

## Zápis č. 5

---

zo stretnutia tímu č. 10 – EmLog

<b>Dátum:</b>	31.10.2012
<b>Čas stretnutia:</b>	14:00 – 16:50
<b>Miesto stretnutia:</b>	softvérové štúdio, FIIT STU
<b>Prítomní:</b>	
Pedagóg:	doc. Mgr. Daniela Chudá, PhD.
Členovia tímu:	Bc. Jozef Gajdoš Bc. Martin Geier Bc. Peter Greguš Bc. Miroslav Hudák Bc. Peter Šivák Bc. Peter Šinský
<b>Vedúci stretnutia:</b>	Bc. Jozef Gajdoš
<b>Zapisovateľ:</b>	Bc. Peter Šinský

### Téma stretnutia

Začatie druhého šprintu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho obdobia

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Ohodnotenie	Termín	Hotovo [%]
4201	Zistiť, čo je milestone a ako pridať vlastné	Hudák		31.10.2012	100
	Nainštalovať Windows 7	Gajdoš		31.10.2012	100
4203	Zistiť, ako sa vytvára XML z dátového objektu a zistiť, ako sa používateľ autorizuje	Greguš		31.10.2012	100
4204	Zistiť, ako sa z XML vytvára dátový objekt na serveri	Greguš		31.10.2012	100
4205 4206 4207	Dokumentácia	všetci		31.10.2012	100

4208					
4209					
4210					
4212	Pridať zadanú emóciu do XML	Greguš		31.10.2012	100
4214	Pridať zadanú emóciu do SQLite	Geier		31.10.2012	100
4215	Spísať konvencie ohľadom zdrojového kódu	Gajdoš		31.10.2012	100
4216	Zistiť, ako sa vkladá dátový objekt do MS SQL	Geier		31.10.2012	100
4217	Zistiť, ako získať dátový objekt z SQLite	Geier		31.10.2012	100
4218	Vypracovať metodiku pre spôsob komitovania.	Sivák		31.10.2012	20
4219	Rozbehať TFS a nahodiť PerConIK	Sivák		31.10.2012	100
4389	Vypracovať metodiku písania zdrojového kódu	Hudák		31.10.2012	100
4221	Zlúčenie dokumentácie	Šinský		31.10.2012	100
4222	Vytvoriť šablónu dokumentácie	Šinský		31.10.2012	100

## Záznam stretnutia

- Riešenie úloh, ktoré už mali byť.
- Vysvetľovanie fungovania ukladania dát na lokáli a serveri (Geier).
  - Objasnenie potreby riešenia zodpovedajúcich úloh.
- Vysvetlenie, čo je milestone.
- Pravdepodobne bude klient zisťovať vypočítanú emóciu pomocou vzdialeného volania metódy.
- Riešenie pridania emócie k logu.
- Ako sa bude počítat' emócia z nalogovaných dát.
- Ukladanie emócií do databázy, treba trackovať viac emócií, aby sme vedeli, ktoré sa dajú rozpoznať.
  - Návrh na viac emócií, aspoň 8.
- Návrh modelu používateľa:
  - Metriky pre spracovanie logov na klávesnici.
    - Priemerné stlačenie kláves.
    - Počet del a backspace/čas a počet kláves.
    - Počet kláves/čas.
    - Priemerné časy bi a trigramov.
  - Metriky pre spracovanie logov na myši.
    - Priemerné zrýchlenie.
    - Priemerné klikanie všetkých troch tlačidiel.
    - Skrolovanie, rýchlosť a vzdialenosť.
    - Prejdená vzdialenosť s myšou.
    - Počet zmien smeru.

- Emotion vector
  - Id:int
  - User\_id:int
  - Emotion:int
  - Data:blob

## Úlohy do nasledujúceho obdobia

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Ohodnotenie	Termín	Hotovo [%]
4414 4415 4416 4417 4418 4419	Nainštalovať Visual Studio SDK (na lokáli)	všetci	1	7.11.2012	0
4420	Vytvoriť účty na Windows Serveri a nastaviť TFS	Sivák	3	7.11.2012	0
4421	Dorobiť zisťovanie nálady pri zapnutí	Gajdoš	1	7.11.2012	0
4422	Upraviť dump DB pridaním stĺpca (Zadaná emócia, Rozpoznaná emócia)	Gajdoš	5	7.11.2012	0
4423	Vytvorenie DB schémy na serveri a spustiť skript	Šinský	2	7.11.2012	0
4424	Opraviť autoload watchera (zdrojáky)	Gajdoš	8	7.11.2012	0
4425	Pridať konvertor pre emotion state DTO	Geier	13	7.11.2012	0
4426	Zistiť prístupné porty a pozrieť dokumentáciu k virtuálnemu serveru	Geier	5	7.11.2012	0
4427	Pridať milestone zmena emočného stavu	Hudák	5	7.11.2012	0
4428	Pridať zvyšných členov do email forwardingu	Šinský	1	7.11.2012	0
4429	Analýza modelu emócie a ako urobiť model z logov klávesnice a myši	Greguš	20	7.11.2012	0
4430	Analýza klávesnice	Sivák	13	7.11.2012	0
4431	Analýza myši	Šinský	13	7.11.2012	0
4432	Vytvorenie tabuľky v DB (emotion vector)	Gajdoš	5	7.11.2012	0
4433	Vytvoriť ORM k emotion vector	Hudák	20	7.11.2012	0
4434	Vybaviť knihu	Šinský	5	7.11.2012	0
4435	Vytvoriť initial commit	Geier	5	7.11.2012	0
4218	Vypracovať metodiku pre spôsob komitovania.	Sivák	5	7.11.2012	20

## **Poznámky**

-

## **Prílohy**

-

---

Bc. Jozef Gajdoš  
vedúci stretnutia

---

Bc. Peter Šinský  
zapisovateľ