

# Zápisnica 12., tímu $\alpha$ Reach (#4)

**Autor:** Matúš Cimerman

**Dátum stretnutia:** 9.12.2015

**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 stretnutia:**

- Posledné stretnutie v zimnom semestri.
- Zhodli sme sa, že budeme na projekte pracovať aj cez sviatky a skúškové obdobie aby sme projekt posunuli a dosiahli všetky ciele, ktoré sme si stanovili na začiatku projektu.
- Diskusia najmä o tom, prečo sa nám nepodarilo dokončiť posledné úlohy:
  - Riešili sme hlavne dokumentáciu,
  - Príprava na deň otvorených dverí na FIIT kde sme prezentovali 3Dsoftviz spolu s Kinect-om
  - Posledný šprint trval o týždeň menej ako ostatné šprinty – nedostatok času
  - Nedokončené úlohy ostávajú s cieľom dokončiť ich do Vianoc resp. cez vianočné sviatky

## Stav úloh z minulého stretnutia:

|  |                  |             |   |
|--|------------------|-------------|---|
| Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dsodtviz                            | Denis Illes      | In Progress | doc - doxygen<br>resources<br>.bat delete<br>logging ako modul - <a href="https://github.com/LuaDist/lualogging">https://github.com/LuaDist/lualogging</a>  |
| Aruco example testy  | Unassigned       | To Do       | vysúšať 3dsodtviz\install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe<br>arg. live camera.yml 0.025<br>freeglut.dll prekopiovať z "OSG\ThirdParty\VC10\x86\bin\" a premenovať na freeglut.dll<br>camera.yml prekopiovať z "_install\share\3dsodtviz\config"                                      |
| Refaktoring časti: Kinect, Leap, OpenCV                                  | Filip Jurcacko   | In Progress | inšpirácia - Garaj - gitlib<br>spraviť ako osobitne externé libky<br>da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dsodtviz<br>pozreť aj CMakeLists.txt<br>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 - projektory<br>virtualCave<br>equalizer - skusit googlit<br>tasky - analýza<br>3 okná - iná kamera, pre každé fullscreen..<br>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)<br>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.<br>Príklad Core triedy - Kinect.<br>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/<br>Bezier, Curve, Export, Model, Utilities<br>a linkovať sa na osgModeling knižnicu, ktorú treba pridať do dependencies ako submodule   |
| Tlačidlo "&Multi-select mode" vracia cez "getid" NULL, čo zhorší program | Filip Jurcacko   | Done        | Pri označovaní viacerých uzlov program crashne.   |

## Úlohy na budúce stretnutie:

|   |                  |             |  |
|---|------------------|-------------|--|
| Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dsodtviz                           | Denis Illes      | In Progress | doc - doxygen<br>resources<br>.bat delete<br>logging ako modul - <a href="https://github.com/LuaDist/lualogging">https://github.com/LuaDist/lualogging</a>   |
| Aruco example testy   | Unassigned       | To Do       | vysúšať 3dsodtviz\_install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe<br>arg. live camera.yml 0.025<br>freeglut.dll prekopiovať z "OSG\ThirdParty\VC10\x86\bin\" a premenovať na freeglut.dll<br>camera.yml prekopiovať z "_install\share\3dsodtviz\config"                                    |
| Refaktoring časti: Kinect, Leap, OpenCV                                 | Filip Jurcacko   | In Progress | inšpirácia - Garaj - gitlib<br>spraviť ako osobitne externé libky<br>da sa samostatne skompilovať, netreba mu 3dsodtviz<br>pozreť aj CMakeLists.txt<br>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 - projektory<br>virtualCave<br>equalizer - skusit googlit<br>tasky - analýza<br>3 okná - iná kamera, pre každé fullscreen..<br>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)<br>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.<br>Príklad Core triedy - Kinect.<br>Vytvoriť interface, cez ktoré bude komunikovať modul (myš) s existujúcim projektom 3DSodViz. |
| 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/<br>Bezier, Curve, Export, Model, Utilities<br>a linkovať sa na osgModeling knižnicu, ktorú treba pridať do dependencies ako submodule  |
| Tlačidlo "&Multi-select mode" vracia cez "getkd" NULL, čo zhodí program | Filip Jurcacko   | Done        | Pri označovaní viacerých uzlov program crashne.  |