

Zápis zo 7. stretnutia

Názov tímu - Innovators (tím č.10)

Dátum: streda, 16. novembra 2011
Miesto stretnutia: softvérové štúdio D07b, FIIT STU
Čas trvania: 14:00 – 16:00 hod.

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Peter Drahoš, PhD.
Členovia tímu: Bc. Marek Brath
Bc. Adrián Feješ
Bc. Maroš Jendrej
Bc. Jozef Krajčovič
Bc. Ľuboš Staráček
Bc. Lukáš Turský

Vypracoval: Bc. Adrián Feješ

Téma stretnutia:

prezentácia výsledkov experimentovania a diskusia o možnostiach implementácie požadovaných funkcionalít.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Dátum vzniku	Dátum ukončenia	Stav
54.	Experimentovanie s paralelizmom v Qt	Lukáš	09.11.2011	22.11.2011	rozpracovaná
55.	Experimentovanie s funkcionalitou UNDO/REDO	Adrián	09.11.2011	22.11.2011	rozpracovaná
56.	Experimentovanie s QML	Jozef	09.11.2011	22.11.2011	rozpracovaná
57.	Experimentovanie s funkcionalitou pre shortcuts	Marek	09.11.2011	22.11.2011	rozpracovaná
58.	Experimentovanie s vytvorením C štruktúry v Lua a s prácou nad ňou	Maroš, Ľuboš	09.11.2011	22.11.2011	rozpracovaná
59.	Finalizácia dokumentácii pre odovzdanie	Všetci	09.11.2011	11.11.2011	dokončená
60.	Aktualizácia taskov v Redmine podľa taskov zo zápisníc pre ich konzistenciu	Adrián	09.11.2011	13.11.2011	dokončená
61.	Aktualizácia taskov na GitHub podľa taskov zo zápisníc pre ich konzistenciu	Marek	09.11.2011	15.11.2011	dokončená

Záznam z stretnutia:

1. Bol odprezentovaný stav jednotlivých úloh z minulého cvičenia. S vedúcim sme sa zhodli na tom, že v experimentovaní budeme aj naďalej pokračovať a súvisiace úlohy necháme v stave rozpracované.
2. Vedúci navrhol, aby sme výsledky experimentovania integrovali do technickej

dokumentácie.

3. Vedúci navrhol, aby sme naďalej experimentovali a na základe získaných skúseností vytvorili návrh riešenia a napokon prototyp. Vývoj prototypov by sme mali najneskôr do 11.12.2011 dokončiť. Každý experiment by mal prejsť jednotlivými etapami pri vývoji, od analýzy, návrhu, experimentovania, návrhu integrovania až jeho implementácia do editora.
4. Vedúci odporúčal, aby sme obsah web stránky často aktualizovali, a uviedli tam nejaké míľniky prípadne výsledky týchto míľnikov. Teda aktuálny stav projektu a na čom sa robí.
5. Lukáš prezentoval spôsob implementácie paralelizmu a naznačil, že môžu nastať problémy pri synchronizácii reprezentácie textu na strane *Qt* a stromu na strane *Lua*. Vedúci nám odporúčal, aby sme problém vyriešili vytvorením dvoch stromov. Aktuálny umiestnený v *SharedMemory*, na ktorom sa pracuje a dočasný (nový), ktorý vznikne počas analýzy. Po odsignalizovaní dobehnutia analýzy sa len aktualizuje smerník na strom a bude sa už pracovať s novo vytvoreným stromom.
6. Ďalej vedúci naznačil, že môžu nastať problémy aj na strane *Lua*, ktorá nedokáže prijímať nové signály, kým nedokončí svoju aktuálnu úlohu. Ako riešenie navrhol zavedenie paralelizmu aj na strane *Lua*, ktoré si vyžaduje použitie novej knižnice.
7. Diskutovali sme aj o možnosti zrýchlenia spracovanie *AST stromu*. Ako riešenia sme navrhli zavolať analyzátor len na časť kódu, ktorá sa zmenila. Nakoniec sme sa dospeli k tomu, že to by zbytočne skomplikovalo aplikáciu a k tejto alternatíve sa možno vrátíme pri optimalizácií.
8. Vedúci nám zdôraznil, aby sme sa pri implementácií požadovaných funkcionalít sústredili na prácu s textom. Aj zavádzanie nových funkcionalít sa má sústrediť najmä na prácu s textom. Jeho vizualizáciu máme brať ako ďalšiu funkcionalitu a tú keď tak riešiť až potom. Čo sa týka používateľského rozhrania, to by bolo najlepšie riešiť pomocou *CSS*.
9. Ľuboš navrhol možnosť modifikácie knižnice *LPeg* s cieľom zefektívnenia práce s *AST stromom*. Jeho návrh bol taký, že knižnica by už vrátila strom vo forme *C* štruktúry, čo by zrýchlilo spracovanie stromu. Vedúcemu sa návrh páčil, ale podľa neho modifikácia vyžaduje hlbšiu znalosť knižnice *LPeg* a k tejto alternatíve sa možno vrátiť pri optimalizácií.
10. Adrián prezentoval spôsob implementácie funkcionality *UNDO/REDO*. Navrhol, aby sme pri implementácií použili *Qt Undo Framework*, ktorý pracuje na princípe návrhového vzoru *Command*. Uviedol ťažkosti súvisiace s navrhnutým riešením. Vedúci súhlasil a rozhodnutie nechal na Adriána.
11. Na konci stretnutia vedúci zdôraznil, aby sme sa sústredili na vytvorenie použiteľného

prototypu a optimalizáciou sme sa zaoberali až potom.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Opis úlohy	Zodpovedná osoba	Priorita	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum ukončenia
54.	Experimentovanie s paralelizmom v Qt	Lukáš	vysoká	09.11.2011	22.11.2011
55.	Experimentovanie s funkcionalitou UNDO/REDO	Adrián	vysoká	09.11.2011	22.11.2011
56.	Experimentovanie s QML, CSS	Jozef	vysoká	09.11.2011	22.11.2011
57.	Experimentovanie s funkcionalitou pre shortcuts	Marek	vysoká	09.11.2011	22.11.2011
58	Experimentovanie s vytvorením C štruktúry v Lua a s prácou nad ňou	Maroš, Luboš	vysoká	09.11.2011	22.11.2011
62.	Doplnenie metodík do dokumentácie riadenia	Všetci	nízka	16.11.2011	18.11.2011
63.	Vytvorenie Development branchu na GitHubu v rámci repozitára Innovators/TrollEdit	Marek	nízka	16.11.2011	18.11.2011

Poznámky:

-

Prílohy:

-