

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimediálny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 13	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 5.3.2008	
Čas: 16.00 – 17.30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Martin Kozmon	Zápis overil: Jakub Tekel'

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
11.8	Vytvorenie modelov prostredia	20.2.2008	5.3.2008	Splnená	Martin Kozmon
12.1	Spojzadniť SVN	27.2.2008	5.3.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov
12.2	Rozbehnúť s ostatnými členmi tímu implementáciu projektu	27.2.2008	5.3.2008	Rozdelená	Sašo Kiselkov
12.3	Napísať kapitolu o podobných riešeniach.	27.2.2008	29.2.2008	Splnená	Lenka Litvová

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa
- Spresnili sme plán letného semestra
- Dohodli sme kľúčové veci, ktoré treba implementovať

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
12.1	Spojazdniť SVN	27.2.2008	12.3.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov
13.1	Vytvorenie modelu komára s vysokým počtom polygónov	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Martin Kozmon
13.2	Začiatok programovania ovládania zvukom	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Lenka Litvová
13.4	GUI + zistiť funkčnosť	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Michal Poláčik
13.5	Bounding boxy – zistiť fungovanie	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Jakub Tekel'
13.6	Vytvorenie spresneného plánu	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
13.7	Úspešne spustiť prototyp	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
13.8	Naučiť sa štruktúru Ogre	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
13.9	Aktualizovať webstránku	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Martin Kozmon