

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimediálny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

<b>Stretnutie č.:</b> 17	<b>Zúčastnení členovia tímu:</b> Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
<b>Dátum:</b> 2.4.2008	
<b>Čas:</b> 16.10 – 17:30	
<b>Miesto:</b> Softvérové štúdio (D07b)	
<b>Prílohy:</b>	
<b>Zápis vypracoval:</b> Lenka Litvová	<b>Zápis overil:</b> Jakub Tekel'

## Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
13.4	GUI + zistiť funkčnosť	26.3.2008	2.4.2008	Splnená	Michal Poláčik
14.2	Implementovať vlastnú detekciu kolízií	26.3.2008	2.4.2008	Splnená	Jakub Tekel'
<b>14.3</b>	<b>Aktualizovať si projektové denníky</b>	<b>12.3.2008</b>	<b>2.4.2008</b>	<b>Splnená</b>	<b>Sašo Kiselkov</b>
15.1	Rozbehať Ogre3D s našou aplikáciou	19.3.2008	2.4.2008	Splnená	Sašo Kiselkov
15.2	Commitnutie nového ovládania do SVN	19.3.2008	26.3.2008	Splnená	Jakub Tekel'
16.1	Začať s dokumentáciou projektu a riadenia	26.3.2008	2.4.2008	Splnená	Bianka Kováčová
16.2	Integrovať ovládanie zvukom do Ogre3D	26.3.2008	2.4.2008	Splnená	Michal Poláčik Lenka Litvová
17.1	Vytvoriť poster na IIT.SRC	2.4.2008	16.4.2008	Budúca	Martin Kozmon Lenka Litvová

## Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa.
- Úloha 14.2 je splnená, ale keď bude definitívny svet, treba ho nakockovať.
- Úloha 16.2 je splnená, ale je potrebné prispôbiť konštanty pre používateľsky prívetivé ovládanie.

- Sašo nás oboznámil s ďalším postupom práce na projekte. Navrhol nanovo prepísať celý program s lepšou štruktúrou. Navrhol využitie skriptovacie jazyka Lua. Sašovi bolo zverené vedenie implementačných prác.

## Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
17.1	Vytvoríť poster na IIT.SRC	2.4.2008	16.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon Lenka Litvová
17.2	Exportovať model sveta	2.4.2008	9.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon
17.3	Modely ľudí	2.4.2008	9.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon
17.4	Prepis celého projektu podľa navrhnutého postupu	2.4.2008	9.4.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov (Michal Poláčik)
17.5	Umelá inteligencia	2.4.2008	9.4.2008	Aktívna	Jakub Tekel
17.6	Dodať Bianke časový plán na tvorbu projektu	2.4.2008	3.4.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
17.7	Dokumentácia k implementácii	2.4.2008	29.4.2008	Aktívna	všetci
17.8	Detailne špecifikovať príbehový obsah hry (itemy, questy)	2.4.2008	16.4.2008	Aktívna	Jakub Tekel (Bianka Kováčová)