Zápis zo stretnutia č. 4

Tím č. 16

**Dátum a čas stretnutia:** 7. 3. 2016 o 16:00

**Miesto stretnutia:** FIIT STU, Laboratórium Siemens 4.46

**Prítomní:** Erik Bujna, Mário Csaplár, Michal Dobai Lukáš Doubravský, Martin Petráš, Ondrej Vlček , Lenka Kutlíková

**Zapisovateľ:** Lenka Kutlíková

**Téma stretnutia:**

Diskusia o finálnom produkte

**Opis stretnutia:**

1. Na začiatku stretnutia sme spolu s vedúcim diskutovali pokrok od minulého týždňa. Dohodli sme sa, že cieľom bude hlavne zistiť limity kinectu.

2. Ďalej sme diskutovali s vedúcim projektu o kontexte finálnej aplikácie - bolo by vhodné manipulovať nejakými grafmi, prípadne úloha s usporiadaním predmetov rôzneho tvaru alebo farby. S obtiažnosťou sa bude zmenšovať veľkosť, aby bolo možné otestovať limity kinectu.

3. V rámci plánovania sme a dohodli na cieľoch pre jednotlivé šprinty. Po ukončení vývoja sa v máji uskutoční experiment s používateľmi.

4. V ďalšej časti stretnutia sme diskutovali o finálnej aplikácií v tíme už bez vedúceho.

5. Rozdelenie úloh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Popis úlohy** | **Vypracuje** |
| 4.1 | Vytvoriť zápisnicu zo stretnutia. | Lenka Kutlíková |
| 4.2 | Nahrať zápisnicu na stránku. | Michal Dobai |
| 4.3 | Dokončiť prototyp pre Oculus Rift. | Martin Petráš, Ondrej Vlček |
| 4.4 | Dokončiť prototyp pre Microsoft Kinect založený na OpenGL. | Mário Csaplár |
| 4.5 | Pokračovať v tvorbe a testovaní sieťového modulu. | Michal Dobai, Lukáš Doubravský |
| 4.6. | Vymyslieť štruktúru finálneho produktu (rozhrania a pod.). | Všetci |