

## Zápisnica z tímového stretnutia č. 3 Šprint č. 1

**Dátum:** 17.10.2013  
**Čas:** 12:00 – 13:45  
**Miesto:** Jobsovo softvérové štúdio  
**Účastníci** Vedúci projektu:  Ing. Peter Lacko, PhD.  
Členovia tímu:  Bc. Ján Kalmár  Bc. Juraj Petrík  
 Bc. Juraj Vincúr  Bc. Martin Tibenský  
 Bc. Pavol Pidanič  Bc. Radoslav Zápach

**Vypracoval:** Martin Tibenský

---

### Téma stretnutia:

Kontrola splnenia úloh dohodnutých na minulom stretnutí. Pokračovanie diskusie s riešeným paralelným problémom.

### Priebeh stretnutia:

- Zahájenie stretnutia diskusiou o problémoch, ktoré sa vyskytli počas týždňa.
- Overenie zapojenia sa všetkých členov do prostredí, ktoré budeme používať pri programovaní a organizovaní práce – RedMine (ešte čakáme aj na nainštalovanie KanBan pluginu), FIIT GitBus
- Ján Kalmár podal správu o stave nasadenia BOINC – systém bol úspešne nasadený, celý tím sa s ním začal zoznamovať priamo na serveri
- Ďalšia diskusia ohľadom paralelných problémov
  - možnosti riešenia hry Reversi o veľkosti 8x8 (úlohou je lepšie analyzovať vhodné algoritmy, nie iba Alfa-Beta osekávanie)
  - DNA – úlohou je preskúmať súčasné BOINC projekty zaoberajúce sa touto problematikou, zistiť formát dát, s ktorým môžeme pracovať
- Diskusia o možnosti používania JAVY ako programovacieho jazyka úloh, počas študovania systému sme zistili, že by to mohlo byť problematické, keďže JAVA wrapper pre BOINC neposkytuje väčšinu API funkcionality
- Z vyššie uvedeného bodu vyvstáva potencionálna nutnosť používať C a teda by sme nemohli používať Perkoníka- popasovať sa s týmto problémom
- Správa serverov, inštalácia, nastavovanie a ďalšie stým súvisiace veci prešli na plecia Janovi Kalmárovi
- Postupne sme si zadelili úlohy na ďalší týždeň
- Počas týždňa sme mali viacero neformálnych stretnutí, väčšinou len časti tímu

### Zadané úlohy do budúcnosti:

Úloha	Pridelená	Termín vypracovania
Preskúmať možnosti systému BOINC, čo sa týkajú programovania v Java	Pavol Pidanič	24.10.2013
Naštudovať algoritmy pre hru Reversi (táke, ktoré budú zahadzovať čo najviac nepotrebných stavov)	Radoslav Zápach Juraj Petrik	24.10.2013
Analyzovať existujúce riešenia pre BOINC DNA	Martin Tibenský	24.10.2013
Napísať draft prihlášky na TP CUP	Martin Tibenský	24.10.2013
Zistiť možnosti BOINC API	Juraj Vincúr	24.10.2013
Pohrať sa s backlog pluginom	Pavol Pidanič	24.10.2013
Správa BOINC serveru (+ workunity, otestovanie Hello World)	Ján Kalmár	24.10.2013
Vytvoriť aplikáciu, ktorá bude obsahovať checkpoint a pošle nejaký result serveru	Juraj Vincúr (C) Juraj Petrik (Java)	24.10.2013

### Revízia minulých úloh:

Úloha	Pridelená	Stav úlohy
Vytvoriť zdieľaný priečinok tímu	Ján Kalmár	Hotová
Vytvoriť dokument s popisom prístupu na tímový server	Ján Kalmár	Hotová
Nasadiť stránku tímu	Juraj Vincúr	Hotová
Príručka a testovací projekt pre Git	Juraj Petrik	Hotová
Podieľať sa niečím na stránke	Všetci	Hotová
Vytvoriť projekt v Redmine	Pavol Pidanič	Hotová
Plugin do Redmine pre Kanban	Pavol Pidanič	Rozpracovaná
Urobiť backlog	Pavol Pidanič	Hotová
Naštudovať princíp Boinc	Všetci	Hotová
Spísať príručku pre Boinc	Martin Tibenský	Hotová
Technika programovania v Boinc	Juraj Vincúr	Hotová
Naštudovať princíp hry Reversi (Othello)	Všetci	Hotová
Spísanie základného stromu riešenia hry Reversi	Radoslav Zápach	Hotová

### Zhodnotenie stretnutia:

Od minulého týždňa sme sa všetci zoznámili so softvérovými pomôckami, fungovaním Boincu a môžeme pokračovať v hlbšom riešení nastolených problémov.