Zápis zo stretnutia č. 5

Tím č. 16

**Dátum a čas stretnutia:** 14. 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 s vedúcim projektu prebrali problémy, ktoré máme - za Oculus: Shader sa nechcel skompilovať na Intel grafike, NVidia išla. Problémy nastali v súvislosti s OpenGL. Ďalším problémom bola knižnica, ktorá nešla pridať na GitHub. Vedúci projektu spolu s Martinom Petrášom riešili tieto problémy spojené s Oculusom.

2. V ďalšej časti stretnutia Michal a Lukáš zhodnotili pokrok čo sa týka network prototypu - základná aplikácia hotová, neintegrovaná do finálneho prototypu.

3. Vedúci nám stanovil zálakladnú prioritu - spojiť prototypy do jedného projektu a odporučil nám dohodnúť sa, ako budú vyzerať rozhrania a celkovo štruktúra aplikácie.

4. Mário ukázal prototyp Kinectu.

5. V poslednej časti stretnutia sme diskutovali o úlohách, ktoré máme stihnúť do ďalšieho týždňa.

6. Rozdelenie úloh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Popis úlohy** | **Vypracuje** |
| 5.1 | Vytvoriť zápisnicu zo stretnutia. | Lenka Kutlíková |
| 5.2 | Nahrať zápisnicu na stránku. | Michal Dobai |
| 5.3 | Vyriešiť problémy s Oculusom. | Martin Petráš, Ondrej Vlček |
| 5.4 | Vyriešiť problém s knižnicou na GitHube. | Lenka Kutlíková |
| 5.5 | Vylepšovať sieťový modul. | Michal Dobai, Lukáš Doubravský |
| 5.6. | Integrovať Kinect prototyp do finálnej aplikácie. | Mário Csaplár, Erik Bujna |