

Zápis zo stretnutia č. 07

(Letný semester)

Dátum: 31.03.2014
Miestnosť: Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)
Vyhotovil: Gabriela Brndiarová

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Ivan Polášek, PhD.
Členovia tímu: Bc. Brndiarová Gabriela, Bc. Štajer Andrej, Bc. Štetiar Matej, Bc. Šuta Erik, Bc. Valko Andrej, Bc. Martoš Ivan
Hostia: Bc. Matej Škoda

Téma stretnutia

porovnanie stratégií refaktorovania s Matejom Škodom

Priebeh stretnutia

1. Matej Škoda súhlasil s návrhom nášho rozdelenia balíkov pre priblíženie sa k architektonickému vzoru MVC (návrh bol vypracovaný na predchádzajúcom stretnutí). K návrhu nemal žiadne pripomienky.
2. Spôsob prepracovania dátového modelu prototypu podľa UML meta-modelu bol, voči poslednému stretnutiu, doplnený o nasledovný bod:
 - Jednotlivé triedy zdedené od triedy ElementData sa premenujú v súlade s meta-modelom a budú v namespace „Data“.
3. Problémy, ktoré sme na stretnutí ďalej riešili:
 1. Ako získať poradie interakcií z dátovej časti?
 - možnosti:
 - pomocou triedy GeneralOrdering
 - pridaním nového atribútu do triedy Message
 - Nad problémom sa detailnejšie zamyslí pedagogický vedúci.
 2. Ako trafiť správny objekt na scéne?
 - možnosti:
 - zavedenie rôznej hĺbky pre jednotlivé prvky
 - naprogramovať priority pre prvky
 - Nad problémom sa detailnejšie zamyslia členovia TP do budúceho stretnutia.
 3. Ako sa odzrkadlí 3D priestor v dátovom modeli?
 - možnosti:
 - trieda Interaction by predstavovala aj vrstvu
 - vytvorenie novej triedy Layer, ktorá bude agregovať triedu Lifeline vo vzťahu 1:N
 - Nad problémom sa detailnejšie zamyslí pedagogický vedúci.
4. Máme záujem implementovať editovanie pre používateľa?
 - Nie, ani TP ani Matej Škoda sa tento semester otázkou editu nebudú zaoberať.
 - TP bude mať funkčné vkladanie a mazanie. Matej Škoda len vkladanie.
5. Máme záujem pokračovať v implementácii aktivačného bloku?

- Nie grafického, či bude aktivačný blok súčasťou dátového modelu sa rozhodne neskôr.
- 6. Čo treba zabezpečiť, že budú mať verzie prototypu TP a Mateja Škodu rovnaké?
 - Rozdelenie tried do balíkov bude rovnaké.
 - Vkládanie objektu do scény bude rovnaké.
 - Mazanie objektu zo scény bude vo verzii TP smerodajné.
- 7. V akej miere máme záujem implementovať fragment.
 - Fragment bude mať podobu „hluchej obálky“ (iba vkladanie do scény, nie mazanie).
- 4. Momentálne je vysokou prioritou vytvoriť freeze stav, od ktorého začneme refaktorovať (MVC architektúra a UML metamodel).