

3 Etap

Mikołaj Zasada, Patryk Studziński, Paulina Szymanek

1. Lista celi

Frontend

- Utworzenie wstępnej strony wyświetlającej mapę oraz zmockowanych pojazdów poruszających się bez większego składu (np po okręgu) w celu przetestowania funkcjonalności animacji
- Po ustaleniu stosownego formatu przesyłania danych przygotowanie części front-endowej pod testowanie rozwiązania subscribe-update (aby zminimalizować ilość zapytań na backend.
- Dążenie do wyświetlania jednego/dwóch symulowanych samochodów na wcześniej utworzonej mapie.
- Badanie możliwości buforowania, w celu wyświetlania N-tego kroku, gdy już w buforze mamy N+1
- W zależności od czasu wstępna obsługa endpointa do regulowania ilości przychodzących danych (ile aut, z jakiego obszaru)

Backend

- Ustalenie formatu przesyłu danych
- Utworzenie stosownego endpointu do możliwości 'subskrypcji' przez front-end
- Utworzenie endpointu służącego do przyjmowania dodatkowych danych od frontu na temat ilości przesyłanych danych (ile aut, z jakiego obszaru itp.)
- Utworzenie mechanizmu aktualizującego subskrybentów
- Zbadanie możliwości rozsądnego dobierania pojazdów wysyłanych w przypadku ich za dużej ilości na obszarze

2. Zmiany

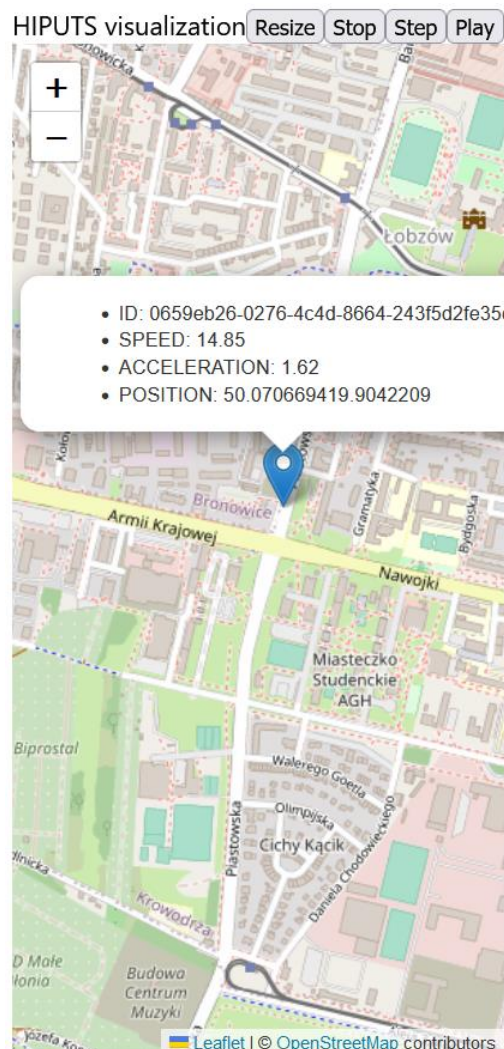
- dodano interfejs IProbs, który używany jest do wizualizacji mapy i samochodu,
- dodano obliczanie oraz pobieranie obecnych koordynatów samochodu,
- przy samochodzie wyświetlane są informacje o nim: ID, prędkość, przyspieszenie i pozycja,
- dodano wstępną komunikację poprzez sockety,
- wyświetlanie ekranu ładowania bądź mapy w zależności od stanu symulacji,

3. Demo

Jeśli aplikacja się ładuje, wyświetlany jest ekran ładowania:



Jeśli aplikacja jest załadowana, wyświetlana jest mapa z samochodem przedstawionym za pomocą pinezki:



4. Obecne problemy

- Samochód znika jeśli wyjedzie poza granice mapy,
- Nieskomplikowany wygląd stron,
- Samochód porusza się w przód i w tył w obrębie jednej drogi,
- Potrzeba usuwania pliku 'serverLock.txt' manualnie przed każdym uruchomieniem aplikacji.