

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 14	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 12.3.2008	
Čas: 16.00 – 17.30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Jakub Tekel'	Zápis overil: Martin Kozmon

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
12.1	Spojzdníť 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	Predĺžená	Michal Poláčik
13.5	Bounding boxy – zistiť fungovanie	5.3.2008	12.3.2008	Splnená	Jakub Tekel'
13.6	Vytvorenie spresneného plánu	5.3.2008	12.3.2008	Splnená	Bianka Kováčová
13.7	Úspešne spustíť prototyp	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
13.8	Naučíť sa štruktúru Ogre	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
13.9	Aktualizovať webstránku	5.3.2008	12.3.2008	Splnená	Martin Kozmon

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa
- Jakub sa rozhodol implementovať vlastnú detekciu a riešenie kolízií
- Martin sa pozrel na Cell-Shading v Ogre, využitie vyžaduje ďalší prieskum

- Sašo skompiloval Ogre, pracuje na spustení pod Linuxom

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
12.1	Spojzdniť SVN	27.2.2008	19.3.2008	Opäť predĺžená	Sašo Kiselkov
14.1	Pokračovanie programovania ovládania zvukom	12.3.2008	19.3.2008	Aktívna	Lenka Litvová
14.2	Implementovať vlastnú detekciu kolízií	12.3.2008	19.3.2008	Aktívna	Jakub Tekel'
13.8	Naučiť sa štruktúru Ogre	5.3.2008	19.3.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov
14.3	Aktualizovať si projektové denníky	12.3.2008	19.3.2008	Aktívna	Všetci
14.4	Vytvoriť a exportovať model nemocnice	12.3.2008	19.3.2008	Aktívna	Martin Kozmon
13.4	GUI + zistiť funkčnosť	5.3.2008	19.3.2008	Predĺžená	Michal Poláčik
14.5	Zistiť fungovanie Cell-Shading v Ogre	12.3.2008	19.3.2008	Aktívna	Michal Poláčik
13.7	Úspešne spustiť prototyp	5.3.2008	19.3.2008	Predĺžená	Bianka Kováčová