

Zápisnica 6., tímu α Reach (#4)

Autor: Dalibor Mészáros

Dátum stretnutia: 28.10.2015

Prítomní:

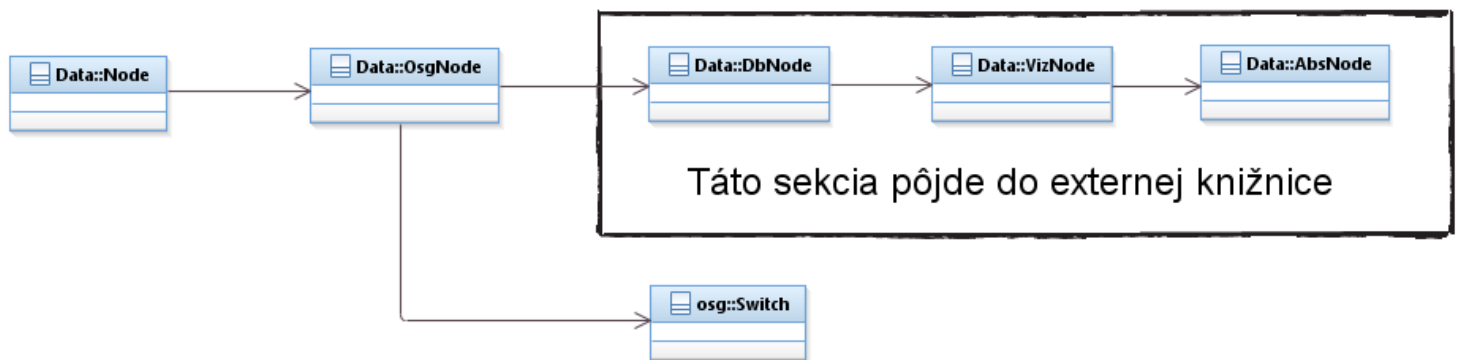
Vedúci: Ing. Peter Kapec, PhD.
Členovia tímu: Bc. Matúš Cimerman
Bc. Irina Dyomina
Bc. Michal Fašánek
Bc. Jaroslav Gazdík
Bc. Denis Illés
Bc. Filip Jurčacko
Bc. Dalibor Mészáros

Stav úloh z minulého stretnutia:

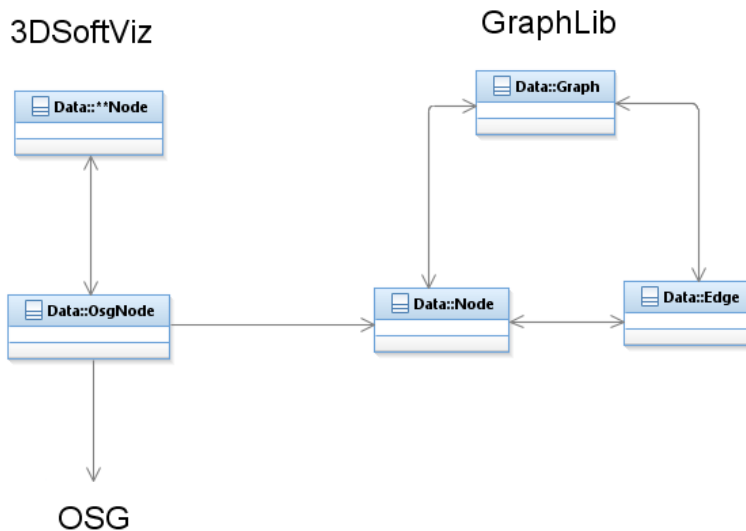
ID	Riešiteľ	Opis úlohy	Stav
50	Jurčacko	Vytvoriť Zápisnicu w5	done
78	Gazdík, Cimerman	Vytvoriť GitFlow metodiku	done
56	Mészáros, Jurčacko, Gazdík	Opraviť warningy - cppCheck	in progress
58	Mészáros	Opraviť warningy - MSVC	in progress
57	Cimerman	Opraviť warningy - CppLint	in progress
12	Jurčacko	"&Multi-select mode" bug	in progress
80	Illés	Aktualizovať inštalačný návod	in progress
41	Cimerman	Vytvoriť dok. s retrospektívou	done
49	Cimerman	Generovanie dokumentácie a diagramov	in progress
2	Fašánek	Nahrať dokumenty na webstránku	done

Priebeh stretnutia:

- Diskutovali sme zmeny, problémy a riešenia vo vetve "update-aruco"
- Prediskutovali sme našu zverejnenú GitFlow metodiku a dohodli sme sa na dodržovaní opísaných metodík
- Ohodnotili sme všetky implementačné problémy story pointami, ktorým chýbali zadané hodnoty
- Popridelovali sme zvyšné nepriradené úlohy jednotlivým členom
- Zaoberali sme sa problematikou refaktORIZÁCIE pre vzťahy tried "Node", "OsgNode" a "DbNode", "VizNode", "AbsNode"
 - Úlohou refaktORIZÁCIE je vyňať spojenie "DbNode", "VizNode", "AbsNode" a zabezpečiť pripojenie k projektu vo forme externej knižnice



- RefaktORIZÁCIU treba aplikovať na sekcie "Node", "Edge" a čiastočne "Graph"



- Odhadovaný čas takejto komplikovanej refaktorizácie vychádza približne na jeden mesiac až celý semester
- Zaoberali sme sa problematikou 3D myšky a jej integrácie do projektu
 - Treba zistiť aké header súbory treba pridať z ponúkaného SDK
 - Treba modifikovať Cmake a cmake/Find*, aby bolo možné pridať náš modul
 - Je potrebné vytvoriť novú triedu - interface a core
 - Interface - minimálne množstvo tried, aby sme mohli vymeniť core v prípade potreby
 - Interface - mal by obsahovať v najhoršom prípade zvlášť triedy pre zachytávanie pohybu, rotácie a stlačenia
 - Core - trochu viac tried, ako v prípade interface, majú obsahovať priame ovládanie cez SDK
 - Namapovať jednotlivé pohyby podľa dizajnu Kinect tried
 - Mali by sme zmazať "ransac" a "vector3" v Kinecte
 - Mali by sme si rozmyslieť ako namapujeme jednotlivé pohyby pre "orbitálny fixný" a "voľný letecký" pohyb.
- Na ďalšom stretnutí zozbierame výsledky, dokumenty a pokračujem ďalším šprintom
- Mali by sme si pozrieť informácie k "logForCpp", alebo "logForCxx", ktoré by potenciálne mohli vymeniť QDebug
- V rámci TDD (alebo BDD) by sme si mohli pozrieť čo je "Igloo", ako sa s tým pracuje
- V namespace "OsgModeling" je problém, že "Cube", "Sphere", "SpikySphere" sú mimo svojho namespace
- "HistoryBuffer" by sa mal nachádzať v namespace "Kinect"
- Mali by sme preskúmať adresár 3DSoftVizu a odstrániť nepotrebné súbory:
 - zbytočné .bat súbory
 - staré databázy
 - upratať obrázky v resources/
 - resources/img/ obsahujú staré fotky

Úlohy na budúce stretnutie:

ID	Riešiteľ	Opis úlohy
49	Cimerman	Generovanie dokumentácie a diagramov
80	Illes	Aktualizovať inštalčný návod
63	Gazdik, Fašánek	3Dconnexion Mouse - preštudovať SDK
83	Cimerman	Vytvoriť metodiku - ako programovať v C++
79	Dyomina	Vytvoriť CodeReview metodiku
41	Meszaros	Vytvoriť dok. s retrospektívou
13	Illes	Tlačidlo "Load function calls" po otvorení priečinka zhodí program

12	Jurcacko	Tlačidlo "&Multi-select mode" vracia cez "getId" NULL, čo zhodí program
57	Cimerman	Opraviť warningy - CppLint
56	Meszaros	Opraviť warningy - cppCheck
58	Meszaros	Opraviť warningy - MSVC
69	Gazdik, Fašánek	3Dconnexion Mouse - vytvoriť diagramy
70	Gazdik, Fašánek	3Dconnexion Mouse - vytvoriť modul v projekte
82	Gazdik, Fašánek	3Dconnexion Mouse - vytvoriť core class / interface