

## Zápis zo stretnutia č. 5

**Tím č. 16**

**Dátum:** 26. 10. 2010

**Miesto:** D 003 – Softvérové štúdio; 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. Tomáš Hurban

**Overil:** Bc. Jaroslav Prokop

ID	Úloha	Stav	Dátum dokončenia	Zodpovední
2.5	Vypracovanie časti analýzy – knižnica Bullet	Rozpracované		J.S.
2.6	Vypracovanie časti analýzy – dátový model formátu GXL	OK	26. 10. 2010	M.L.
2.10	Tvorba plánu na prvý semester	Rozpracované		J.P.
3.1	Rozchodenie prostredia, odhalenie príčiny chýb	OK	26. 10. 2010	M.S., T.H., J.S.
3.3	Overiť funkcionality metauzlov a vrcholov	OK	26. 10. 2010	T.H., M.L.
3.4	Overenie nastavení v aplikácií (options)	OK	26. 10. 2010	J.S., M.S.
4.1	Zistiť čo všetko sa ukladá do databázy	Rozpracované		J.S.
4.2	Vypracovanie časti analýzy - analýza existujúceho programu, čo je ako spravené	Rozpracované		T.H.
4.3	Vypracovanie časti analýzy – čo chýba v systéme	Rozpracované		M.L.
4.4	Analyzovať ako by sa dali robiť multihrany, viac hrán na jeden vrchol	Rozpracované		J.P.
4.5	Spísať osnovu dokumentácie	OK	26. 10. 2010	J.P.
4.6	Analyzovať parsovanie veľkých xml súborov	Rozpracované		M.S.
4.7	Analyzovať ako osg podporuje vizualizáciu rozsiahlych dát	Rozpracované		M.S.
4.8	Analyzovať ako dosiahnuť rozklikávanie uzlov, čo už je v systéme implementované	Rozpracované		T.H.
4.9	Vymyslieť dátové štruktúry pre GraphML a GXL	Rozpracované		M.L.

**Tab. 1.** Vyhodnotenie plnenia úloh z predchádzajúcich stretnutí

Priebeh stretnutia:

- Ing. Petra Kapca sme informovali o aktuálnom stave úloh z predchádzajúceho týždňa. Jednotlivé úlohy sme preddiskutovali a podľa potrieb doplnili.
- Ing. Peter Kapec určil čomu by sme sa mali ďalej venovať:
  - jazyk Xpath (XML Path Language)
  - skompilovanie a spustenie projektu v Debug mode
  - funkcionality metauzlov – zmena hĺbky metauzlov v závislosti od vzdialenosti kamery
  - dopracovanie jednotlivých častí analýzy
  - vnorené grafy, hypergrafy, multihrany, vnoreným grafom v hranách
  - pohyb kamery v 3D priestore v závislosti od snímania tváre používateľa
  - layout do roviny, gule (napr. pre vnorené grafy), ...
  - knižnice na parsovanie XML

- rozmiestnenie uzlov pri načítaní grafu – explózia uzlov vs náhodné rozmiestnenie uzlov v priestore
- Pozreli sme si existujúce riešenia – Skyrails
- Prediskutovali sme činnosť Mareka Šveca v tímovom projekte, ktorú vyhodnotil manažér tímu ako nedostatočnú.
- Venovali sme sa projektu, diskutovali sme o jednotlivých funkciách a vlastnostiach programu, riešeniu chýb v Debug mode

ID	Úloha	Vypracovať do	Zodpovední
2.5	Vypracovanie analýzy – knižnica Bullet	2.11.2010	J.S.
2.10	Tvorba plánu na prvý semester	14.12.2010	J.P.
4.1	Zistiť, čo všetko sa ukladá do databázy	2.11.2010	J.S.
4.2	Vypracovanie analýzy - analýza existujúceho programu, čo je ako spravené	2.11.2010	T.H.
4.3	Vypracovanie analýzy – čo chýba v systéme	2.11.2010	M.L.
4.4	Analyzovať ako by sa dali robiť multihry, viac hrán na jeden vrchol	2.11.2010	J.P.
4.6	Analyzovať parsovanie veľkých xml súborov	2.11.2010	M.S.
4.7	Analyzovať ako osg podporuje vizualizáciu rozsiahlych dát	2.11.2010	M.S.
4.8	Analyzovať ako dosiahnuť rozklikávanie uzlov	2.11.2010	T.H.
4.9	Analýza dátových štruktúr pre GraphML a GXL formát	2.11.2010	M.L.
5.1	Analyzovať a naštudovať XPath	2.11.2010	M.S.
5.2	Analýza knižníc na parsovanie	2.11.2010	M.S.
5.3	Rozchodiť projekt v Debug mode	2.11.2010	T.H., J.S.
5.4	Analýza podpory rôznych typov grafov v projekte, vnorené grafy	2.11.2010	M.L., J.P.
5.5	Analýza snímania tváre používateľa pre pohyb kamery v programe	2.11.2010	J.S.
5.6	Analýza iných možností layoutovania – layout do roviny, gule	2.11.2010	T.H.
5.7	Analýza rozmiestnenia uzlov v priestore pri načítaní grafu	2.11.2010	M.S.
5.8	Analýza nižšej a vyššej úrovne grafov a uzlov	2.11.2010	M.S.
5.9	Analýza a opis problémovej oblasti	2.11.2010	J.P.
5.10	Vypracovanie návrhu – Parser dátového formátu GXL	2.11.2010	M.L.

5.11	Vypracovanie návrhu – Vyhľadávanie a filtrovanie v databáze	2.11.2010	J.S.
5.12	Vypracovanie návrhu – Zobrazovanie multihrán	2.11.2010	T.H.
5.13	Vypracovanie dokumentácie k riadeniu	2.11.2010	J.P.

**Tab. 2.** Úlohy, ktoré vyplynuli zo stretnutia