



Error_418

[GitHub/Error-418-SWE](https://github.com/Error-418-SWE)

error418swe@gmail.com

Verbale interno 04/12/23

Meeting di Context Switch relativo al PoC

Informazioni

| | |
|---------------------|---|
| Versione | 1.0.0 |
| Uso | Interno |
| Stato | Approvato |
| Responsabile | Carraro Riccardo |
| Redattore | Nardo Silvio |
| Verificatore | Todesco Mattia |
| Destinatari | Gruppo Error_418 Vardanega Tullio Cardin Riccardo |

1 Informazioni generali

- Luogo: Discord_G
- Data e ora: 04/12/23 @ 15:00 ~ 16:00
- Partecipanti (3):
 - Carraro Riccardo
 - Nardo Silvio
 - Oseliero Antonio
- Assenti (4):
 - Banzato Alessio
 - Gardin Giovanni
 - Todesco Mattia
 - Zaccone Rosario

2 Ordine del giorno

- spiegazione del lavoro svolto sul PoC_G;
- analisi dei dubbi emersi;
- organizzazione dei lavori da svolgere durante lo sprint attuale relativamente al PoC_G.

2.1 Spiegazione del lavoro svolto sul PoC_G

I lavori svolti durante lo sprint precedente sono stati esposti e spiegati, nello specifico è stata mostrata l'implementazione del sistema di posizionamento degli scaffali nell'ambiente di lavoro, il funzionamento di meccaniche base di Three.js_G, l'implementazione della lettura dei file SVG_G e del database_G. Sono stati analizzati i moduli e le tecnologie utilizzate (dat.gui, OrbitControls, Vite, Parcel, MySQL).

2.2 Analisi dei dubbi emersi

Tramite l'analisi dei lavori svolti sono emersi dubbi da esporre al Proponente_G:

- definire se sia più opportuno precaricare il database_G in blocco oppure interrogarlo ad ogni interazione che necessita le sue informazioni;
- definire come dovrebbe essere gestita l'altezza degli scaffali dopo aver configurato l'ambiente di lavoro tramite file SVG_G.

3 Azioni da intraprendere

Le azioni da intraprendere si concentrano sullo sviluppo del PoC_G:

- studiare l'utilizzo di Docker_G e la containerizzazione dell'applicativo;
- esplorare le tecnologie alternative a Three.js_G, nello specifico Unreal Engine (appena terminato il lavoro attualmente iniziato sulle Norme di Progetto);
- implementare i bin_G e il loro rapporto con gli scaffali (appena terminato il lavoro attualmente iniziato sulle action di GitHub_G);
- esplorare i diversi modi di implementare l'interfaccia utente_G (nel caso qualcuno terminasse anzitempo il lavoro assegnato).