

Zápis 1. stretnutia tímu č. 3

Autor zápisu: Bc. Patrik Polatsek
Dátum: 30.9.2013
Miestnosť: Laboratórium počítačového videnia a grafiky

Prítomní: Vedúci: Ing. Vanda Benešová, PhD.
Členovia tímu: Bc. Peter Hamar
Bc. Juraj Jarábek
Bc. Jakub Mercz
Bc. Marianna Mušínská
Bc. Martin Petluš
Bc. Patrik Polatsek
Bc. Róbert Sabol
Bc. Lukáš Sekerák

Priebeh stretnutia:

- Vedúca tímu načrtla priebeh práce na projekte
- Na vývoj aplikácie bude k dispozícii LED projektor a transparentná fólia, na ktorú sa bude vysielat' obraz
- Aplikáciu, ktorú máme vytvoriť sme rozdelili do nasledovných častí (komponentov) (Príloha A):
 - riadiaca časť: notebook bude celú aplikáciu spravovať a vykonávať
 - mobilná aplikácia: využitie gps a interakcia s mobilom → technológie: Java, Android
 - detekcia objektov: z videosekvencií sa budú detekovať objekty (pomocou obrázkov uložených v databáze) → technológie: C++, OpenCV
 - sledovanie polohy hlavy: pre zobrazenie textu/obrazu v správnej pozícii voči hlave sa bude sledovať poloha hlavy → C++, KINECT
 - zobrazovacia časť: zobrazenie textu/obrazu na transparentnú fóliu → technológie: C++, OpenGL
- Predbežne sme si zadelili, ktorí členovia tímu sa budú venovať jednotlivým častiam projektu
- Na vývoj mobilnej aplikácie by sa dali využiť kódy od Richarda Sámela
- Ďalším cieľom projektu je vytvoriť hru, kt. bude reflektovať reálny svet, diskutovali sme možné námety na hru
 - hádať o akú budovu ide
 - uhádnuť dopravnú značku
- V prvej fáze projektu budeme zobrazovať len text, príp. doplnkový obraz (pre každý POI treba mať pripravené viaceré verzie a vždy zobrazit' niečo iné)

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Pridelené členovi	Opis úlohy
1	Lukáš, Jakub, Juraj	vytvoriť Android aplikáciu, ktorá bude ukladať aktuálnu gps polohu → timestamp pre videozáznam
2	Robo	kontaktovať sa s Richardom Samelom, získať kódy na gestá pre mobilnú aplikáciu
3	všetci členovia	pripraviť si nápady ako prepojiť jednotlivé komponenty (programy)

Prílohy:

Príloha A. Prvotný návrh štruktúry aplikácie

