатите да се публикуват в wiki

Организация

- Нещо като scrum
- Кратки итерации/етапи
- Чести междинни проверки
 - Commit early, commit often
- Етапи
 - Писане ($2n+1$)
 - Редакция ($2n$)
- Организаторска редакция

Писане (+ планиране)

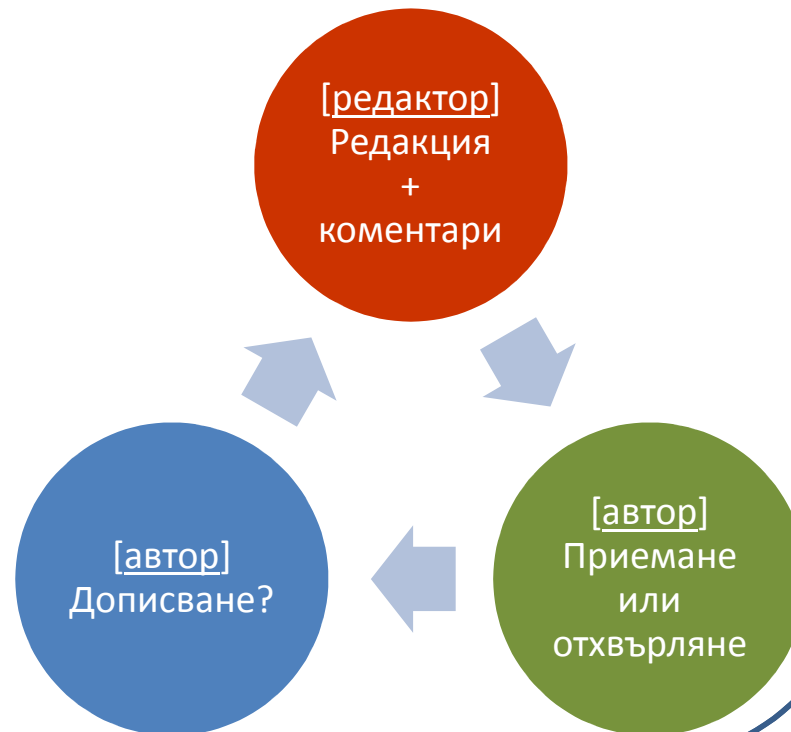
- Продължителност - 6 седмици
- Междинни проверка – на 2 седмици



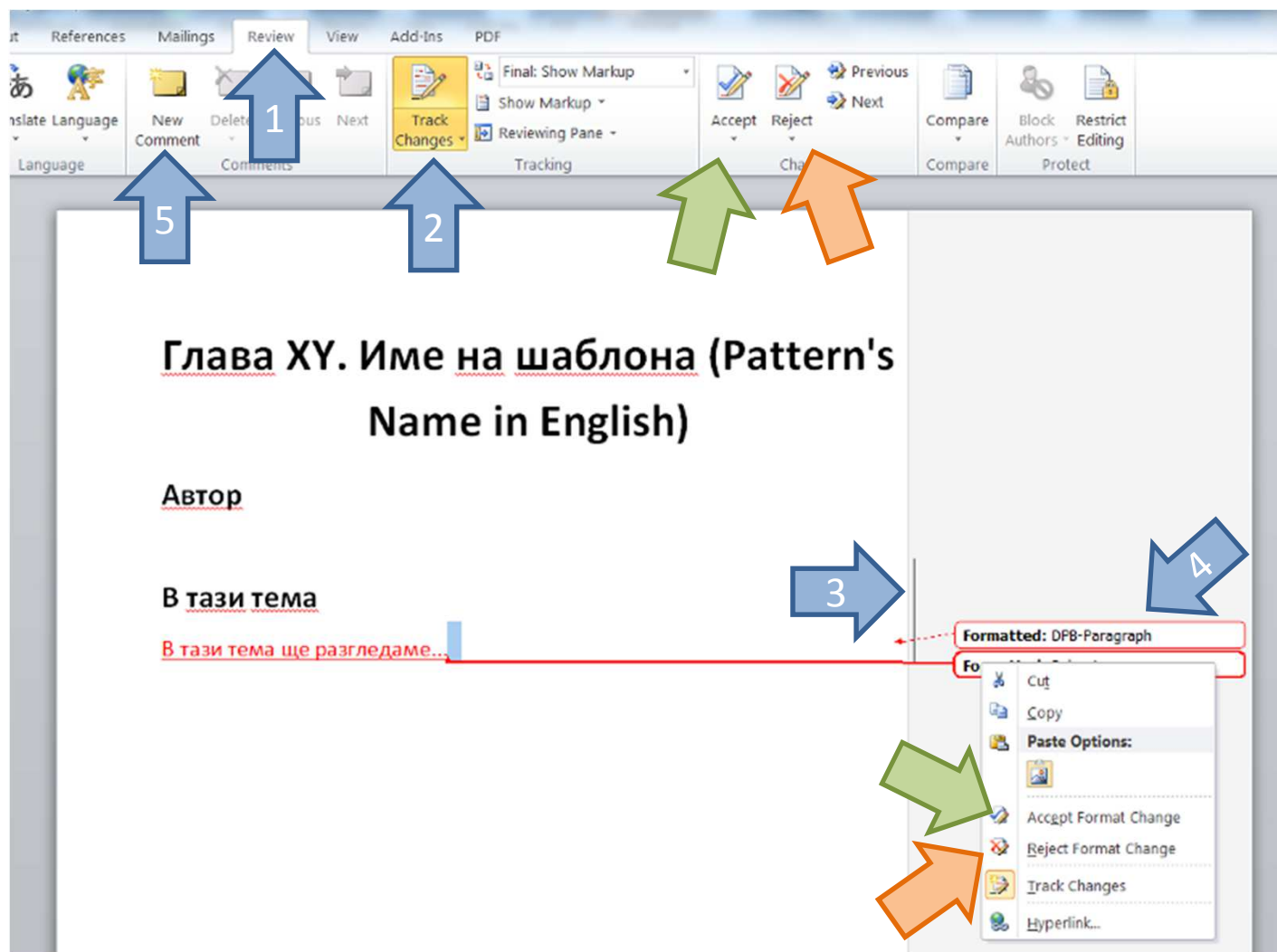
- Отсяване на сериозните автори*
- Разпределение на главите за редакция

Редакция

- Продължителност - 2 седмици
- Режим „Track Changes“



Режим “Track Changes”



Редакция

- Продължителност - 2 седмици
- Режим „Track Changes“
- Неформатирани глави
 - не се проверяват
- Комуникация автор-редактор
 - **Сс:** design.patterns.book.team@gmail.com
- Арбитър – организатори
- Какво правим с несговорчиви автори?
- Какво правим с несериозни редактори?

За участниците (1)

- В края на итерация - 100% завършеност
 - обем
 - качество
- Съобразяване с:
 - правилата за писане
 - съдържание
 - организация на материята
 - форматиране
 - упътванията на организаторите
 - упътванията на редакторите

За участниците (2)

- При невъзможност за писане/редактиране
 - кажете ни възможно най-рано
 - включване в по-късна итерация?
- Преценка на времето ви преди началото на итерацията
- Избор на глави за работа
 - през Doodle

За участниците (3)

- Преди да питате, потърсете
 - документите в хранилището
 - дискуссионната група
 - уикито
- Речник
 - Google Code > Wiki > Речник
 - всеки може да го модифицира
- Commit early, commit often
 - or leave the project...

Итерация 2 - Редакция

- Избор на глави:

- 24.03-25.03

- Начало

- 26.03.2012

- Край

- 08.04.2012

▼ Март 2012							< >		▼ Апрель 2012							< >	
п	в	с	ч	п	с	н			п	в	с	ч	п	с	н		
27	28	29	1	2	3	4			26	27	28	29	30	31	1		
5	6	7	8	9	10	11			2	3	4	5	6	7	8		
12	13	14	15	16	17	18			9	10	11	12	13	14	15		
19	20	21	22	23	24	25			16	17	18	19	20	21	22		
26	27	28	29	30	31	1			23	24	25	26	27	28	29		
									30	1	2	3	4	5	6		

Итерация 3 - Писане

- Избор на глави

- 07.04-08.04

- Начало

- 09.04.2012

- Край

- 27.05.2012

▼ Април 2012

< >

▼ Май 2012

< >

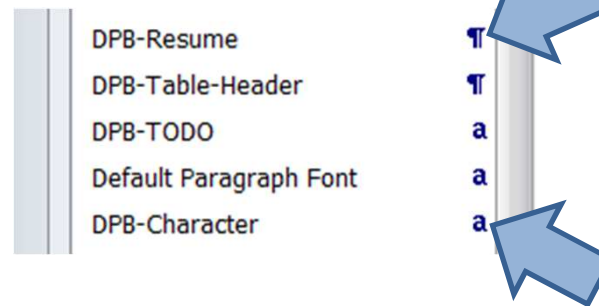
п	в	с	ч	п	с	н
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6

п	в	с	ч	п	с	н
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

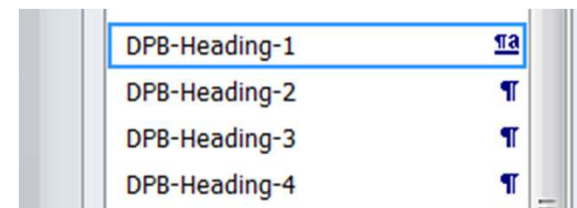
Стилове

- Видове стилове

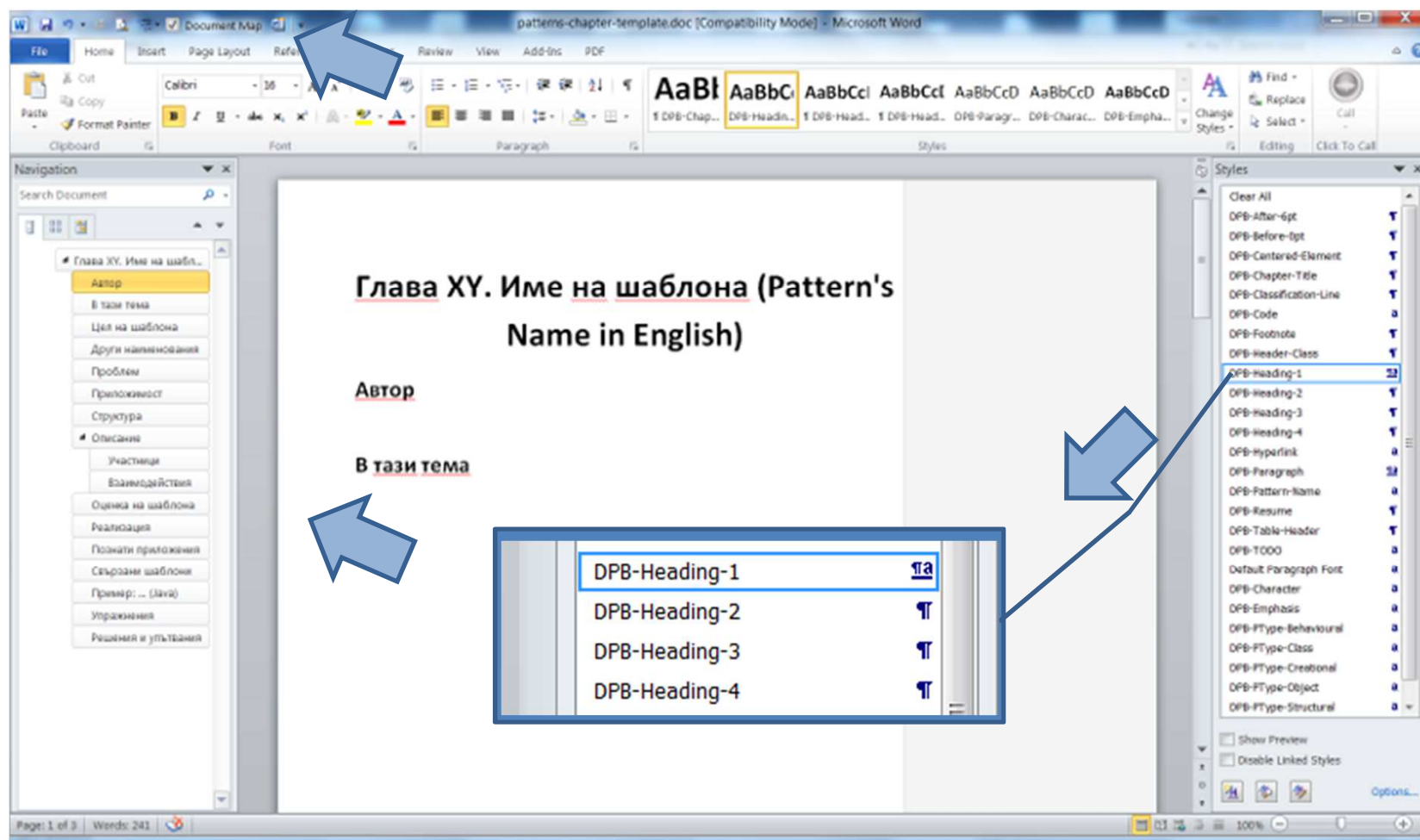
- абзац -- ¶
- СИМВОЛ -- а
- списък (кл. комб.)



- Връзка между стилове и структура на документа



Структура на документа



Дискусия (1)

- Секция „Реализация“ - пояснение
- Секция „Примери:... (Java)“ ≥ 1
- MS Word 2003/2010?
- Стилоте от Eclipse
- Шрифт на кода
 - Consolas 10pt или 11pt?
- Visual Paradigm – въпроси?

Дискусия (2)

- Електронни четци
- Права за писане на книгата?
- Нови участници в проекта?
 - Социални мрежи?
- Изложението трябва да е в **1 л. мн. ч.**
 - например: „Нека разгледа**ме** този случай...”
 - водим читателя „за ръка“ докато обясняваме
 - вж. **ръководството на автора**
- Стилът DBP-Code ≠ кодът, който се вмъква от Eclipse
 - **DBP-Code се използва в текста (вж. ръководство на автора)**

Дискусия (3)

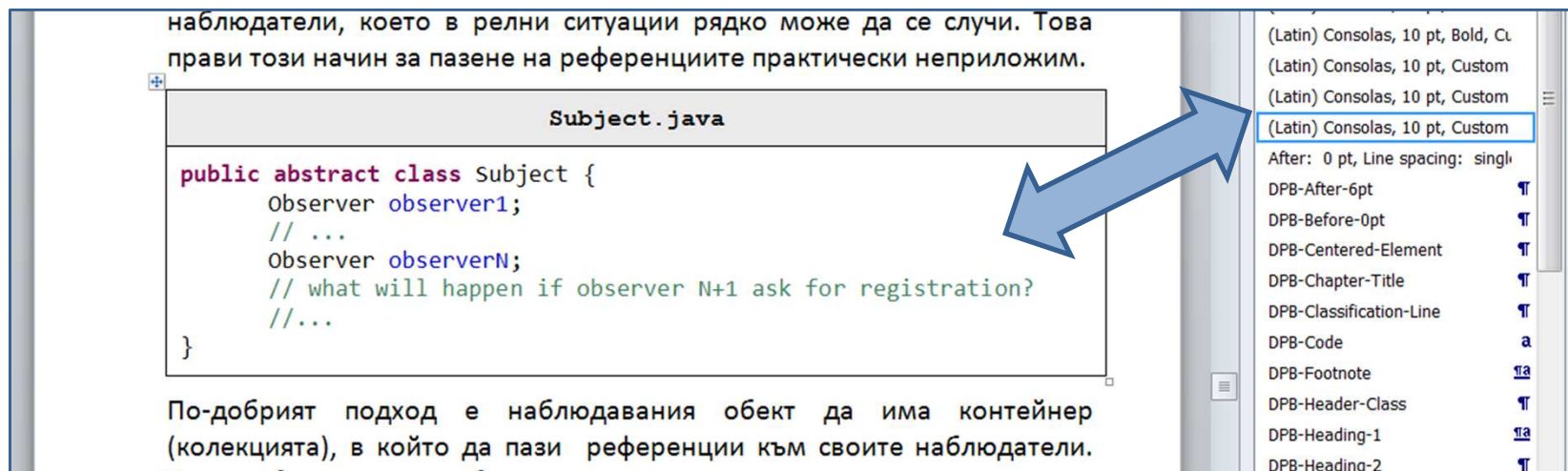
- Вмъкнатият код от Eclipse
 - кодът трябва да е в **таблица**
 - ВЖ. **ръководството на автора**
 - **запазваме стилът му** (оцветяване и т.н.)
 - **въпреки различните вмъкнати стилове**

наблюдатели, което в реални ситуации рядко може да се случи. Това прави този начин за пазене на референциите практически неприложим.

Subject.java

```
public abstract class Subject {  
    Observer observer1;  
    // ...  
    Observer observerN;  
    // what will happen if observer N+1 ask for registration?  
    //...  
}
```

По-добрият подход е наблюдавания обект да има контейнер (колекцията), в който да пази референции към своите наблюдатели.



The screenshot shows a code editor window titled 'Subject.java' containing a Java code snippet. The code is enclosed in a table-like structure. To the right of the code editor is a list of styles, including '(Latin) Consolas, 10 pt, Bold, Cu', '(Latin) Consolas, 10 pt, Custom', and others. A blue arrow points from the code editor to the style list.

Дискусия (4)

- Професионален редактор (А. Янакиев)
 - трябва да се провери за **цена на услугата**
 - след намирането на спонсори
- Бъдещи сбирки (Р. Тодоров)
 - физически или онлайн?
 - да се пусне doodle
 - anymeeting.com
 - gotomeeting.co.uk
- ...

Дискусия (5)

- Структура на глави
 - подобна на тази на GoF
 - зададените точки в главите са минимума
 - няма ограничение за обема на съдържанието
 - авторите са свободни да **добавят** материя
 - **extention points** -> [**@author: други?**] 😊
- ...

Благодарим за вниманието!