



Tímový projekt 2016/2017

Zápis zo stretnutia č. 15

Vedúci tímu: Ing. Polášek Ivan, PhD.	Dátum: 13.3.2017 13:00
Prítomní: Bc. Gáspár Matúš Bc. Jesze Ľubomír Bc. Minárik Jakub Bc. Skala Lukáš Bc. Víťaz Matej Bc. Zajac Peter Bc. Žilka Dominik	Čas: 13:00 – 16:00
	Miesto: 3D Lab (FIIT STU)
	Vypracoval: Bc. Jakub Minárik

Téma stretnutia:

- Analýza aktuálneho stavu projektu a úloh
- Modifikácia algoritmu vykresľovania aby bolo OccurrenceSpecification ukladané relatívne a násobené konštantou
- Analýza spôsobu ukladania informácií o čase pri OccurrenceSpecification
- Vyhodnotenie chýb pri algoritme vykresľovania
- Prerobenie objektu Layer na Interaction
- Prehodnotenie poradia, v ktorom budeme pracovať na CRUD operáciach
- Analýza automatického posúvania správy (po zúbkoch) pri pridaní novej správy, alebo obalení správy do fragmentu
- Analýza možnosti viacerých správ v jednej rovine, s rovnakým časom

Predchádzajúce úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Status
1	Vytvorenie nového plátna diagramu pre editáciu	Bc. Lukáš Skala	✓
2	Vytvorenie novej správy v diagrame	Bc. Matúš Gáspár	✓

3	Vytvorenie novej čiary života v diagrame	Bc. Jakub Minárik	✓
4	Zmena logiky renderovania tak, aby OccurrenceSpecification bolo relatívne a násobené o konštantu	Bc. Ľubomír Jesze Bc. Matej Víťaz	✓
5	Upraviť seedy	Bc. Peter Zajac	✓
6	Implementovať hydrátory a validátory pre ukladanie z JSON API	Bc. Peter Zajac	posunutie na ďalší týždeň
7	Vytvoriť konfiguráciu pre konštanty na frontende	Bc. Lukáš Skala	✓
8	Pridať toolbar s ikonami v menu	Bc. Lukáš Skala	✓
9	Pridanie čiary života do interakcie	Bc. Jakub Minárik	✓
10	Pridanie správy – uloženie do databázy	Bc. Dominik Žilka Bc. Matúš Gáspár	✓
11	Analyzovať a implementovať prototyp 3D šípky	Bc. Dominik Žilka Bc. Matúš Gáspár	odložené

Obsah Stretnutia:

1. Diskutovali sme o spôsobe automatického odsadenia správ pri pridaní novej správy
 - a. Odsadenie pri fragmente aj správe bude vždy konštantné a rovnaké
 - b. Dve správy nemôžu byť vykonané v rovnakom čase, a teda nemôžu byť v jednej rovine, musia byť odsadené aspoň o jeden zúbok
2. Prehodnotili sme harmonogram implementovania CRUD operácií
 - a. Po inserte najskôr implementujeme delete, až potom update/edit
 - b. Testovanie funkcionality aj po inserte, aj po delete
3. Spojenie Layer a Diagramov do jednej tabuľky v DB
 - a. Diskutovali sme, či je z implementačného hľadiska vhodnejšie, aby Layer bola ako samostatná trieda, alebo súčasťou interakcie, ako je aj celkový diagram

Nové úlohy:

#	Úloha	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia
1	Dorobiť automatické obnovovanie menu	Bc. Ľubomír Jesze	20.3.2017
2	Vracanie Lifeline objektov podľa poradia	Bc. Ľubomír Jesze	20.3.2017
3	Delete Lifeline, Layer, Interaction	Bc. Víťaz Matej	20.3.2017
4	Pridanie vzťahu do dátového modelu medzi Layer(Interakciou) a Lifeline	Bc. Jakub Minárik	20.3.2017
5	Modálne okno prompt	Bc. Lukáš Skala	20.3.2017
6	Pridanie samostatnej Lifeline	Bc. Jakub Minárik	20.3.2017
7	Vyriešiť klonovanie Eventov	Bc. Víťaz Matej	20.3.2017
8	Nastaviť menu položky	Bc. Lukáš Skala	20.3.2017
9	Hydrátory a validátory	Bc. Ľubomír Jesze	20.3.2017

10	Delete message	Bc. Peter Zajac	20.3.2017
11	Dorobiť selectable	Bc. Vířaz Matej	20.3.2017

Harmonogram interných testovacích stretnutí

6. týždeň	20.3.2017	Testovanie insertu
7. týždeň	27.3.2017	Testovanie deletu
9. týždeň	10.4.2017	Podľa stavu aplikácie testovanie update