

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 znižovať 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 aplikácii v tíme už bez vedúceho.
5. Rozdelenie úloh:

Číslo úlohy	Popis úlohy	Vypracuje
4.1	Vytvoríť 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