

Zápisnica 9., tímu α Reach (#4)

Autor: Matúš Cimerman

Dátum stretnutia: 18.11.2015

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:

- Diskusia o OSG Modelingu,
- Pripraviť demo 3D myši – najlepšie tak, aby bola funkčná do DOD na FIIT.
- Refaktorovať diluculum mimo namespace
 - Lua, LuaGraph a LuaInterface by sa mali vyňať z projektu .
 - Do LuaGraphu a LuaInterface pridať metódy aby Lua nepoužíval Diluculum priamo.
 - Nachádza sa na 5-6 miestach v kóde.
- Diskusia o stereoskopickom zobrazení
 - OSG podpora
- Diskusia o multiview zobrazení - viac monitorov
 - OSG podpora,
 - Existujú example na to – jedno OSG okno rozťahnuté cez 3 monitory.
- Treba otestovať kalibrovanie kamery:
 - Každá kamera ma iné skreslenie,
 - Diplomovka Juríka.
- Zhodli sme sa na tom, že pripojíme výstup z PlantUML do doxygenu
- Otvorili sme diskusiu o udržiavaní robustnej a hodnotnej dokumentácie pre tento projekt, ktorú by tvorili aj nasledujúce tímové projekty po nás.
 - Nájsť možnosti generovania dokumentácie z textových súborov (niečo ako markdown štýlovanie)
 - Predpokladom sú napríklad:
 - dobre okomentovaný zdrojový kód,
 - unit testy,
 - identifikované požiadavky a analýza,
 - Nové implementované moduly do projektu by mali byť ukážkou.

Stav úloh z minulého stretnutia:

Zapisnica w8	Michal Fasanek	Done	V prílohe export taskov z Jiry. w8-1_status - status uloh z minulého týždňa w8_todo-inprogress - zvyšné úlohy na budúci
Opraviť error handling	Filip Jurcacko	Done	Na viacerých miestach v kóde je do funkcií posielaný argument bool* error ktorý sa vnútri funkcie nastavuje v prípade chyby Avšak často po vykonaní funkcií buď nieje skontrolovaný vôbec alebo je viacsobne
Dokumentácia k produktu - riadenie	Filip Jurcacko	Done	BIELIKOVÁ http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/tp-slov/tp-main.html
Dokumentácia k produktu - BigPicture	Filip Jurcacko	Done	BIELIKOVÁ http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/tp-do
Dokumentácia k produktu - 3 šprinty	Filip Jurcacko	Done	do 18.11. v AIS
Nájsť všetky cudzie kódy	Irina Dyomina	Done	identifikovať všetky cudzie kódy, a nájsť odkiaľ boli zobrať napr: foldre: src > Noise (hlavička zobrazuje že kód je
Opraviť warningy - OS X	Matus Cimerman	Done	
Začleniť triedy do príslušných namespaceov	Denis Illes	Done	Triedy ako "Cube", "Sphere", "SpikySphere" sa nachádzajú mimo svojho namespaceu (Clustering). Treba ich začleniť. Rovnako ako "HistoryBuffer" (malo by to byť v Kinect namespace)
Vytvoriť metodiku - ako programovať v C++	Matus Cimerman	Done	Vytvoriť dokument, v ktorom sa opíše postup pri programovaní v jazyku cpp. Zaznamenajú sa základné princípy, ktorých sa budeme držať pri vývoji softvéru. * astyle,
3Dconnexion Mouse - vytvoriť core class / interface	Jaroslav Gazdik	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 3DSoftViz.
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.
3Dconnexion Mouse - vytvoriť diagramy	Irina Dyomina	Done	Vytvoriť diagram s triedami znázorňujúce začlenenie modulu do projektu. Inšpirovať sa s modulom Kinect.
Opraviť warningy - MSVC	Dalibor Meszaros	Done	Warningy detekované nástrojom MSVC
Opraviť warningy - cppCheck	Dalibor Meszaros	Done	Warningy detekované nástrojom cppCheck
linkovať sa na osgModelling	Peter Kapec	Done	treba odstrániť z projektu súbory v Math/ - Bezier - Curve - Export
Tlačidlo "Load function calls" po otvorení priečinka zhodí program	Denis Illes	Done	Pri otváraní zložky s .lua súbormi program crashne. Zrejme Windows related issue, keďže na iOS funguje bez akýchkoľvek problémov. Riešenie: zakomentovať ...\\3dsoftviz\\resources\\scripts\\luadb\\extraction\\extractor.lua line 182 (assert) alebo zmazať druhú podmienku > assert(path, "wrong path
Tlačidlo "&Multi-select mode" vracia cez "getId" NULL, čo zhodí program	Filip Jurcacko	Done	Pri označovaní viacerých uzlov program crashne.
Aktualizovať používateľskú príručku	Denis Illes	Done	

Úlohy na budúce stretnutie:

Upratať nesprávne umiestnené veci z 3dsodtviz	Denis Illes	In Progress	doc - doxygen resources
Aruco example testy	<i>Unassigned</i>	To Do	vysúšať 3dsodtviz\install\bin\aruco_test_gl.exe a ostatné *_gl.exe arg. live camera.yml 0.025 freeglut.dll prekopiovať z
Refaktoring časti: Kinect, Leap, OpenCV	Filip Jurcacko	In Progress	inšpirácia - Garaj
OSG Jedno okno - rozťahnuté cez 3 monitory	Matus Cimerman	In Progress	
OSG Multiview	Denis Illes	In Progress	OSQ multiview/window - projektor virtualCave equalizer - skúsiť googlit
Refaktoring nahradiť cudzie kódy 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	Jaroslav Gazdik	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 3DSoftViz.
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.
AUGREALITY-18 Opraviť CameraManipulator.cpp	<i>Unassigned</i>	To Do	
AUGREALITY-18 Opraviť QtColorPicker.cpp	<i>Unassigned</i>	Ready to review	
AUGREALITY-18 Opraviť NoiseUtils.cpp	<i>Unassigned</i>	Ready to review	
Presunúť "cudzi" kód do dependencies	Peter Kapec	To Do	Zdrojové súbory: NoiseUtils.cpp, QtColorPicker.cpp, CameraManipulator.cpp