



Tímový projekt 2016/2017

Zápis zo stretnutia č. 14

Vedúci tímu: Ing. Polášek Ivan, PhD.	Dátum: 6.3.2017
Prítomní: Bc. Gáspár Matúš Bc. Jesze Ľubomír Bc. Minárik Jakub Bc. Skala Lukáš Bc. Vít'az Matej Bc. Zajac Peter Bc. Žilka Dominik	Čas: 13:00 – 16:00
	Miesto: 3D Lab (FIIT STU)
	Vypracoval: Bc. Ľubomír Jesze

Téma stretnutia:

- Analýza aktuálneho stavu projektu a úloh
- Modifikácia algoritmu vykresľovania aby bolo OccurrenceSpecification ukladané relatívne a násobené konštantou
- Konzultácia postupu so Štefanom Motkom – vymyslenie algoritmu pre vykresľovanie
- Vizuálne vylepšenia – toolbar s ikonami

Predchádzajúce úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Status
1	Vytvorenie nového diagramu pre editáciu	Bc. Dominik Žilka	✓
2	Vytvorenie nového plátna diagramu pre editáciu	Bc. Lukáš Skala	Potreba dopracovať uloženie do databázy
3	Vytvorenie novej správy v diagrame	Bc. Matúš Gáspár	Potreba dopracovať ukladanie a medzi plátnami (3D šípka)

4	Vytvorenie novej čiary života v diagrame	Bc. Jakub Minárik	Nespravené, posunutie dokončenia úlohy
5	Vytvorenie databázových seedov	Bc. Peter Zajac	✓
6	Refactoring frontendu	Bc. Matej Vít'az	✓
7	Refactoring backendu	Bc. Ľubomír Jesze	✓

Obsah Stretnutia:

1. Analyzovali sme individuálne problémy pri implementácii úloh z minulého týždňa
 - a. Bc. Jakub Minárik nemohol vypracovať úlohu pre nefunkčnosť jeho notebooku
 - b. Bc. Matúš Gáspár mal problém s ukladaním šípky, pridáva ju na presné miesto kliknutia, je potrebné implementovať odskočenie na najbližší OccurrenceSpecification
 - c. Bc. Lukáš potrebuje dopracovať ukladanie do databázy
2. Diskutovali sme o tom ako má fungovať pridávanie
 - a. Pridanie by malo byť realizované tak, že umožníme prichytenie na mriežku, teda implementujeme medzery a odskočenia elementov
 - b. Je teda potrebná zmena renderovania, ktorá počíta medzery z relatívneho OccurrenceSpecification a vynásobí medzery konštantou
3. Diskutovali sme o výzore aplikácie
 - a. Dohodli sme sa na pridaní toolbaru s ikonami na vykonávanie činností v aplikácii namiesto tlačidiel.

Nové úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia
1	Zmena logiky renderovania tak, aby OccurrenceSpecification bolo relatívne a násobené o konštantu	Bc. Ľubomír Jesze Bc. Matej Vít'az	13.3.2017
2	Upraviť seedy	Bc. Peter Zajac	13.3.2017
3	Implementovať hydrátory a validátory pre ukladanie z JSON API	Bc. Peter Zajac	13.3.2017
4	Vytvoriť konfiguráciu pre konštanty na frontende	Bc. Lukáš Skala	13.3.2017
5	Pridať toolbar s ikonami v menu	Bc. Lukáš Skala	13.3.2017
6	Pridanie čiary života do interakcie	Bc. Jakub Minárik	13.3.2017
7	Pridanie správy – uloženie do databázy	Bc. Dominik Žilka Bc. Matúš Gáspár	13.3.2017
8	Analyzovať a implementovať prototyp 3D šípky	Bc. Dominik Žilka Bc. Matúš Gáspár	13.3.2017