

Zápisnica 11., tímu α Reach (#4)

Autor: Matúš Cimerman

Dátum strenutia: 2.12.2015

Prítomní: Vedúci: Ing. Peter Kapec, PhD.
Členovia tímu: Bc. Matúš Cimerman
Bc. Irina Dyomina
Bc. Michal Fašánek
Bc. Jaroslav Gazdík
Bc. Denis Illés
Bc. Filip Jurčacko
Bc. Dalibor Mészáros

Priebeh strenutia:

- Diskusia k prezentácii RTP,
 - Ako funguje riadenie tímu?
 - Ake problémy nastali s aplikovaním metodík v tíme?
 - Ako si plnia svoje manažerské roly členovia tímu?
- V tomto šprinte sa treba zamerať na dokočenie úloh a ich adekvátnu dokumentáciu v inžinierskom diele.
 - Dokončiť minimálne 3D myš a otvorený refactoring, ktorý bude možné dokončiť.
- Zhodli sme sa na tom, že budeme pracovať na projekte aj cez sviatky a skúškové obdobie aby sme projekt posunuli. Je to z viacerých dôvodov:
 - Projekt je veľký a trvalo nám dlho kým sme sa zoznámili s jeho všetkými súčasťami.
 - Chceme projekt niekam posunúť – implementovať obohatenú realitu s použitím 3D okuliarov, implementovanie CAVE zobrazovania.
- Diskusia k dokumentácii:
 - Dokumentácia by mala pre náš projekt predstavovať skôr technickú správu.
 - Mali by sme ju transformovať do stavu „in-progress“ tak, aby mohli v dokumente pokračovať aj ďalšie tímové projekty
 - Zhodli sme sa, že má zmysel dokumentovať aj rozumnú časť analýzy problému, napríklad pri implementácii nového modulu do projektu.
- Treba otestovať webkameru a sledovanie tváre.

Stav úloh z minulého stretnutia:

Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dsodtviz	Denis Illes	In Progress	doc - doxygen resources .bat delete logging ako modul - https://github.com/LuaDist/lualogging
Aruco example testy	Unassigned	To Do	vysúšať 3dsodtviz\install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe arg. live camera.yml 0.025 freeglut.dll prekopiovať z "OSG\ThirdParty\VC10\x86\bin\" a premenovať na freeglut.dll camera.yml prekopiovať z "_install\share\3dsodtviz\config"
Refaktoring časti: Kinect, Leap, OpenCV	Filip Jurcacko	In Progress	inšpirácia - Garaj - gitlib spraviť ako osobitne externé libky da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dsodtviz pozreť aj CMakeLists.txt GitGraphImporter a GitGraphUpdater su interface, používajú 3dsodtviz a lib
OSG Jedno okno - rozťahnuté cez 3 monitory	Matus Cimerman	In Progress	
OSG Multiview	Denis Illes	In Progress	OSG multiview/window - projekty virtualCave equalizer - skusit googlit tasky - analýza 3 okná - iná kamera, pre každé fullscreen.. pozrieť si example
Refaktoring nahradiť cudzie kody originalmi	Irina Dyomina	To Do	
Refaktoring - diluculum	Dalibor Meszaros	In Progress	diluculum použitý mimo namespace Lua (triedy LuaGraph, LuaInterface) riešenie: LuaGraph/Interface - pridať metódy
3Dconnexion Mouse - vytvoriť core class / interface	Michal Fasanek	In Progress	Vytvoriť triedy na spracovanie a konvertovanie údajov získaných z myšky, napísať funkcie, ktoré pohyby v jednotlivých smeroch spracuje a poskytne projektu. Príklad Core triedy - Kinect. Vytvoriť interface, cez ktoré bude komunikovať modul (myš) s existujúcim projektom 3DSodtviz.
3Dconnexion Mouse - namapovať na ovládanie virtuálnej kamery	Michal Fasanek	In Progress	Poskytnuté údaje cez rozhranie použiť na ovládanie virtuálnej kamery. Ovládanie v oboch režimoch - voľný a orbitálny pohyb.
Presunúť "cudzi" kod do dependencies	Peter Kapec	To Do	Zdrojové súbory: NoiseUtils.cpp, QColorPicker.cpp, CameraManipulator.cpp
linkovať sa na osgModelling	Peter Kapec	Done	treba odstrániť z projektu súbory v Math/ Bezier, Curve, Export, Model, Utilities a linkovať sa na osgModeling knižnicu, ktorú treba pridať do dependencies ako submodule
Tlačidlo "&Multi-select mode" vracia cez "getid" NULL, čo zhodí program	Filip Jurcacko	Done	Pri označovaní viacerých uzlov program crashne.

Úlohy na budúce stretnutie:

Task	Aktualizovať metodiku "Písanie zdrojového kódu v C++"	Matus Cimerman	In Progress	- do 11.12. pred odovzdaním finálnej dokumentácie Rozšíriť metodiku o poznatky z minulých rokov.
Task	Nahrat súbory na stránku	Michal Fasanek	To Do	
Task	Prezentácia k riadeniu v TP na predmet MSI/MIS	<i>Unassigned</i>	To Do	Viac info na - http://www2.fiit.stuba.sk/~simko/manazment/rtp-intro-2015.pdf
Task	Dokumentácia k riadeniu	<i>Unassigned</i>	In Progress	
Task	Retrospektíva 4. sprint	Matus Cimerman	In Progress	
Task	Zápisnica w11	Matus Cimerman	Done	
Task	Nahradiť cudzie kódy - Example 1. časť	Irina Dyomina	In Progress	src/LuaGraph/LuaGraphTreeItem.cpp include/LuaGraph/LuaGraphTreeItem.h src/QOSG/TreeItem.cpp include/QOSG/TreeItem.h Ponechať cudzie kódy nezmenené, správnym
Task	CAVE - analýza nástroja Equalizer	Denis Illes	In Progress	Preštudovať využitie, prostriedky, požiadavky. Zohnať programming guide.
Task	Refaktoring - OpenCV	Filip Jurcacko	To Do	inšpirácia - Garaj - gitlib spraviť ako osobitné externé knihy da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dssoftviz
Task	Refaktoring - Leap	Filip Jurcacko	Ready to review	inšpirácia - Garaj - gitlib spraviť ako osobitné externé knihy da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dssoftviz
Task	Refaktoring - Kinect	Filip Jurcacko	In Progress	inšpirácia - Garaj - gitlib spraviť ako osobitné externé knihy da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dssoftviz
Task	Inžinierske dielo	<i>Unassigned</i>	In Progress	
Task	Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dssoftviz	Denis Illes	Ready to review	doc - doxygen resources .bat delete
Task	Aruco example testy	<i>Unassigned</i>	To Do	vysúšať 3dssoftviz\install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe arg. live camera.yml 0.025 freeglut.dll prekopiovať z
Task	OSG Jedno okno - rozťahnuté cez 3 monitory	Matus Cimerman	In Progress	
Task	Refaktoring - diluculum	Dalibor Meszaros	In Progress	diluculum použitý mimo namespace Lua (triedy LuaGraph, LuaInterface) riešenie: LuaGraph/Interface - pridať metódy
Task	3Dconnexion Mouse - vytvoriť core class / interface	Michal Fasanek	In Progress	Vytvoriť triedy na spracovanie a konvertovanie údajov získaných z myšky, napísať funkcie, ktoré pohyby v jednotlivých smeroch spracuje a poskytne projektu. Príklad Core triedy - Kinect. Vytvoriť interface, cez ktoré bude komunikovať modul (myš) s existujúcim projektom 3DSofViz.
Task	3Dconnexion Mouse - namapovať na ovládanie virtuálnej kamery	Michal Fasanek	In Progress	Poskytnuté údaje cez rozhranie použiť na ovládanie virtuálnej kamery. Ovládanie v oboch režimoch - voľný a orbitálny pohyb.