

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 3	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 23.10.2007	
Čas: 10:15 – 12:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy: Hry s komárom.doc nastroje pre manazment.doc ovladanie pohybom a hlasom.doc	
Zápis vypracoval: Bianka Kováčová	Zápis overil: Jakub Tekel'

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojákom	9.10.		Odložená	
2.1	Analyzovať zoznam podobných programov (simulátory komára alebo ovládanie zvukom)	16.10.	23.10.	Splnená	Všetci
2.2	Rozšíriť uvedený návrh pre simulátor komára a určiť nástroje vhodné na implementáciu	16.10.	30.10.	Prebieha	Všetci
2.3	Naštudovať nástroje pre manažment tímu	16.10.	23.10.	Splnená	Jakub Tekel'
2.4	Zhotoviť stránku projektu	16.10.	23.10.	Splnená	Martin Kozmon

Zápis

- Michal Poláčik predstavil dve konkurenčné hry – simulátory komárov (Mosquito Ops a Mister Mosquito) a Lenka Litvová prezentovala hry ovládané hlasom a pohybom (vid'. prílohy). Poznámka: v dokumentácii treba ku každej hre priložiť aj obrázky.
- Na implementáciu sme sa rozhodli nepoužiť OpenGL, ale radšej existujúci engine, ktorý by implementáciu zjednodušil. Navrhnutý bol Ogre3D.
- Jakub Tekel' prezentoval tri nástroje pre manažment tímu. Ako najlepší určil dotProject (vid'. príloha).
- Sašo Kiselkov navrhol použiť nástroj Indent na formátovanie zdrojových kódov.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.2007		Odložená	
2.2	Rozšíriť uvedený návrh pre simulátor komára a určiť nástroje vhodné na implementáciu	16.10.2007	30.10.2007	Prebieha	Všetci
3.1	Preskúmať Ogre3D a vyskúšať vytvoriť jednoduchú scénu	23.10.2007	30.10.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
3.2	Inštalácia, rozbehanie a oboznámenie členov s dotProjectom	23.10.2007	28.10.2007	Aktívna	Jakub Tekel'
3.3	Vytvoriť avi súbor s lietajúcim komárom	23.10.2007	30.10.2007	Aktívna	Martin Kozmon
3.4	Zistiť použiteľnosť VRCommanderu v našom projekte	23.10.2007	30.10.2007	Aktívna	Lenka Litvová
3.5	Začať písať dokumentáciu	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.6	Vytvorenie plánu	23.10.2007	28.10.2007	Aktívna	Bianka Kováčová, Martin Kozmon
3.7	Vloženie plánu do dotProjectu	28.10.2007	30.10.2007	Aktívna	Jakub Tekel'
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	30.10.2007	Aktívna	Všetci
4.1	Začať s návrhom	30.10.2007	6.11.2007	Budúca	Všetci