

Zápis 6. stretnutia tímu č. 3

Autor zápisu: Bc. Marianna Mušínská
Dátum: 4.11.2013
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

Stav zadaných úloh z minulého stretnutia:

ID	Pridelené členovi	Opis úlohy	Stav
1	Juraj	Doxygen – pozrieť a pripraviť jednoduchý dokument pokyny čo máme písať a kam aby to potom celé fungovalo	v procese riešenia
2	Lukáš	Sprístupniť moduly, dávať rady ako používať jeho moduly, doxygen, video na snímky	vyriešené
3	Patrik	Finalizuje rozoznávanie objektov, registrácia objektov	vyriešené
4	Martin	Vypočítavať pozíciu objektu	vyriešené
5	Robo	TCP komunikácia z Androidu	v procese riešenia
6	Jakub	tvar – nejaký bod na tvári, vzdialenosť	vyriešené
7	Peťo	3D model, lietadlo	v procese riešenia
8	Marianna	TCP modul do C++ projektu	nevyriešené, nevedela

			sa prepojiť s Androidom
9	všetci členovia	Najst v Lukasovom projekte svoj modul	vyriešené

Priebeh stretnutia:

- diskusia o pomenovaní jednotlivých modulov
- diskusia o sfunkčnení git - musí sa sfunkčniť čím skôr
- diskusia o tom, kde budú uložené GPS pozície objektu, ktoré potrebujeme na výpočet pozície
- Lukáš nám ukázal a vysvetlil na konkrétnom prípade ako fungujú moduly
- bolo nám odporučené používať namespace-y
- rozhodli sme sa, že budeme používať debuggery
- Jakubovi nastali menšie komplikácie pri spustaní svojho programu a bolo mu odporučené používať hĺbkovú mapu
- diskusia o hernej logike, a ako by mal vyzeráť main
 - o výsledok diskusie: main musí byť čisto riadiaci
 - o a herna logika môže byť jeden modul
- zhodli sme sa, že musíme používať chybové hlášky, a musíme vedieť odchytiť výnimky
- treba vytvoriť class diagram najlepšie na papier, aby sme vedeli na tom rukou editovať

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

1	Juraj	Doxygen - pripraviť užívateľskú príručku (dokument)
2	Lukáš	pripojiť Patrika,
3	Patrik	sfinalizovanie modulu spracovania obrazu a registrácie obrazu
4	Martin	sfunkčniť git, testovanie
5	Robo	

6	Jakub	preštudovať používanie hlbkovej mapy
7	Peto	lietadlo – pohyb pomocou klávesnice
8	Marianna	dokumentácia
9	všetci členovia	prepojiť sa s git, používať Doxygen, pomoc pri dokumentácii jednotlivých modulov, nakresliť class diagram

Prílohy:

Príloha A. Nová nástenka

