

Kwalifikacja na Przetwarzanie rozproszone i zarządzanie klastrem

Adam Michalik

5 czerwca 2015

Kwalifikacja na moje warsztaty jest (mam nadzieję) raczej prosta. Formularz aplikacyjny należy wysłać na adres adam@michalik.es, temat maila powinien zawierać [WWW 2015].

Niezbędne elementy kandydatury Formularz aplikacyjny musi zawierać następujące dane:

- Imię i nazwisko
- Deklaracja “Wiem coś o programowaniu współbieżnym.”
- Deklaracja “Wiem coś o sieciach komputerowych.”
- Deklaracja “Na warsztatach będę miał komputer z Linuksem, oraz będę umiał go obsługiwać.”
- Deklaracja “Znam podstawy obsługi gita”, wraz z linkiem do konta na Githubie (będzie potrzebne na warsztatach, nie musi zawierać żadnego kodu).
- Nietrywialny program/biblioteka autorstwa kandydata. To jest w zasadzie jedyne zadanie kwalifikacyjne. Jego celem jest sprawdzenie umiejętności praktycznego programowania kandydata.

Należy wysłać mi link do gitowego repozytorium z kodem źródłowym programu, którym kandydat chce ubiegać się o przyjęcie na warsztaty. Oczywiście najwygodniejszy będzie link do Githuba, ale jeżeli kandydat nie chce upubliczniać kodu, można również założyć prywatne repozytorium na Bitbuckecie i dać mi uprawnienia do odczytu (moje konto na Bitbuckecie to Dodek).

Dla jasności: *nie trzeba* pisać programu specjalnie na WWW. Można wykorzystać jakiś już uprzednio napisany przez siebie program.

Wymagania odnośnie programu kwalifikacyjnego Program musi spełniać następujące wymagania:

- Musi być w całości (lub w zdecydowanej większości) autorstwa kandydata. Można również zgłaszać komponenty większych programów, jeżeli spełniają pozostałe kryteria – oznacza to na przykład, że można ubiegać się o przyjęcie na podstawie modułu jądra Linuksa.
- Musi robić coś ciekawego i/lub użytecznego. To kryterium jest nieco śliskie i pozostawiam kandydatom decyzję, czy ich programy są ciekawe i/lub użyteczne. Moje oczekiwania są dość niskie i na przykład uważam, że program, który pozwala rysować krzywe Beziery poprzez ustawianie końców i punktów kontrolnych, jest całkiem ciekawy. Ciekawy jest też na przykład program, który pozwala ustawić na płaszczyźnie kilka planet, nadać im jakieś masy prędkości i patrzeć, jak fajnie latają dookoła siebie w wyniku wzajemnej grawitacji. Gry też są raczej ciekawe. Z drugiej strony, program, który liczy, ile dróg w Bajtocji spełnia jakieś sztuczne warunki, interesuje tylko króla Bajtazara.
- Musi być nietrywialny strukturalnie. Program, który składa się z funkcji `main()`, która wczytuje jakieś wejście, liczy coś, a potem wypływa wynik i kończy swoją pracę, niespecjalnie dobrze ilustruje umiejętności programistyczne autora (choć może całkiem nieźle ilustrować umiejętności algorytmiczne). Nie chcę rzucać tutaj jakichś głupich haseł w stylu programowanie obiektowe czy wzorce projektowe, ale chciałbym, żeby programy miały przemyślaną architekturę i sensowny podział na funkcje/klassy/moduły itp.

Myślę, że powyższe wymagania można bez problemu spełnić programem, który ma kilkaset linii, więc nie stresujcie się, że wasz program jest za mały lub za prosty. W razie wątpliwości, po prostu wyślijcie program, a ja dam wam znać, czy jest OK, a jeżeli nie, to co można poprawić, by spełnić wymagania. Będę starał się przetwarzać kandydatury na bieżąco, więc im szybciej wyślecie kandydaturę, tym lepiej.

Jeżeli nie macie aktualnie żadnego programu, którym moglibyście się pochwalić, napiszcie do mnie, a ja podrzucę kilka propozycji.

Chciałbym również wspomnieć, że ocena jest binarna – program albo spełnia wymagania, albo nie. Za ciekawsze/większe/ładniejsze programy **nie ma** dodatkowych punktów. Jeżeli kandydatów zakwalifikowanych na warsztaty będzie więcej, niż miejsc, najpierw poproszę, żeby zrezygnowały osoby, dla których moje warsztaty nie są pierwszym wyborem, a jeżeli to nie pomoże, uczestnicy zostaną wylosowani z puli kandydatów.