

## Agenda

1. Informations
2. Discussion on the amendment
3. Task assignment and organization
4. Time schedule

## Minutes

### 1. Informations

### 2. Discussion on the amendment

#### *Task 3: Dúvidas e resumo do trabalho efectuado até ao momento*

#### 3.2 Integration with CSS tools

O que é que eles querem especificamente? Lembro-me de no Workshop terem falado num editor de ficheiros de configuração do MARTE e não estou a ver mais nada que se possa fazer neste ponto... Seria necessário colocar o SDD editor a gerar os ficheiros de configuração do MARTE... Parece-me apertado para o fazer pois será necessário descrever toda a estrutura de GAMS do MARTE na base de dados para depois se fazer a integração... (Descrever a estrutura na base de dados não me parece o mais complexo, integrar no SDD é que me parece mais complexo pois é uma ferramenta desenvolvida por terceiros da qual não conhecemos exactamente a estrutura)...

#### 3.3 Integration into CODAC

Relativamente à integração com EPICS:

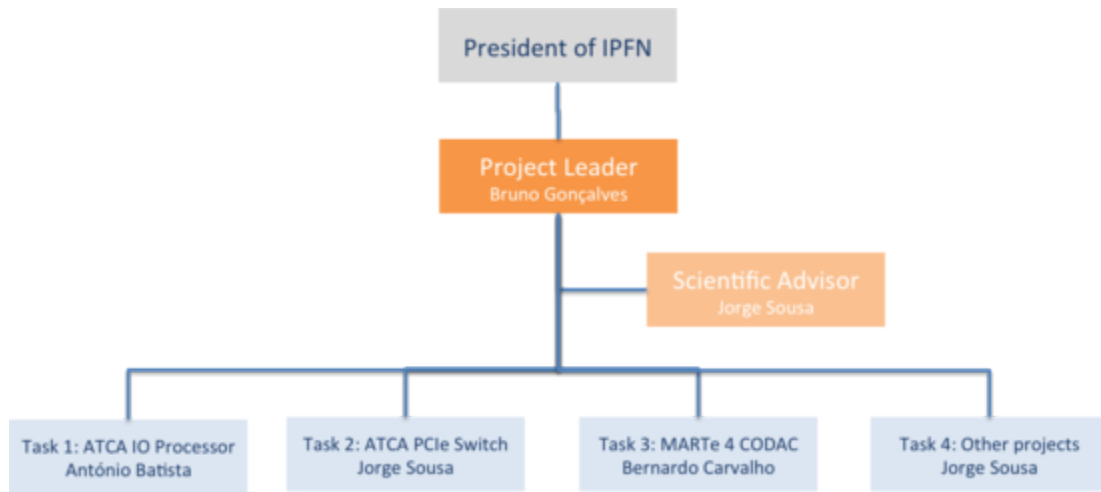
- A publicação dos sinais do MARTE como "Process Variables" do EPICS é feita através do CA server implementado pelo Barbalace. (Todos os parâmetros das PVs são definidos nos cfgs do MARTE).
- A alteração dos estados do MARTE é feita através de um device support do EPICS que comunica com o MARTE por HTTP
- A alteração de valores de parâmetros da DDB é feita através da Configuration Library desenvolvida pelo Daniel.

Pela troca de mails com o Barbalace ele indicou-me que não teve tempo para implementar a alteração dos estados nem a alteração de parâmetros da DDB. Neste momento temos 3 formas diferentes de ligação entre MARTE e EPICS. Parece-me que deveríamos integrar tudo numa só.

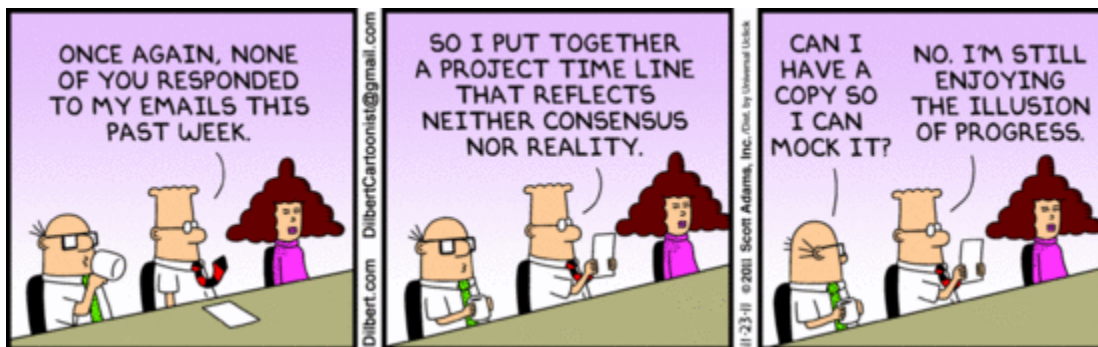
#### 3.4 Deployment RPM package

O André já enviou um mail a definir esta tarefa e na próxima semana irei dedicar-me a ela. Penso que deveremos ter 2 packages tal como acontece com os restantes módulos do codac core system. Um com os binários e outro apenas com o código fonte.

### 3. Task assignment and organization



#### 4. Time schedule



#### Actions