

**Tímový projekt 2015/2016**

## Zápisnica z 17. stretnutia

## *Účastníci stretnutia*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dátum: 28.3.2016** | **Čas: 08:00 - 11:00** | **Miestnosť: 5.45** |
| **Vedúci tímu:** | Ing. Rastislav Bencel | |
| **Členovia tímu:** | Bc. Vladimír Čápka | |
| Bc. Roman Kopšo | |
| Bc. Kristián Košťál | |
| Bc. Patrik Krajča | |
| Bc. Patrik Pernecký | |
| Bc. Peter Radványi | |
| Bc. Dalibor Turay | |
| **Vypracoval:** | Bc. Vladimír Čápka | |

## *Plán stretnutia*

* Review šprintu
* Výmena znalostí medzi členmi tímu
* Prerokovanie bodov z časti C
* Zadanie úloh do ďalšieho stretnutia

## Rokovanie

|  |  |
| --- | --- |
| **BOD ROKOVANIA** | **VÝSLEDOK** |
| WTP - oprava chýb pri Context Response | Chyby boli opravené. |
| AFCP - rest-api + handover | Spracovanie všetkých správ od HDS a spravenie rest-api volania na konkrétne WTP, presúvanie staníc medzi WTP, uskutočnenie pokusného handoveru, testovanie stability a funkcionality. Úloha nebola splnená úplne a bola prenesená do ďalšieho týždňa . |
| HDS - synchronizácia vlákien | Vykonanie náležitých protiopatrení na zabránenie vzniku konfliktov medzi viacerými vláknami pri zasahovaní do databázy. Vlákna neboli synchronizované, ale bol vytvorený handover boli upravené formáty prijímania a odosielania správ. Úloha nebola splnená úplne a bola prenesená do ďalšieho týždňa . |
| HDS - revízia kódu | Upravenie zdrojových kódov do čitateľnejšej podoby, pridanie chýbajúcich komentárov a preloženie do anglického jazyka. Úloha nebola splnená úplne a bola prenesená do ďalšieho týždňa . |
| Lua | Dissector do Wireshark-u na ASLAN správy |
| WTP - implementácia Association Response a Signal Response | Implementácia rozhodovacích správ |
| HDS - Logika a rozhodovanie | Pripojenie k databáze, analyzovanie paketov, rozhodnutie na základe analýzy , vykonanie akcií |
| HDS - výstupy vlákien | Každý prvok by mal mať učenú konzolu na výpisy, ktorá bude jedinečná pre tento prvok. |

## *Úlohy do ďalšieho stretnutia*

Zápis úloh do ďalšieho stretnutia, prípadne popis , kde sa tieto úlohy nachádzajú