

Zápis zo stretnutia č. 3

Tím č. 16

Dátum a čas stretnutia: 29. 2. 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

Zapisovateľ: Mário Csaplár

Téma stretnutia:

Zhodnotenie postupu v prototypoch, diskusia o finálnom produkte

Opis stretnutia:

1. Na začiatku stretnutia sme sa snažili zohnať vedúceho, ktorý napokon nebol prítomný v škole.
2. Michal Dobai a Lukáš Doubravský zhodnotili stav modulu na sieťovú komunikáciu a zdôvodnili výber knižnice, ktorá je postavená na .NET Frameworku.
3. Otestovali sme prototyp pre Oculus Rift, ktorý už korektne zahŕňa náklon a posun hlavy.
4. Vyhodnotili sme prácu s technológiou Microsoft Kinect po prvom semestri. Otestovali sme rýchlosť generovania meshu a Mário Csaplár predstavil plán na nový prototyp získavajúci dáta zo senzorov.
5. Premýšľali sme, akú hru by sme vytvorili ako produkt spájajúci Oculus Rift a Microsoft Kinect.

Rozdelenie úloh:

| Číslo úlohy | Popis úlohy | Vypracuje |
|-------------|--|--------------------------------|
| 3.1 | Vytvoríť zápisnicu zo stretnutia. | Lenka Kutlíková |
| 3.2 | Nahrať zápisnicu na stránku. | Michal Dobai |
| 3.3 | Dokončiť prototyp pre Oculus Rift. | Martin Petráš, Ondrej Vlček |
| 3.4 | Vytvoríť prototyp pre Microsoft Kinect založený na OpenGL. | Mário Csaplár |
| 3.5 | Pokračovať v tvorbe a testovaní sieťového modulu. | Michal Dobai, Lukáš Doubravský |
| 3.6. | Vymyslieť námet na finálny produkt. | Všetci |