

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 19	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 16.4.2008	
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
17.1	Vytvoriť poster na IIT.SRC	2.4.2008	16.4.2008	Ukončená	Martin Kozmon Lenka Litvová
17.5	Umelá inteligencia v Lue	2.4.2008	13.4.2008	Predĺžená	Jakub Tekel'
17.7	Dokumentácia k implementácii	2.4.2008	29.4.2008	Stále aktívna	Bianka Kováčová (Všetci)
18.1	Integrácia ovládania a fyziky	9.4.2008	13.4.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov (Michal Poláčik)
18.2	Namodelovanie príbehových elementov	9.4.2008	16.4.2008	Predĺžená	Martin Kozmon (Jakub Tekel')
18.3	Zostavenie zvukovej knižnice ku hre	9.4.2008	12.4.2008	Splnená	Lenka Litvová (Jakub Tekel', Martin Kozmon)
18.4	Integrácia zvukového výstupu do core enginu	9.4.2008	16.4.2008	Predĺžená	Lenka Litvová (Sašo Kiselkov)
18.5	Úprava zvukového ovládania	9.4.2008	16.4.2008	Splnená	Lenka Litvová

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa.
- Martin bude konkrétne modelovať:
 - Modely príbehových elementov – schránka, list, klobúk, balónik + obrázky.
 - Modely vylepšení – prídavné motory, nádrže.
- Integrácia Lenky a Jakuba nemohla byť vykonaná z dôvodu omeškania úlohy 18.1.

- Všetci testovali zvukové ovládanie. Niektorí z nás mali problém s dosahovaním požadovanej frekvencie (komár nechcel vzlietnuť), ale zistili sme, že ak používateľovi nebude fungovať klasické Zzzz, môže ešte skúsiť aj Sssss alebo Ccccc. Prestávky na nadychovanie boli ošetrené k našej spokojnosti - komár už nepadal prudko dolu pri nádychu.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
17.5	Umelá inteligencia v Lue	2.4.2008	23.4.2008	Predĺžená	Jakub Tekel'
17.7	Dokumentácia k implementácii	2.4.2008	29.4.2008	Predĺžená	Bianka Kováčová (Všetci)
18.1	Integrácia ovládania a fyziky	9.4.2008	23.4.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov (Michal Poláčik)
18.2	Namodelovanie príbehových elementov	9.4.2008	18.4.2008	Stále aktívna	Martin Kozmon (Jakub Tekel')
18.4	Integrácia zvukového výstupu do core engine	9.4.2008	23.4.2008	Predĺžená	Lenka Litvová (Sašo Kiselkov)
19.1	Zistiť prečo aplikácia seká	16.4.2008	23.4.2008	Aktívna	Michal Poláčik
19.2	Optimalizácia modelu	16.4.2008	20.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon
19.3	Menu a setup grafiky +loading	16.4.2008	23.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová (Michal Poláčik)
19.4	Zistiť možnosť prepínania modelov + posunúť model	16.4.2008	23.4.2008	Aktívna	Michal Poláčik
19.5	Vykvádovanie sveta pre účely detekcie kolízií	16.4.2008	23.4.2008	Aktívna	Jakub Tekel'
19.6	Kostra inštalačnej a používateľskej príručky	16.4.2008	23.4.2008	Aktívna	Bianka Kováčová