

Zápis zo stretnutia č. 2

Tím č. 16

Dátum: 5. 10. 2010

Miesto: D 003; FEI STU

Prítomní: Pedagóg: Ing. Peter Kapec

Členovia tímu: Bc. Tomáš Hurban, Bc. Milan Laslop, Bc. Jaroslav Prokop,
Bc. Jakub Susedík, Bc. Marek Švec

Zapísal: Bc. Milan Laslop

Overil: ...

Vyhodnotenie plnenia úloh z predchádzajúcich stretnutí

	Stav	Splnené
1.1	Naštudovali sme si dokumentáciu predchádzajúceho tímu.	OK
1.2	Naštudovaná architektúra predchádzajúceho systému.	OK
1.3	Naštudované údajové prostriedky.	OK
1.4	Skúšanie knižníc QT a OpenSceneGraph na jednoduchých príkladoch (z návodov). Zistené základné princípy práce s knižnicami a zistenie ich použitia v projekte z dokumentácie.	OK
1.5	Zistenie rozdielov medzi SVN a GIT. Zvolili sme GIT. Bude založený repozitár na openhub.com.	OK
1.6	Tímovú stránku zatiaľ nebolo treba robiť.	

Priebeh stretnutia

1. Ing. Peter Kapec vysvetlil, čomu sa majú členovia tímu ďalej venovať, pričom ho členovia tímu informovali o aktuálnom stave.

- **organizácia práce tímu:**

- zdrojové kódy od predchádzajúceho tímu budú
- web stránka tímu – musí sa dať urobiť statická kópia
- vyskúšať podporné nástroje na prácu s GIT (napr. GIT extensions do VS)
- zvoliť nástroj na manažment úloh a bugov (napr. Trac)
- dokumentácia – používaný systém Doxygen – ujednotiť štýl dokumentovania
- GIT – ujednotiť štýl písania komentárov, napr.:
 - značky + (pridané), ! (opravená chyba)
 - za značkou napr. názov modulu v zátvorkách
- Google Groups – navrhnúť štýl písania nadpisov (napr. [web] [bug])

- **do projektu bude treba dorobiť:**

- podpora iných XML formátov (napr. GXL) – teraz je len základné parsovanie GraphML
- vymyslieť, ako reprezentovať vnorené grafy, hypergrafy
- navrhnutie dátových štruktúr a vizualizácie, aby sa dal reprezentovať akýkoľvek GraphML súbor
- mapovanie zložitejších grafov na graf scény – teraz obsahuje 2 hlavné vetvy (jednu pre všetky hrany a jednu pre všetky uzly)
- využitie databázy – zatiaľ nie je využívaná
- pridávanie metaузlov
- **analýza:**
 - knižnica Bullet
 - zistiť previazanie na OSG
 - fyzikálne simulácie, detekcia kolízií
 - analyzovať možnosť prepísania „layoutovacieho“ algoritmu pomocou tejto knižnice
 - problém: struny museli mať pevný bod (my ale potrebujeme 2 voľné konce)
 - formát GXL – analýza dátového modelu
- **príprava prostredia:**
 - aktualizovať zdrojové kódy na najvyššie verzie knižníc
 - QT – predkompilované je asi len pre MinGW – použitie aj pluginu na komunikáciu s PostgreSQL
 - OSG – použijeme poslednú development (nie stable) – použitie aj knižníc napr. na prácu s PNG
- **naštudovať nástroje:**
 - CMake
 - skripty generujúce VS projekty aj makefiles
 - 2 fázy – configure (hľadá knižnice), generate (generujú sa makefiles)
- **upozornenia:**
 - VS – OSG pomalé, keď skompilované v debug konfigurácii
 - vyhýbať sa adresárom s medzerami (adresáre s projektom, s knižnicami, s nástrojmi)
 - pozor na platformovo závislé typy – 32 / 64 bit

Úlohy, ktoré vyplynuli zo stretnutia

	Úloha	Vypracovať do	Zodpovední
1.6	Pripraviť tímovú stránku . Bude sa musieť dať urobiť statická kópia.	12. 10. 2010	Jaroslav
2.1	Naštudovať zdrojové kódy od predchádzajúceho tímu.	12. 10. 2010	všetci
2.2	Naštudovať podporné nástroje na prácu s GIT (napr. GIT extensions do VS).	12. 10. 2010	Marek

2.3	Zvoliť a pripraviť nástroj na manažment úloh a bugov (napr. Trac).	12. 10. 2010	Tomáš
2.4	Navrhnuť jednotný spôsob písania komentárov a nadpisov : - štýl dokumentovania kódu - štýl písania komentárov pri commitoch do GIT - štýl písania nadpisov v Google Groups Výstupom úlohy by mal byť dokument s navrhnutými štýlmi a značkami.	12. 10. 2010	Jaroslav
2.5	Vypracovanie časti analýzy – knižnica Bullet .	<i>(zatiaľ neurčené)</i>	<i>(zatiaľ neurčené)</i>
2.6	Vypracovanie časti analýzy – dátový model formátu GXL .	<i>(zatiaľ neurčené)</i>	<i>(zatiaľ neurčené)</i>
2.7	Nainštalovať najnovšie verzie knižníc , aktualizovať zdrojové kódy projektu na tieto verzie: - QT + plugin na komunikáciu s PostgreSQL - OSG (posledná dev verzia) + plugin na PNG (možno aj iné pluginy)	12. 10. 2010	všetci
2.8	Naštudovať CMake .	12. 10. 2010	všetci
2.9	Vytvoriť účet na github.com (ostatní sa zaregistrujú).	12. 10. 2010	Tomáš
2.10	Tvorba plánu na prvý semester.	<i>(zatiaľ neurčené)</i>	Jaroslav
2.11	Naplánovanie úloh – čo bude treba dorobiť do projektu (poradie, priority).	<i>(zatiaľ neurčené)</i>	<i>(zatiaľ neurčené)</i>