

Zápis z 2. stretnutia tímu č. 20

Dátum: 14. 10. 2009

Miestnosť: softvérové štúdio (D07b, FIIT STU)

Vypracoval: Bc. Michal Paprčka

Overil: Bc. Adam Pažitnaj

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Kapec

Členovia tímu: Bc. Štefan Gabura, Bc. Michal Paprčka, Bc. Aurel Paulovič, Bc. Michal Pavlík, Bc. Adam Pažitnaj, Bc. Matúš Péči, Bc. Pavol Perdík

Téma stretnutia:

Analýza problému (špecifikácia požiadaviek)

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Č. úlohy	Stav	Zodpovedný
1.1	Adam začal na úlohe pracovať, ale ostatní členovia sa mu nenahlásili problémové oblasti. Oznamil, že je problematická kompilácia 64-bitovej verzie knižnice OpenSceneGraph.	Adam
1.2	Template je vytvorený, ale je potrebné pridať tabuľku úloh.	Michal Pavlík
1.3	Web bude vytvorený vo frameworku WordPress. Prvá iterácia by mala byť pripravená nasledujúcu sobotu.	Štefan
1.4	Trac aj SVN sú nainštalované, treba ešte vytvoriť banner, pridať podporu SSL a vytvoriť používateľské kontá.	Michal Paprčka
1.5	V stave riešenia	všetci

Opis stretnutia

1. Stretnutie sme začali kontrolou jednotlivých úloh z minulého stretnutia.
2. Vedúci tímu podal stručnú správu o stave jednotlivých úloh pedagógovi Ing. Petrovi Kapcovi.
3. Pedagóg Ing. Peter Kapec špecifikoval základné požiadavky, ktoré musí projekt spĺňať na konci semestra. Sem patria:
 - a. Podpora formátov pre ukladanie grafov GXL, GrafML, prípadne obidva.
 - b. Softvér musí čítať dáta s databázy, preto je potrebné vytvoriť vhodný dátový model.
 - c. Je potrebné zadefinovať, čo je to vizualizácia.

d. Softvér musí vizualizovať grafy v 3D priestore.

4. Na základe požiadaviek boli identifikované úlohy do ďalšieho týždňa. Bude potrebná analýza formátov na uchovávanie grafov, naštudovať algoritmy na rozloženie uzlov grafu v priestore a tiež začať študovať dokumentáciu ku knižnici OpenSceneGraph.
5. Peter Kapec identifikoval ďalšie úlohy súvisiace s projektom. Jedná sa o oboznámenie s nástrojom Cmake, ktorý sa bude používať pri kompilácii projektu a navrhnutie organizácie samotného kódu.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

Č. úlohy	Dátum zadania	Úloha	Zodpovedný
1.1	7.10.2009	Zaviesť a analyzovať vývojové prostredia a nástroje. Rozhodnúť, ktoré nástroje bude tím pri vývoji používať. Pomôcť zaviesť vývojové prostredia na osobných počítačoch členov tímu.	Adam
1.2	7.10.2009	Doplniť existujúcu šablónu o tabuľku úloh.	Michal Pavlík
1.3	7.10.2009	Zaviesť prvú iteráciu webovej stránky	Štefan
1.4	7.10.2009	Inštalácia SSL a vytvorenie používateľských kont.	Michal Paprčka
1.5	7.10.2009	Naštudovať poskytnuté materiály	všetci
2.1	14.10.2009	Analýza a vyhľadanie dátových modelov GrafML a GXML	Aurel Pavol
2.2	14.10.2009	Analýza algoritmov na rozmiestnenie uzlov v 3D priestore	Michal Pavlík Michal Paprčka
2.3	14.10.2009	Analýza parserov zdrojových kódov	Matúš
2.4	14.10.2009	Oboznámenie sa s nástrojom Cmake	Adam
2.5	14.10.2009	Navrhnuť organizáciu zdrojových kódov	Michal Paprčka