

Zápisnica zo stretnutia číslo 15

Téma stretnutia: Priebeh druhého šprintu
Dátum: 11.3.2013
Čas: 17:00 – 18:00
Miesto: Konzultačná miestnosť

Vedúci stretnutia: Bc. Tomáš Lekeň
Zapisovateľ: Bc. Filip Staňo
Bc. Michal Biroš
Bc. Tomáš Caban
Bc. Tomáš Lekeň
Bc. Tomáš Kunka
Bc. Milan Martinkovič
Bc. Filip Staňo
Bc. Bálint Szilva

Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Úlohy:

Úloha	Riešiteľ	Dátum vzniku	Obtiažnosť	Stav
Upraviť architektúru spúšťača	Caban	4.3.2013	20	Vytvorená
Dynamika emócií	Staňo	4.3.2013	13	Vytvorená
Úprava dopytovača na dopytovanie podľa stavu	Kunka	4.3.2013	5	Vytvorená
Úprava databázového modelu - denormalizácia	Caban	4.3.2013	2	Vytvorená
Výpočet akcie na serveri na základe dynamiky emócií	Szilva	4.3.2013	8	Vytvorená
Odporúčanie pomocou pop-up	Martinkovič	4.3.2013	3	Vytvorená
Zmena farebnej schémy	Kunka	4.3.2013	8	Vytvorená
Výber odporúčača + nastavenia	Biroš	4.3.2013	5	Vytvorená
Dokumentácia	Lekeň	4.3.2013	30	Vytvorená
Demo	Biroš	4.3.2013	5	Vytvorená

Priebeh stretnutia:

Upraviť architektúru spúšťača - Tomáš Caban informoval o stave úlohy. Je potrebné dohodnúť vstupné dáta pre funkcie Neurónových sietí a LibSvm. Úloha je rozpracovaná, existuje kostra aplikácie. Vstupom bude zrejme pole bodov. Úloha vyžaduje kompletnosť úloh rozhraní k metódam zisťovania emócií, ktoré sú následne dopĺňované.

Úprava databázového modelu - denormalizácia je ukončená, databázový model zodpovedá potrebnému modelu pre výpočet neutrálneho stavu.

Úlohy *Výber odporúčača + nastavenia*, *Dynamika emócií*, *Výpočet akcie na serveri na základe dynamiky emócií*, *Vytvorenie dema projektu*, *Úprava dopytovača na dopytovanie podľa stavu* sú v začiatkovej fáze.

Úlohy *Vytvorenie dema projektu*, *Zmena farebnej schémy* sú takmer hotové, riešenia ešte nie sú nasadené na serveri.

Prediskutovali sme vzniknutý problém pri LibSvm. Aplikácia je podľa všetkého schopná prijať vstup len zo súboru a nie cez buffer, čo by výrazne zaťažilo harddisk. Ďalší postup závisí od preštudovania zdrojových kódov LibSvm. Pri LibSvm nie je možné predávať CameraState, tým pádom nevieme ku každému CameraStatu priradiť emóciu.

Zo zhodnotenia priebežne vykonanej práce počas prvej časti šprintu vyplýva, že je potrebné priebežnejšie pracovať na úlohách, za vzniknutý časový sklz môže posun predchádzajúceho šprintu o 3dni. Vzniku podobnej situácie v budúcnosti je nutné sa vyhnúť.

Úlohy:

Úloha	Riešiteľ	Dátum vzniku	Obtiažnosť	Stav
Upraviť architektúru spúšťača	Caban	4.3.2013	20	Rozpracovaná
Dynamika emócií	Staňo	4.3.2013	13	Vytvorená
Úprava dopytovača na dopytovanie podľa stavu	Kunka	4.3.2013	5	Vytvorená
Úprava databázového modelu - denormalizácia	Caban	4.3.2013	2	Splnená
Výpočet akcie na serveri na základe dynamiky emócií	Szilva	4.3.2013	8	Vytvorená
Odporúčanie pomocou pop-up	Martinkovič	4.3.2013	3	Rozpracovaná
Zmena farebnej schémy	Kunka	4.3.2013	8	Rozpracovaná
Výber odporúčača + nastavenia	Biroš	4.3.2013	5	Vytvorená
Dokumentácia	Lekeň	4.3.2013	30	Vytvorená
Demo	Biroš	4.3.2013	5	Vytvorená
Príprava interface pre Neurónové siete	Lekeň	8.3.2013	2	Vytvorená
Príprava interface pre LibSvm	Martinkovič	8.3.2013	2	Vytvorená
Príprava interface pre Neutrálny stav	Staňo	8.3.2013	2	Vytvorená
Implementácia neutrálneho stavu	Szilva	11.3.2013	3	Vytvorená