

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 2 , 842 16 Bratislava

Extrakcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre vývoj

Tím:	č. 16, WebX
Vedúci tímu:	Ing. Ivan Srba, PhD.
Členovia tímu:	Ján Brechtel, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčíak
Akademický rok:	2016/2017
Autor:	Martin Kalužník
Verzia číslo:	1.4
Dátum poslednej zmeny:	12.12.2016

1 Úvod

Cieľom tohto dokumentu je zdefinovanie základných postupov pre jednotnú tvorbu a komentovanie zdrojových kódov. Metodika zahŕňa konvencie písania zdrojového kódu, ktoré sú jeho tvorcovia povinní dodržiavať. Uvedená metodika je zameraná na programovacie jazyky Ruby a JavaScript, ktoré budú zdieľať spoločné základné konvencie pokiaľ to ich syntax dovoľí.

Touto metodikou sa riadi tím č. 16 WebX v rámci predmetu tímový projekt v akademickom roku 2016/2017. Metodikou sa riadia všetci členovia tímu, ktorí píšú zdrojový kód.

2 Skratky a značky

3 Postupy

3.1 Spoločné pravidlá

3.1.1 Základné pravidlá

- Komentáre v kóde budú písané výhradne v angličtine.
- Každý riadok musí končiť znakom nového riadku.

3.1.2 Vynucovanie konvencií

Súčasťou prehliadky zdrojového kódu je aj poukázanie na akékoľvek nezhody konvencií zdrojového kódu. Kód nemôže prejsť prehliadkou, pokiaľ neboli všetky objavené nezhody v konvenciách opravené, aj v prípade, že je inak plne funkčný.

3.1.3 Opravovanie konvencií v existujúcom kóde

V prípade, že robíte zmenu na riadku, v ktorom je použitá nesprávna konvencia, je povolené túto konvenciu opraviť.

V prípade, že si všimnete nedodržanú konvenciu na riadku, ktorý neupravujete, je zakázané úpravu tohto riadku spojiť do commitu s inými nesúvisiacimi zmenami. Na úpravu konvencií vytvorte samostatný commit, podľa možnosti použite “git commit --fixup <commit ktorý pridal nekonzistentnú konvenciu>”.

3.2 Ruby

3.2.1 Základné pravidlá

Ak pravidlo nie je špecifikované v tejto metodike, riadime sa pravidlami vytvorenými Ruby komunitou:

<https://github.com/bbatsov/ruby-style-guide/blob/master/README.md#source-code-layout>

- Úvodzovky pri stringoch - používať jednoduché úvodzovky v prípadoch, keď nie je potrebná interpolácia alebo špeciálne znaky ako `\t` `\n` alebo `'`.

```
name = 'Bozhidar'
```

Nie:

```
name = "Bozhidar"
```

- Pridávanie závislostí (gemov) - preferujeme špecifikáciu verzie pomocou optimistického operátora, prípadne bez špecifikácie verzie:

```
gem 'devise', '>= 3.4.1'
```

Metodika pre vývoj

V prípade známej nekompatibility nových verzií je možné použiť optimistický operátor:

```
gem 'devise', '~> 3.4.1'
```

Alebo špecifikovanie konkrétnej verzie:

```
gem 'devise', '3.4.1'
```

3.2.2 Výber najčastejšie porušovaných konvencií

Disclaimer: Tento výber slúži na pripomenutie si najčastejšie porušovaných konvencií počas prehliadky kódu, konvencie v ňom môžu často pribúdať a ubúdať podľa toho, ako rýchlo sa ich naučíme. Ideálne bude na konci prázdny.

3.2.3 Úvodzovky pri stringoch

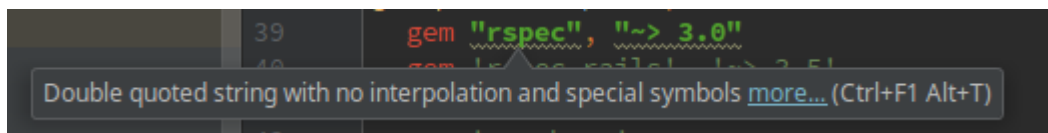
Používať jednoduché úvodzovky v prípadoch, keď nie je potrebná interpolácia alebo špeciálne znaky ako `\t` `\n` alebo `:`:

```
name = 'Bozhidar'
```

Nie:

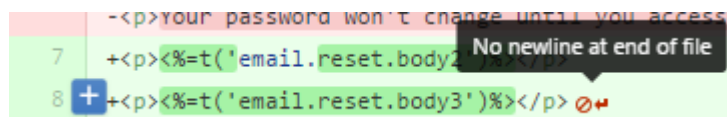
```
name = "Bozhidar"
```

RubyMine dokáže na toto upozorňovať.



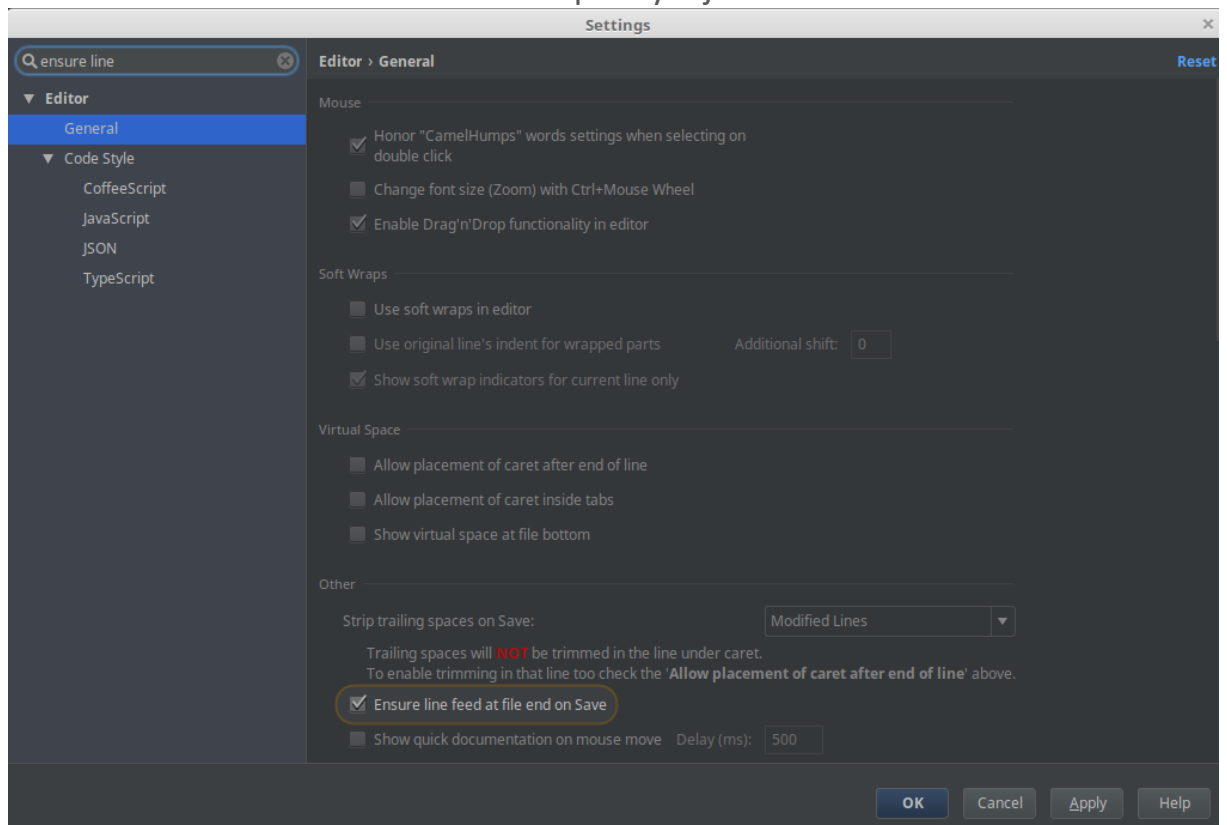
3.2.4 Nový riadok na konci súboru

Pri diff pohľade pri pull requeste na githube je jednoduché si všimnúť chýbajúce konce riadkov.



Pre používateľov RubyMine stačí nastaviť editor podľa obrázku a nikdy sa s tým nebudú musieť zaoberať.

Metodika pre vývoj



3.2.5 Prázdný riadok

- Pred aj za blokom kódu (do - end, each...) je prázdný riadok.

3.2.6 Jednoduché podmienky

Jednoduché podmienky, t.j. vykonáva sa iba jeden riadok a neexistuje else vetva, podmienka je napísaná na jednom riadku:

```
do_something if true
```

Nie:

```
if true
    do_something
end
```

3.3 JavaScript

3.3.1 Základné pravidlá

Na napísanie keď začneme používať JS

3.3.2 Výber najčastejšie porušovaných konvencií