

# Zápisnica zo stretnutia č.6

## 1. Základné informácie

**Téma stretnutia:** Ukončenie 2. Šprintu

**Dátum:** 2.11.2017

**Čas:** 17:45

**Miestnosť:** 5.45(FIIT-STU)

**Vedúci stretnutia:** Peter Trúchly

**Zapisovateľ:** Matej Uhlík

### Prítomní:

- Ing. Peter Trúchly, PhD.
- Bc. Maroš Hrobák
- Bc. Matúš Kováč
- Bc. Hana Kuntová
- Bc. Marko Ondruš
- Bc. Erika Štefanková
- Bc. Matej Uhlík
- Bc. Peter Válka

## 2. Priebeh stretnutia

Vyhodnotenie úloh zadaných na predošlom stretnutí. Erika spísala úspešne retrospektívu prvého šprintu. Matúš prečítal články kde sa používali rôzne testovacie topológie, a spísal ich. V týchto článkoch väčšinou používali na testovanie, prostredie Mininet ktoré sa aj nám veľmi hodí. Hanka navrhovala testovacie scenáre, a jeden z nich nám už minulý týždeň prezentovala. Objavila aj rozšírenie Mininet-Wifi, ktoré by sme mohli použiť, ale pre neprítomnosť podpory WiFi v SDN sieťach, túto časť vypúšťame. Erika navrhovala tiež testovacie scenáre, ale sú príliš jednoduché a tak dostala za úlohu dva spojiť do jedného, a navrhnuť jeden väčší a komplexnejší. Navyše má navrhnuť jeden veľký. Tento scenár bude obsahovať aj komplikovanejšiu schému zapojenia, pre otestovanie najrôznejších tokov dát, aby sme vedeli simulovať reálne pripojenie do siete a výsledky boli teda vierohodné. Taktiež dostala za úlohu opraviť jeden diagram zapojenia, pretože tam bol zlý prvok v sieti, namiesto prepínača. Marko a Maťo zhromaždili a vytvorili dokument pre základné príkazy v prostredí Mininet, aj jeden základný zdrojový kód v jazyku Python, s ktorým budeme neskôr pracovať. Peter nám nastavil a vybavil vlastný server, na ktorom budeme testovať navrhnuté a implementované topológie. Nakoľko nám ale nefungoval úplne, dostal za úlohu ho opraviť a preinštalovať verziu Mininet na staršiu, ale stabilnú verziu. Maroš zisťoval ako nainštalovať naprogramované aplikácie do Ryu, ako aj jej samotnú inštaláciu. Tieto postupy zapísal ako aj príklady programov v Pythone. Tiež tam pridal linky na miesta, keď potrebujeme pomôcť s triedami, knižnicami alebo komponentami v Ryu. Maroš a Peťo hľadali či je implementovaný algoritmus Dijkstra pre hľadanie najkratšej cesty v sieti SDN, ale nenašli ho tam nikde. Existujú implementácie, ktoré ho tam používajú ale nikde nie je ako základný algoritmus používaný. Namiesto neho sa tam používa STP. Nakoniec prišla retrospektíva druhého šprintu a rozdelenie úloh do tretieho šprintu.

Ďalej sme sa rozprávali o možnosti použiť komunikáciu, odchytenú na reálnom zariadení a pustiť ju do nášho zapojenia, a tak overiť funkčnosť v reálnych podmienkach. Ku tomuto cieľu musíme nájsť danú komunikáciu odchytenú a taktiež program, čo ju bude schopný generovať.

Ujasnenie terminológie:

Nie odtestovať ale otestovať

Nie užívateľ ale používateľ

### 3. Zadané úlohy

#### 3.1 Úlohy z minulého týždňa

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
4.1	Dokončenie šprintu 2	Všetci	Splnené

#### 3.2 Nové úlohy

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
5.1	Zahájenie Šprintu 3	Všetci	Splnené
5.2	Zistiť kedy treba čo odovzdať	Maroš	Prebieha
5.3	Nájsť ako vypnúť prepínač v Mininete	Marko, Maťo	Prebieha

### 4. Poznámky

Zapisovateľ ďalšieho stretnutia bude Marko.