

# MSR 2012 @ ICSE



---

## 目录

- 
- Mining Software Repository 2012 @ ICSE
    - MSR(MicroSoft Research) talk @  
MSR(Mining Software Repositories)
    - Towards Improving BTS with Game  
Mechanisms
    - GHTorrent
    - Topic Mining
    - SeCold

- The evolution of software
- Do Faster Releases Improve Software Quality?
- Security vs Performance Bugs in Firefox
- 一些感想
  - 基于自然语义分析的commit分割
  - 关于这次发表中大家用的slides系统
  - 微软是个腹黑娘！

# Mining Software Repository 2012 @ ICSE

参加了今年的MSR，会场在University of Zurich。一大早来到大学，注册有点小插曲，显然瑞士人搞不清楚中国人的名字，3个杨（Yang）姓的中国人的名牌被搞错了。然后堀田学长的所属被写作了“Japan, Japan”，成为了全日本的代表。

## MSR(MicroSoft Research) talk @ MSR(Mining Software Repositories)

首先是来自微软亚洲研究院（MicroSoft Research @ Asia, MSR Asia）的Keynotes，于是就变成了MSR在MSR的演讲。MSR的张冬梅（Dongmei Zhang）女士的演讲分为关于Software Analysis和XIAO的两部分。XIAO是MSRA开发的Code Clone Detector，似乎我要给井上研做的就是这个。想更多了解Xiao的细节，不过张女士演讲结束的时候的鼓掌导致了话筒的小故障。

## Towards Improving BTS with Game Mechanisms

感觉这篇的内容基本上就是关于

<http://www.joelonsoftware.com/items/2008/09/15.html>

这里写到的东西，然后说同样的理论是否可以用于Issue Tracking之类的事情上。个人感觉这个意义不大，stackoverflow之所以成功是因为它把开源社区本身就具有的名誉体系具现化了，本着大家都喜欢被别人奉为大牛的心态，就如同wikipedia一样。同样的理论如果用于公司内部的Issue Tracking系统上，会得到完全不同的东西吧。就像MSDN的组织方式虽然和wikipedia是一样的，但是在MSDN里找信息的感觉和在wikipedia完全不一样。个人不太看好这个方向。

# GHTorrent

这篇的slide在这里可以看

到：<http://www.slideshare.net/gousiosg/ghtorrent-githubs-data-from-a-firehose-13184524>

Data exporter for github. Github的主要数据，代码，已经可以通过git接口 获得了，wiki是git的形式保存的。所以这个项目的目的就是暴露别的数据，主要是 issue tracking, code comments, 这种。代码访问 github api, 然后用分布式 实现以克服api的限制，然后提供torrents形式的history下载。github api获得的 json数据以bson的形式保存在MongoDB里，解析过的有了Schema之后的数据保存 在MySQL里并可以导出SQL。

个人的想法，觉得数据如果能够更统一，全部存在Git里或许更好，像Wiki一样。同样是要暴露全部历史记录的目的，用Torrent自己实现的历史远不如用Git的 接口实现的历史记录方便吧，git blame之类的也更方便追踪code comment之类的 作者信息。当然对git的raw data直接读写，需要对git的内部原理有足够的理解，或许只有github的人有这种能力了。

## Topic Mining

用得两个参数，DE 和 AIC，完全不能理解，过后研究。实验针对了Firefox, Mylyn, Eclipse三个软件。试图从Repo中分析源代码的identifier和comments，找到topic和bug之间的关系，比如怎样的topic更容易导致bug。得出的结论似乎也很暧昧，只是说核心功能被报告的bug更多，但是不知道原因。这只能表示核心功能受到更多关注和更多测试吧，并不能说明核心功能就容易产生bug。

不过这个的Slide做得很漂亮，很容易理解。

## SeCold

A linked data platform for mining software repositories

没听懂这个项目的目的。

## The evolution of software

第二天的Keynotes，关于将Social Media和Software Development相结合的想法。或许就是Github赖以成功的基础。讲到代码中的comment, Tags, uBlog, blog之类的social的特性和IDE的融合的趋势。

# Do Faster Releases Improve Software Quality?

使用Firefox作为例子。

结论是快速发布导致bug更多，更容易crash，但是bug更快得到修复，并且用户更快转向新的发布。

## Security vs Performance Bugs in Firefox

Performance bugs are regression, blocks release.

---

## 一些感想

### 基于自然语义分析的commit分割

经常工具（比如git）的使用者并没有按照工具设计者的意图使用工具，这给MSR带来很多困难。举个例子，git有非常完美的branch系统，通常期望git的使用者

能够在一次commit里commit一个功能，比如一个bug的修复，或者一个feature的添加，但是事实上经常有很多逻辑上的commit被合并在一个里面了。

或许这不是使用者的错，而是工具仍然不够人性的表现。或许我们可以自动把一次的commit按照语义分割成多个。

分割之后，可以更容易地把issue和commit关联，也更容易组织更多的研究。

## 关于这次发表中大家用的slides系统

题目为``Incorporating Version Histories in Information Retrieval Based Bug Localization"的人用的slide是beamer的。公式很多，overlay很多，列表很多，图片很少，典型的beamer做出的slide。思维导图用得不错。今天一天有至少3个slide是用beamer做的。

题目为``Towards Improving Bug Tracking Systems with Game Mechanisms"的人用了prezi，图片很多，过度很多。但是比如没有页号没有页眉页脚，正式会议的场合不太方便。

至少有六个以上用了Apple Keynotes，Keynotes做出来的东西真的和Powerpoint做出来的很难区别，其中两个人用了初始的主题所以才看出来。

剩下的自然是PPT。MSRA的张女士做的虽然是PPT，倒是有很多beamer的感觉，比如页眉页脚和overlay的用法。这些如果都是PPT做出来的，会多很多额外的人力吧。

值得一提的是有一个题目为``Green Mining: A Methodology of Relating Software Change to Power Consumption'的人的slide全是``劣质"的手绘漫画，效果意外地好，很低碳很环保很绿色很可爱。具体效果可以参考下面的动画，虽然现场看到的不是一个版本：

<http://softwareprocess.es/a/greenmining-presentation-at-queens-20120522.ogv>

## 微软是个腹黑娘！

嘛虽然这也不是什么新闻了。MSR2012的Mining Challenge的赞助商是微软，管理 组织者来自微软研究院，奖品是Xbox和Kinect。然后今年的题目是：

Mining Android Bug

我看到了微软满满的怨气……



