

Zápisnica z tímového stretnutia č. 4 Šprint č. 2

Dátum: 24.10.2013
Čas: 12:00 – 14:30
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: Juraj Vincúr

Téma stretnutia:

Uzavretie a revízia úloh aktuálneho šprintu, naplánovanie budúceho. Debata o správe serverovej časti a o možných i aktuálnych problémoch spojených s implementáciou prototypu aplikácie v jazyku JAVA.

Priebeh stretnutia:

- Zahájenie stretnutia diskusiou o problémoch, ktoré sa vyskytli počas týždňa.
- Podanie správ členov tímu k minulým úlohám a uzavretie sprintu.
- Ladenie nastavení pluginu backlog.
- Diskusia k možnostiam BOINC API a k možným problémom spojených s použitím wrappera pre JAVU.
- Navrhnutie použitia JNI pre používanie funkcií BOINC API z JAVY.
- Skúmanie možných používateľských nastavení BOINC klienta.
- Navrhnutie vytvorenia WIKI pre používateľov.
- Krátka diskusia k problematike DNA.
- Experimentovanie s prototypom hry reverzi.
- Definovanie funkcionálnej a štruktúrálnej stránky generátora úloh.
- Krátka diskusia k možným reprezentáciám stavov. String vs Int.
- Výber optimalizačných algoritmov prehľadávania stavového priestoru pre budúce prototypy.
- Ohodnotenie identifikovaných budúcich úloh action point-mi a ich rozdelenie.

Zadané úlohy do budúcnosti:

Úloha	Pridelená	Termín vypracovania
Wiki	Ján Kalmár	07.11.2013
Generátor úloh	Ján Kalmár Juraj Vincúr	29.10.2013

Implementácia prototypu prehľadávania stromu stavov s použitím alfa-beta osekávania	Pavol Pidanič Martin Tibenský	29.10.2013
Implementácia prototypu prehľadávania stromu stavov s použitím MTD(f)	Juraj Petřík Radoslav Zápach	29.10.2013
Inštalácia a vyskúšanie nástroja PERCONIK	Všetci	7.11.2013
Preskúmať možnosti JNI	Nepridelená	7.11.2013

Revízia minulých úloh:

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

Zhodnotenie stretnutia:

Úspešné zavŕšenie prvého a plánovanie druhého šprintu trvalo dlhšie ako sme očakávali. Počas stretnutia sme identifikovali niekoľko problémov, no pre všetky sme dokázali navrhnúť adekvátne riešenia.