

# Zápisnica 10., tímu $\alpha$ Reach (#4)

**Autor:** Dalibor Mészáros

**Dátum stretnutia:** 25.11.2015

**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

## **Priebeh stretnutia:**

- Diskusia ku dňu otvorených dverí a otázke prezentovania projektu 3dSoftViz:
  - Podpora zobrazenia Cave
  - Podpora zobrazenia na viacerých obrazovkách (rozšírenie)
  - Zhotoviť fotografickú dokumentáciu na prezentovanie tímu a projektu v akcií
- Boli vykonaný merge pre gitlib a osgmodeling
- Boli diskutované problémy, s ktorými mali problémy jednotliví členovia tímu s ich pridelenými úlohami

## Stav úloh z minulého stretnutia:

Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dsodtviz	Denis Illes	In Progress	doc - doxygen resources
Aruco example testy	<i>Unassigned</i>	To Do	vysúšať 3dsoftviz\install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe  arg. live camera.yml 0.025  freeglut.dll prekopirovať z
Refaktoring časti: Kinect, Leap, OpenCV	Filip Jurcacko	In Progress	inšpirácia - Garaj
OSG Jedno okno - rozťahnuté cez 3 monitory	Matus Cimerman	In Progress	
OSG Multiview	Denis Illes	In Progress	OSQ multiview/window - projektory virtualCave equalizer - skúsiť googliť
Refaktoring nahradiť cudzie kódy originalmi	Irina Dyomina	To Do	
Refaktoring - diluculum	Dalibor Meszaros	In Progress	diluculum použitý mimo namespace Lua (triedy LuaGraph, LuaInterface) riešenie: LuaGraph/Interface - pridať metódy
3Dconnexion Mouse - vytvoriť core class / interface	Jaroslav Gazdik	In Progress	Vytvoriť triedy na spracovanie a konvertovanie údajov získaných z myšky, napísať funkcie, ktoré pohyby v jednotlivých smeroch spracuje a poskytne projektu. Príklad Core triedy - Kinect. Vytvoriť interface, cez ktoré bude komunikovať modul (myš) s existujúcim projektom 3DSoftViz.
3Dconnexion Mouse - namapovať na ovládanie virtuálnej kamery	Michal Fasanek	In Progress	Poskytnuté údaje cez rozhranie použiť na ovládanie virtuálnej kamery. Ovládanie v oboch režimoch - voľný a orbitálny pohyb.
AUGREALITY-18 Opraviť CameraManipulator.cpp	<i>Unassigned</i>	To Do	
AUGREALITY-18 Opraviť QtColorPicker.cpp	<i>Unassigned</i>	Ready to review	
AUGREALITY-18 Opraviť NoiseUtils.cpp	<i>Unassigned</i>	Ready to review	
Presunúť "cudzí" kód do dependencies	Peter Kapec	To Do	Zdrojové súbory: NoiseUtils.cpp, QtColorPicker.cpp, CameraManipulator.cpp

## Úlohy na budúce stretnutie:

Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dssoftviz	Denis Illes	In Progress	doc - doxygen resources .bat delete logging ako modul - <a href="https://github.com/LuaDist/lualogging">https://github.com/LuaDist/lualogging</a>
Aruco example testy	Unassigned	To Do	vysúšať 3dssoftviz\install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe arg. live camera.yml 0.025 freeglut.dll prekopiovať z "OSG\ThirdParty\VC10\x86\bin\" a premenovať na freeglut.dll camera.yml prekopiovať z "_install\share\3dssoftviz\config"
Refaktoring časti: Kinect, Leap, OpenCV	Filip Jurcacko	In Progress	inšpirácia - Garaj - gitlib spraviť ako osobitne externé libky da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dssoftviz pozreť aj CMakeLists.txt GitGraphImporter a GitGraphUpdater su interface, používajú 3dssoftviz a lib
OSG Jedno okno - rozťahnuté cez 3 monitory	Matus Cimerman	In Progress	
OSG Multiview	Denis Illes	In Progress	OSQ multiview/window - projektor virtualCave equalizer - skúsiť googlit tasky - analýza 3 okná - iná kamera, pre každé fullscreen.. pozrieť si example
Refaktoring nahraďť cudzie kody originalmi	Irina Dyomina	To Do	
Refaktoring - diluculum	Dalibor Meszaros	In Progress	diluculum použitý mimo namespace Lua (triedy LuaGraph, LuaInterface) riešenie: LuaGraph/Interface - pridať metódy
3Dconnexion Mouse - vytvoriť core class / interface	Michal Fasanek	In Progress	Vytvoriť triedy na spracovanie a konvertovanie údajov získaných z myšky, napísať funkcie, ktoré pohyby v jednotlivých smeroch spracuje a poskytne projektu. Príklad Core triedy - Kinect. Vytvoriť interface, cez ktoré bude komunikovať modul (myš) s existujúcim projektom 3DSoftViz.
3Dconnexion Mouse - namapovať na ovládanie virtuálnej kamery	Michal Fasanek	In Progress	Poskytnuté údaje cez rozhranie použiť na ovládanie virtuálnej kamery. Ovládanie v oboch režimoch - voľný a orbitálny pohyb.
Presunúť "cudzí" kod do dependencies	Peter Kapec	To Do	Zdrojové súbory: NoiseUtils.cpp, QColorPicker.cpp, CameraManipulator.cpp
linkovať sa na osgModelling	Peter Kapec	Done	treba odstrániť z projektu súbory v Math/ Bezier, Curve, Export, Model, Utilities a linkovať sa na osgModeling knižnicu, ktorú treba pridať do dependencies ako submodule
Tlačidlo "&Multi-select mode" vracia cez "getid" NULL, čo zhodí program	Filip Jurcacko	Done	Pri označovaní viacerých uzlov program crashne.