



# Error\_\_418

[GitHub/Error-418-SWE](#)

[error418swe@gmail.com](mailto:error418swe@gmail.com)

---

## Verbale interno 04/12/23

Meeting di Context Switch relativo al PoC

---

### Informazioni

---

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Uso</b>	Interno
<b>Stato</b>	Approvato
<b>Responsabile</b>	Carraro Riccardo
<b>Redattore</b>	Nardo Silvio
<b>Verificatore</b>	Todesco Mattia
<b>Destinatari</b>	Gruppo Error__418 Vardanega Tullio Cardin Riccardo

## 1 Informazioni generali

- Luogo: Discord<sub>G</sub>
- 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<sub>G</sub>;
- analisi dei dubbi emersi;
- organizzazione dei lavori da svolgere durante lo sprint attuale relativamente al PoC<sub>G</sub>.

### 2.1 Spiegazione del lavoro svolto sul PoC<sub>G</sub>

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<sub>G</sub>, l'implementazione della lettura dei file SVG<sub>G</sub> e del database<sub>G</sub>. 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<sub>G</sub>:

- definire se sia più opportuno precaricare il database<sub>G</sub> 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<sub>G</sub>.

## 3 Azioni da intraprendere

Le azioni da intraprendere si concentrano sullo sviluppo del PoC<sub>G</sub>:

- studiare l'utilizzo di Docker<sub>G</sub> e la containerizzazione dell'applicativo;
- esplorare le tecnologie alternative a Three.js<sub>G</sub>, nello specifico Unreal Engine (appena terminato il lavoro attualmente iniziato sulle Norme di Progetto);
- implementare i bin<sub>G</sub> e il loro rapporto con gli scaffali (appena terminato il lavoro attualmente iniziato sulle action di GitHub<sub>G</sub>);
- esplorare i diversi modi di implementare l'interfaccia utente<sub>G</sub> (nel caso qualcuno terminasse anzitempo il lavoro assegnato).