



Zápisnica č. 10

12. 12. 2007
16:00 –19:00
Softvérové štúdio

Schôdzu zvolal: Ing. Ivan Kapustík

Zapisovateľ: Bc. Milan Šillík

Prítomní:

- *Pedagóg:*
 - Ing. Ivan Kapustík
- *Členovia tímu:*
 - Bc. Rastislav Barlík
 - Bc. Marian Buchta
 - Bc. Štefan Dlugolinský
 - Bc. Michal Kvetan
 - Bc. Stanislava Leitmanová
 - Bc. Milan Šillík

Téma stretnutia:

Rekapitulácia minulých úloh, diskusia o vlastnostiach prototypu a tvare výslednej dokumentácie, finálne zmeny.

Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie otvoril Bc. Štefan Dlugolinský, ktorý spomenul zaujímavú situáciu, ktorá nastala v uplynulom týždni – náš tím kontaktoval nemecký učiteľ, ktorý je vedúci bakalárskej práce riešiacej komunikáciu hráča so serverom v jazyku Java a na našej stránke našiel zaujímavé informácie a kontakt na nás, tak sa chcel bližšie informovať o komunikácii so serverom
2. Ďalej stretnutie pokračovalo rekapituláciou úloh z minulého stretnutia, a mierou ich splnenia.

Kostra pre dokumentáciu bola pripravená, úloha bola splnená.

Videoukážka vstávania hráča z ľahu na brucho bola umiestnená na stránku. Vstávanie bolo optimalizované, tj. oproti minulému týždňu trvalo výrazne kratšie, konkrétne už len 20 sekúnd namiesto pôvodných 45-50. Ďalej sme podotkli, že vstávanie z ľahu na chrbte budeme robiť tak, že sa hráč otočí na brucho, a použije sa už existujúce vstávanie. Celkovo sa tak čas vstávania príliš nepredĺži. Aj táto úloha teda bola splnená.

SVN server bol spojzdný, avšak vyvstali problémy s nutnosťou priradenia portu pri každom prihlásení, čo nie je práve najšťastnejšie riešenie. Dohodli sme sa, že v tejto veci budeme kontaktovať Ing. Lacka, či by nebolo možné priradiť porty natvrdo každému tímu, prípadne sme sa zamýšľali aj nad možnosťou využívania google servera. Túto úlohu sa teda podarilo splniť iba čiastočne.

Čo sa týka dokumentácie o riadení tímu, táto úloha je v štádiu riešenia.

Poslednou úlohou z minulého týždňa bolo zistiť, prečo server nepoužíva nastavenia z konfiguračného skriptu spark.rb. Toto sa nám podarilo zistiť – bolo to spôsobené tým, že server síce písal v logoch, že číta z daného konfiguračného súboru, avšak nečítal z toho v hlavnom adresári, ale z iného súboru mimo hlavného adresára.

3. Úlohy určené na spracovanie do budúceho týždňa (resp. už finálneho odovzdania) v podstate súvisia s finálnymi úpravami. Sú nasledovné:

- Bolo by dobré zistiť, po akej dobe, resp. v akých intervaloch server vykonáva príkazy, ktoré sú mu posielané. Hlavne to, či existujú nejaké limity a obmedzenia.
- Prototyp – dokončiť architektúru prototypu, do dokumentácie doplniť všetky informácie o prototypu, t.j. architektúru prototypu, naplánované a aj implementované vlastnosti prototypu (napríklad spomínané vstávanie)
- Pripraviť prezentáciu na stretnutie s druhým tímom

Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
9.1	Pripraviť kostru pre dokumentáciu	všetci	splnená
9.2	Pripraviť videoukážky vstávania hráča	MŠ	splnená
9.3	Umiestniť videoukážky na stránku tímu	ŠD	splnená
9.4	Spojzadniť svn server	MŠ	čiastočne splnená
9.5	Napísať dokumentáciu o riadení komunikácie v tíme	všetci	čiastočne splnená
9.6	Zistiť prečo server nepoužíva nastavenia z konfiguračného skriptu spark.rb	RB	splnená

Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
10.1	Zistiť informácie o vykonávaní príkazov na serveri	všetci	12.12.2007	17.12.2007
10.2	Dokončiť prototyp, doplniť a finalizovať dokumentáciu	všetci	12.12.2007	17.12.2007
10.3	Prezentácia	všetci	12.12.2007	17.12.2007

Vysvetlivky:

- (RB) Bc. Rastislav Barlík
- (MB) Bc. Marian Buchta
- (ŠD) Bc. Štefan Dlugolinský
- (MK) Bc. Michal Kvetan
- (SL) Bc. Stanislava Leitmanová
- (MŠ) Bc. Milan Šillík