

# 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 základnú prioritu - spojiť prototypy do jedného projektu a odporučil nám dohodnúť sa, ako budú vyzeráť 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 GitHubu.	Lenka Kutlíková
5.5	Vylepšovať sieťový modul.	Michal Dobai, Lukáš Doubravský
5.6.	Integrovať Kinect prototyp do finálnej aplikácie.	Mário Csaplár, Erik Bujna