

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 20	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 23.4.2008	
Čas: 16.00 – 17:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Jakub Tekel'	Zápis overil: Sašo Kiselkov

Zhodnotenie úloh

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	Aktívna	Bianka Kováčová (Všetci)
18.1	Integrácia ovládania a fyziky	9.4.2008	23.4.2008	Ukončená	Sašo Kiselkov (Michal Poláčik)
18.2	Namodelovanie príbehových elementov	9.4.2008	18.4.2008	Ukončená	Martin Kozmon (Jakub Tekel')
18.4	Integrácia zvukového výstupu do core enginu	9.4.2008	23.4.2008	Predĺžená	Lenka Litvová (Sašo Kiselkov)
19.1	Zistiť prečo aplikácia seká	16.4.2008	23.4.2008	Ukončená	Michal Poláčik
19.2	Optimalizácia modelu	16.4.2008	20.4.2008	Ukončená	Martin Kozmon
19.3	Menu a setup grafiky +loading	16.4.2008	23.4.2008	Predĺžená	Lenka Litvová (Michal Poláčik)
19.4	Zistiť možnosť prepínania modelov + posunúť model	16.4.2008	23.4.2008	Ukončená	Michal Poláčik
19.5	Vykvádovanie sveta pre účely detekcie kolízií	16.4.2008	23.4.2008	Zrušená	Jakub Tekel'
19.6	Kostra inštalačnej a používateľskej príručky	16.4.2008	23.4.2008	Ukončená	Bianka Kováčová

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa.
- Sašo sa rozhodol použiť knižnicu Ogre op-code na detekciu kolízií. Vykockovanie sveta pre účely pôvodnej detekcie kolízií bolo zrušené.

- Aplikácia sekala, lebo celé mesto bolo len jeden model. Martin rozsekal mesto na viac modelov.
- Michal zistil, že modely komára je možné prepínať.
- 30.4. bude konferencia. Účasť členov tímu je povinná. Členovia prídu v oblekoch.
- 30.4. je deadline na odovzdanie používateľskej príručky.
- Lenka s Martinom sa dohodli na výzore menu a rozdelení práce na ňom.
- Dohodli sme sa, že program bude mať inštalačný program a setup program.
- Loading obrazovku sme sa rozhodli aktuálne neriešiť.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
17.5	Umelá inteligencia v Lue	2.4.2008	26.4.2008	Predĺžená	Jakub Tekel'
17.7	Dokumentácia k implementácii	2.4.2008	29.4.2008	Aktívna	Bianka Kováčová (Všetci)
18.4	Integrácia zvukového výstupu do core engine	9.4.2008	26.4.2008	Predĺžená	Lenka Litvová, Sašo Kiselkov
19.3	Menu a setup grafiky +loading	16.4.2008	30.4.2008	Predĺžená	Lenka Litvová (Michal Poláčik)
20.1	Vytvoriť setup okno a dodať inštalačný zip Lenke	23.4.2008	25.4.2008	Aktívna	Michal Poláčik
20.2	Urobiť myšou ovládané menu	23.4.2008	25.4.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
20.3.	Dodať zoznam kláves	23.4.2008	26.4.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
20.4.	Urobiť obrázky pre menu	23.4.2008	24.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon
20.5.	Popísať navigáciu v menu	23.4.2008	30.4.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
20.6.	Vytvoriť inštalačný program a spísať postup inštalácie	23.4.2008	30.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová
20.7.	Urobiť popis setupu obrazových nastavení	23.4.2008	30.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová (Bianka Kováčová)
20.8.	Popis ovládania hry	23.4.2008	30.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová