



Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava



**KANDIDÁT NA NAJLEPŠÍ MULTIMEDIÁLNY PRODUKT
ROKU 2008
(Tímový projekt)
DOKUMENTÁCIA RIADENIA**



Tím číslo: 4

Vedúci tímu: Mgr. Alena Kovárová

Odbor: Softvérové inžinierstvo

Šk. rok: 2007/2008

Bc. Sašo Kiselkov

Bc. Bianka Kováčová

Bc. Martin Kozmon

Bc. Lenka Litvová

Bc. Michal Poláčik

Bc. Jakub Tekel'

Obsah

OBSAH	I
ÚVOD	III
ZOZNAM POUŽITÝCH SKRATIEK	IV
ZOZNAM TABULIEK A OBRÁZKOV	V
1 PONUKA	1-1
1.1 ÚVOD.....	1-1
1.2 TÉMA A MOTIVÁCIA.....	1-1
1.2.1 Výber témy.....	1-1
1.2.2 Zadanie vybranej témy.....	1-2
1.2.3 Motivácia.....	1-2
1.3 NÁVRH.....	1-3
1.3.1 Miesto, kde učenie je zábava.....	1-3
1.3.2 Prehľad systému.....	1-4
1.3.3 Požiadavky na hardvér a softvér.....	1-4
1.3.4 Plán projektu.....	1-4
1.4 ČLENOVIA TÍMU.....	1-5
1.4.1 Bc. Sašo Kiselkov.....	1-5
1.4.2 Bc. Bianka Kováčová.....	1-5
1.4.3 Bc. Martin Kozmon.....	1-6
1.4.4 Bc. Lenka Litvová.....	1-6
1.4.5 Bc. Michal Poláčik.....	1-6
1.4.6 Bc. Jakub Tekel'.....	1-6
PRÍLOHA A: ROZVRH ČLENOV TÍMU.....	1-7
2 ČLENOVIA TÍMU	2-1
2.1 DLHODOBÉ ÚLOHY.....	2-1
2.2 KRÁTKODOBÉ ÚLOHY.....	2-1
2.3 AUTORSTVO ČASTÍ DOKUMENTU.....	2-2
3 PLÁN PROJEKTU	3-1
3.1 ZIMNÝ SEMESTER.....	3-1
3.2 PREDBEŽNÝ PLÁN NA LETNÝ SEMESTER.....	3-3
3.3 SPRESNENÝ PLÁN NA LETNÝ SEMESTER.....	3-4
4 MANAŽMENT VERZIÍ, KONFIGURÁCIÍ A ZMIEN	4-1
4.1 KONFIGURÁCIA PRÍSTUPU DO SVN REPOZITÁRA.....	4-1
5 ŠTANDARD PÍSANIA ZDROJOVÉHO KÓDU	5-1
5.1 KONVENČIE POMENOVANIA.....	5-1
5.1.1 Pomenovanie atribútov a konštánt.....	5-1
5.1.2 Pomenovanie tried.....	5-1
5.1.3 Pomenovanie metód.....	5-2
5.2 KOMENTOVANIE ZDROJOVÝCH KÓDOV.....	5-2
5.3 ĎALŠIE ZÁSADY.....	5-2
6 POUŽITÉ NÁSTROJE A TECHNOLOGIE	6-1
6.1 DOTPROJECT.....	6-1
6.2 KOMUNIKÁCIA.....	6-1
6.3 SVN.....	6-1

Dokumentácia riadenia

Kapitola 0 - Obsah

7	ZÁPISY ZO STRETNUTIA.....	7-1
7.1	ŠABLÓNA ZÁPISNICE.....	7-1
7.2	ZIMNÝ SEMESTER.....	7-2
7.3	LETNÝ SEMESTER.....	7-26
8	POSUDKY.....	8-1
9	PREBERACIE PROTOKOLY.....	9-1

Úvod

Tento dokument bol vytvorený pre zdokumentovanie riadenia v rámci predmetu Tvorba softvérového systému v tíme v zimnom a letnom semestri tímom č. 4.

Dokument je rozdelený na 10 častí.

Kapitola 0 – Úvod predstavuje úvod do čítania dokumentu. Obsahuje prehľad dokumentu, slovník pojmov a skratiek a zoznam tabuliek a obrázkov. Mala by byť prvou kapitolou, ktorú si čitateľ prečíta.

Kapitola 1 – Ponuka je naša ponuka odovzdaná na začiatku semestra v rámci uchádzania sa o danú tému. Jej súčasťou je aj predstavenie členov tímu a spoločný rozvrh pre zimný semester.

Kapitola 2 – Členovia tímu opisuje roly členov tímu – krátkodobé aj dlhodobé a v prehľadnej tabuľke predstavuje autorov jednotlivých kapitol dokumentácie.

Kapitola 3 – Plán projektu obsahuje náš plán na zimný semester, ktorého sme sa držali, a načrtáva predbežný plán na letný semester.

Kapitola 4 – Manažment verzií, konfigurácií a zmien opisuje použitý nástroj SVN.

Kapitola 5 - Štandard písania zdrojového kódu obsahuje základné pravidlá pri písaní zdrojového kódu.

Kapitola 6 - Použité nástroje a technológie opisuje nástroje, ktoré sme použili pri manažovaní a vytváraní projektu.

Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia obsahuje všetky zápisy, ktoré vznikli pri tímových stretnutiach v softvérovom štúdiu a ich šablónu.

Kapitola 8 – Posudky obsahuje posudky nášho tímu na iný projekt a posudok iného tímu na náš.

Kapitola 9 - Preberacie protokoly obsahuje protokoly, ktoré potvrdzujú prevzatie dokumentácie v jednotlivých bodoch odovzdania vedúcou tímu a posudzovateľským tímom.

Zoznam použitých skratiek

Zoznam použitých skratiek:

- **DTP** - Desktop Publishing - proces spracovania grafického návrhu na počítači
- **GOF** - Gang Of Four – skupina štyroch autorov návrhových vzorov
- **IP** - Internet Protocol - základný komunikačný protokol Internetu
- **TTA** - Top Talent Award – európska súťaž inovatívnych projektov
- **GPS** - Global Positioning System - satelitný navigačný systém používaný na zistenie presnej pozície
- **OpenGL** - Open Graphics Library – knižnica, ktorá slúži na tvorbu aplikácií pracujúcich predovšetkým s trojrozmernou počítačovou grafikou prekresľovanou v reálnom čase
- **VR** - Virtual Reality - prostredie modelované prostriedkami počítača simulujúce skutočnosť

Zoznam tabuliek a obrázkov

TAB. 1. HRUBÝ PLÁN NA ZIMNÝ SEMESTER.....	1-5
TAB. 2. HRUBÝ PLÁN NA LETNÝ SEMESTER.....	1-5
TAB. 3. DLHODOBÉ ÚLOHY ČLENOV TÍMU.....	2-1
TAB. 4. KRÁTKODOBÉ ÚLOHY ČLENOV TÍMU V ZIMNOM SEMESTRI.....	2-1
TAB. 5. KRÁTKODOBÉ ÚLOHY ČLENOV TÍMU V LETNOM SEMESTRI.....	2-2
TAB. 6. AUTORI JEDNOTLIVÝCH KAPITOL DOKUMENTÁCIE V ZIMNOM SEMESTRI.....	2-2
TAB. 7. AUTORI JEDNOTLIVÝCH KAPITOL DOKUMENTÁCIE PROTOTYPU.....	2-3
TAB. 8. AUTORI JEDNOTLIVÝCH KAPITOL DOKUMENTÁCIE V LETNOM SEMESTRI.....	2-3

1 Ponuka

1.1 Úvod

Tento dokument slúži ako ponuka na tému Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008 ponúkanej na predmete Tvorba softvérového systému v tíme. Prvá kapitola sa snaží zdôvodniť výber spomínanej témy a zároveň zoradenie ďalších tém usporiadaných podľa preferencií. Obsahuje aj konkrétne znenie zadania. Druhá kapitola sa zaoberá návrhom konkrétneho softvérového systému ako možného riešenia zadanej témy. Obsahuje nielen opis navrhovaného systému z hľadiska obsahu, ale aj základnú technickú špecifikáciu. V kapitole je možné nájsť aj hardvérové a softvérové požiadavky projektu a zároveň predbežný plán jeho vypracovania počas zimného a letného semestra 2007/2008. Tretia kapitola sa zaoberá zložením tímu. Spomenuté sú schopnosti a vedomosti každého člena, pričom vyzdvihnuté sú tie, ktorými by mal prispieť k úspešnej realizácii navrhovaného zámeru. Príloha obsahuje spoločný rozvrh tímu a zároveň návrh na termíny stretnutí.

1.2 Téma a motivácia

Táto kapitola sa zaoberá výberom konkrétnej témy pre tímový projekt realizovaný v rámci inžinierskeho štúdia. Čitateľovi by mala objasniť naše dôvody pre výber konkrétnej témy ako i zoradenie zvyšných tém.

1.2.1 Výber témy

Pri výbere z ponúknutých tém sme sa zamerali v prvom rade na zaujímavosť témy a následne na zložitosť realizácie. Pri niektorých témach išlo o nadviazanie na už existujúci systém alebo jeho časť, iné naopak vyžadovali navrhnutie a realizáciu softvérového systému od úplných základov. Na základe tímovej dohody sme sa rozhodli pre nasledovné usporiadanie tém podľa preferencií ich pridelenia:

1. Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008
2. Oznamovanie požiarov dobrovoľným hasičom
3. Informačný systém pre komunikáciu s absolventmi
4. Tvorba rozvrhov
5. Báza znalostí a zručností študentov
6. Tvorba testov s využitím LaTeXu

Samotnému zoradeniu predchádzalo preštudovanie všetkých ponúkaných tém, vďaka ktorému sme si mohli obraz o každej základný obraz. Nasledoval výber najlepších tém preferovaných jednotlivými členmi tímu a ich dôkladné preštudovania. Na záver bolo vytvorené poradie šiestich najpreferovanejších tém, aj keď rozdiely medzi viacerými témami na posledných miestach boli len minimálne.

1.2.2 Zadanie vybranej témy

Každý rok prebieha medzinárodná súťaž The EUROPRIX Top Talent Award (TTA). Je to súťaž multimediálnych produktov, ktoré vytvorili mladí ľudia, sú niečím nové, neobyčajné. Ide skrátka o to, vytvoriť niečo, čo tu ešte nebolo a dokáže to uchvátiť.

Cieľom projektu je navrhnúť a vytvoriť produkt, ktorý by bol dostatočne dobrý na to, aby sa uchádzal o nomináciu alebo dokonca o výhru v súťaži TTA08. Ešte pred návrhom je nevyhnutné spraviť si obraz o tom, aké produkty sa tejto súťaže zúčastňovali po minulé roky, vybrať kategóriu, v ktorej máme šancu uplatniť sa, či už preto, že v tíme je človek, ktorý ovláda nové technológie alebo preto, že daná kategória bola slabo zastúpená.

Fantázii sa medze nekladú, programovať môžete v čomkoľvek, podstatné je, aby to

- uchvátilo - bolo niečím nové,
- dobre fungovalo,
- dobre vyzeralo (preto v tíme musí byť aj človek, ktorý má cit pre dizajn),
- malo aj plne funkčnú ANGLICKÚ verziu!

Tím pod vedením Mgr. Kovárovej sa bude motivovať tým, že v poslednej dobe prichádzajú do módy programy, ktoré aj telesne postihnutým umožňujú pracovať s počítačom, či sa na ňom niečo učíť. Skúste svoje nápady orientovať týmto smerom, nie je to však nevyhnutné.

Tím pod vedením Mgr. Zemanovičovej sa bude sústreďovať v rámci súťaže TTA08 na kategóriu interaktívna počítačová grafika. Takže téma je zameraná na vizuálnu komunikáciu. Vyžaduje sa:

- aby účastníci svoje technické myšlienkové procesy pretavili do vizuálneho jazyka
- aby účastníci tohto projektu neustupovali zo svojich pozícií a nesnažili sa byť grafickými dizajnérmi
- aby boli schopní hľadať rôzne substitúcie, analógie medzi konštruktívnymi myšlienkovými postupmi a vizuálnymi prezentáciami
- aby sa vytvoril produkt ako celok plynulo fungujúci a koncepcne zladený s grafickým používateľským rozhraním

Viac sa o súťaži dočítate na: <http://www.toptalent.europrix.org/tta07/>.
Viac o minuloročných projektoch rovnakého zamerania nájdete na: 2006/team12 a 2005/team07
Príklad pretavenia technického myšlienkového procesu do vizuálneho jazyka môžete vidieť na: Matematické umenie M. C. Eschera.

1.2.3 Motivácia

Téma Kandidát na najlepšie multimediálny produkt roku 2008 zaujala celý náš tím hneď od začiatku, lebo predstavovala možnosť vytvoriť zaujímavý multimediálny softvérový systém a predstaviť ho aj na európskej úrovni. Naším cieľom ako budúcich inžinierov je práve vytváranie takýchto systémov rôzneho zamerania, pričom súťaž Europrix TTA ponecháva dostatok priestoru pre výber konkrétneho zamerania projektu.

K celkovej predstave o podstate tejto témy pomohlo preštudovanie minuloročných projektov nielen študentov našej fakulty, ktoré sa súťaže zúčastnili či dokonca boli úspešné a získali známku kvality. Z kategórie Mobile Contents zaujali programy ako RealReplay umožňujúci používateľom pretekať sa prostredníctvom GPS v reálnom prostredí či projekt CabBoots, ktorý predstavuje topánky ovplyvňujúce polohu nohy na zem pri chôdzi, čím eliminujú potrebu človeka vidieť kam stúpa. Veľmi zaujímavým bol aj projekt z kategórie Interactive Computer Graphics Robotic Dancer, ktorý sa snaží vyzdvihnúť množstvo informácií ukrytých v hudbe prostredníctvom 3D robotov tancujúcich na zvolenú hudbu. Preskúmaním predošlých projektov sme pochopili, že základným predpokladom na úspech v súťaži je vymyslieť a vytvoriť niečo nové, využiť najnovšie poznatky a technológie, preto neodmysliteľnou súčasťou zvolenej témy je mať výborný nápad na projekt. Aj projekty v tej istej kategórii boli väčšinou úplne iné spájalo ich len zameranie na určitú technológiu, čo potvrdilo našu prvotnú domnienku, že neexistujú hranice obmedzujúce nás v invenčnosti.

Po prehodnotení aktuálnych technológií a potrieb používateľov, keďže práve tí sú z komerčného hľadiska najdôležitejší, a tiež zväžení schopností jednotlivých členov tímu a časovej náročnosti, sme dospeli k veľmi zaujímavému a realizovateľnému nápadu, pričom finálny produkt by sa mohol uchádzať o titul Najlepší multimediálny produkt roku 2008.

1.3 Návrh

Táto kapitola sa zaoberá návrhom konkrétneho softvérového systému na tému kandidát na najlepší multimediálny produkt roku 2008. Najprv je predstavená idea stojaca za systémom a následne sú opísané aj jeho základné charakteristiky, architektúra, potrebné softvérové a hardvérové prostriedky.

1.3.1 Miesto, kde učenie je zábava

V dnešnej dobe sa čoraz viac spomína učenie hrou, pričom túto myšlienku vyslovil už Ján Ámos Komenský. Za touto už na prvé počutie skvelou myšlienkou sa vlastne skrýva získavanie vedomostí popri inej zábavnej činnosti – teda hre. Napriek propagovaniu tohto spôsobu vyučovania len málokto dieťa získava vedomosti, najmä tie školské, takto. A práve toto je základná idea nášho projektu.

Prostredníctvom vytvoreného softvérového systému by malo vzniknúť miesto výmeny vedomostí. Momentálne je viacero takýchto miest, napríklad škola či Internet, ale výmena na týchto miestach prebieha dosť nezaujímavým spôsobom najmä z pohľadu dieťaťa. Nami vytvorené miesto by nemalo trpieť týmto nedostatkom.

Konkrétne by malo ísť o distribuovanú virtuálnu realitu, ktorú budú formovať samotný používateľia. Primárnou úlohou tohto sveta bude obohacovanie používateľov o nové vedomosti novou zaujímavou formou. Čerpať vedomosti bude možné zo sveta samotného ako aj zo vzájomnej výmeny medzi používateľmi. Svet nebude fixný, takže každý klient bude môcť do sveta pridávať nové vedomosti a tak simuláciu obohacovať o ďalšie prvky.

Takýto virtuálny svet si v dobe informácií, v ktorej momentálne žijeme, určite nájde svoje miesto a opodstatnenie. V jeho prospech by mal byť aj inovatívny prístup k ovládaniu a celkovej interakcii s počítačom prostredníctvom hlasu. Používateľ bude komunikovať s počítačom prostredníctvom vopred preddefinovaných hlasových povelov a počítač bude rovnako

prístupovať k používateľovi. Hlasové ovládanie, teda konkrétne technológie text to speech a voice recognition, sa v poslednej dobe dostávajú do popredia, o čom svedčí aj zabudovanie takéhoto ovládania do najnovšieho operačného systému spoločnosti Microsoft Windows Vista. Potenciál týchto technológií však nie je ani zďaleka vyčerpaný, a práve náš projekt by chcel ukázať pozitíva tohto nového systému.

1.3.2 Prehľad systému

Systém je, v princípe, virtuálny svet zložený z určitej množiny objektov, ktoré dokážu navzájom interagovať. Spôsoby interakcie sú rozšíriteľné a svet ako taký na ne nekladie žiadne podmienky ani obmedzenia. Objekty pozostávajú zo svojej reprezentácie (či už vizuálnej, alebo inej), stavu a prípadne sady rozšíriteľných programov (skriptov), ktoré umožňujú ich správanie modelovať podľa ľubovoľných podmienok. Používatelia systému môžu rovnako do virtuálneho svetu zanášať nové objekty, alebo staré odstraňovať. Rozšíriteľnosť pôvodného základného návrhu je dôležitým elementom celého systémového návrhu.

Práve interakcia objektov je v podstate najdôležitejšia. Spôsobov interakcie s objektmi je prakticky neobmedzené množstvo - klientské aplikácie si určujú spôsoby ako s objektmi interagovať, pričom základný návrh počíta s interakciou priamou (dotykovou) ako aj hlasovou. Ako výukový systém možno teda tento svet používať na hravé oboznamovanie používateľov s rôznymi procesmi.

Čo sa technickej realizácie týka, je systém navrhnutý ako klient-server architektúra a je teda plne sieťovo transparentný. Tento návrh umožňuje jasnú separáciu a samostatný vývoj každej časti systému, ako aj flexibilnejšie testovanie a lepšiu rozšíriteľnosť v budúcnosti. Klient-server architektúra je veľmi efektívna v škálovaní na veľkorozmerné simulácie. V budúcnosti bude možno systém teda rozšíriť na mnoho-serverovú simuláciu, kde možno riešiť problémy ako bodové preťaženia alebo redundanciu. Rovnako možno klientské systémy zapracovať do ľubovoľných zariadení, od obyčajných stolových počítačov, až po špeciálne VR ovládacie systémy ako 3D rukavice, helmy a pod.

1.3.3 Požiadavky na hardvér a softvér

V rámci projektu nevznikajú žiadne zvláštne požiadavky na hardvér. Potrebný je počítač pre klientskú aplikáciu a počítač slúžiaci ako server. Klientská aplikácia by mala byť realizovaná na platforme Java, prípadne .NET, serverová časť by mala byť realizovaná v Objective C, prípadne C++. Grafika bude vytvorená pomocou knižnice OpenGL (OpenGL pre Javu) a prostredníctvom aplikácie Photoshop.

1.3.4 Plán projektu

Táto kapitola sa zaoberá predbežným harmonogramom práce na projekte, ktorý sa bude meniť v závislosti od aktuálnych termínov a postupu práce na projekte. Úlohy budú jednotlivým členom pridelené po identifikovaní konkrétnych potrieb na základe ich osobných schopností.

Zimný semester (tab. 1):

Dokumentácia riadenia

Kapitola 1 - Ponuka

Tab. 1. Hrubý plán na zimný semester.

týždeň	činnosť
2. -3.	analýza a bližšie zoznámenie sa s problematikou, tvorba web stránky
4.	špecifikácia požiadaviek
5.-6.	návrh
7.-10.	vytvorenie prototypu
11.-12.	kompletizácia dokumentácie

Letný semester (tab. 2):

Tab. 2. Hrubý plán na letný semester.

týždeň	činnosť
1. -2.	zapracovanie nedostatkov prototypu do podrobného návrhu
3. - 6.	implementácia
7. - 8.	integrácia a testovanie
9. - 10.	kompletizácia dokumentácie
11. - 12.	údržba, posledné opravy, dokumentácia zmien

1.4 Členovia tímu

Náš tím sa skladá zo šiestich ľudí, ktorý všetci získali titul Bc. na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave. Tím bol zložený na základe znalostí jednotlivých členov, ktoré sa navzájom dopĺňujú a umožňujú tímu široký tematický záber v oblasti softvérových systémov. Členovia tímu disponujú nielen odlišnými schopnosťami ale aj povahami, čím je zabezpečená rôznorodosť potrebná pri vytváraní komplexného softvérového systému.

1.4.1 Bc. Sašo Kiselkov

Absolvoval bakalárske štúdium v odbore Informatika, ktoré uzavrel úspešnou obhajobou bakalárskej práce s názvom Sieťovo-transparentný systém používateľského rozhrania. Sústreďuje sa na operačný systém Linux ako i webovú problematiku. Okrem výborných znalostí programovacích jazykov C, Objective C, C++ ovláda aj programovanie v Bashi pre operačný systém Linux i jazyky SQL a PHP. Počas práce pre poskytovateľa internetového pripojenia získal vedomosti ohľadom spracovania spravovania veľkorozmerných IP sietí ale i audia, videa a streamovania videa cez siete.

1.4.2 Bc. Bianka Kováčová

Absolvovala bakalárske štúdium v odbore Informatika. Počas štúdia sa zameriavala na objektovo-orientované programovanie (Java - má skúsenosti s knižnicami jogl, jpcap, jdbc), ale má vedomosti aj z jazykov C, C++, základy SQL, HTML, JavaScript, základy Prolog, Lisp.

V rámci bakalárskej práce sa oboznámila s GOF návrhovými vzormi. Počas práce v softvérovej firme získala skúsenosti s tímovou prácou, so systémom riadenia kvality a s vývojom softvéru.

1.4.3 Bc. Martin Kozmon

Absolvoval bakalárske štúdium v odbore Informatika, pričom jeho bakalárska práca s názvom Spracovanie obrazu (konkrétne spracovanie rastrových súborov a návrhnutie a realizácia 40 rôznych filtrov pre spracovanie) bola ohodnotená známku A. Počas štúdia sa zameriaval na objektovo-orientované programovanie v jazyku Java. Ďalej ovláda jazyk C a čiastočne C++. V rámci mimoškolských a praktických aktivít ma skúsenosti s reklamnou a propagačnou grafikou, designom a DTP. Má skúsenosti s rastrovou, ale aj vektorovou grafikou, návrhom a prípravou podkladov pre tlač, tvorbou web stránok a prezentácií.

1.4.4 Bc. Lenka Litvová

Absolvovala bakalárske štúdium v odbore Informatika s vyznamenaním a pochvalou dekana za výborne vypracovanú bakalársku prácu na tému Aplikácia pre mobilné zariadenie. Počas svojho štúdia sa zameriavala na objektovo-orientované navrhovanie a programovanie v jazyku Java, pričom v rámci záverečnej práce sa oboznámila aj s verziou Java Micro Edition určenou pre mobilné zariadenia. Počas rôznych školských i mimoškolských projektov získala skúsenosti aj s javovskými knižnicami určenými pre prácu s grafikou (JOGL) a sieťovú komunikáciu (jpcap). Okrem spomínaného programovacieho jazyka ovláda aj jazyky C, C++, HTML, SQL, základy jazyka PHP a programovanie pre operačný systém Symbian. Z databázových technológií pracovala s Microsoft SQL Server a MySQL. Počas práce v spoločnosti orientovanej na vývoj softvéru pre letecký priemysel sa oboznámila s prácou na veľkom projekte a zároveň získala prax v testovaní rozsiahlych systémov.

1.4.5 Bc. Michal Poláčik

Absolvoval bakalárske štúdium v odbore Informatika s vyznamenaním a pochvalou dekana za výborne vypracovanú bakalársku prácu na tému Milénium projekt, vďaka ktorej sa zoznámil podrobne s prostredím ASP.NET. Počas štúdia a práce sa sústredil na platformu .NET a na navrhovanie a programovanie desktopových (aj grafických pomocou OpenGL) ako aj webových aplikácií (program pre posielanie mailov, program pre hľadanie informácií na webe). Podrobné znalosti jazykov C, C++, Java, sú doplnené základmi z jazykov Pascal, Delphi, HTML, CSS, PHP. Vďaka viacročným skúsenostiam v programovaní vie pekne robiť aj náročné algoritmy.

1.4.6 Bc. Jakub Tekel'

Bakalárske štúdium v odbore Informatika ukončil s vyznamenaním. Počas štúdia sa naučil pracovať v jazykoch Java a C++, v oboch jazykoch vypracoval projekt využívajúci grafickú knižnicu OpenGL. Najlepšie výsledky dosahoval v matematických predmetoch. Tieto znalosti uplatňoval v projektoch, ktoré vyžadovali využitie trojrozmernej grafiky, fyzikálnych modelov a umelej inteligencie. Bakalársky projekt vypracoval v jazyku Delphi, s ktorým sa naučil pracovať ešte počas stredoškolského štúdia. Zoznámil sa s jazykmi HTML a PHP, a využíva tieto znalosti pri tvorbe internetových stránok. Pri tejto činnosti využíva aj znalosť databázového systému MySQL. Vo voľnom čase vytvoril viacero počítačových hier, z ktorých niektoré je možné hrať aj na viacerých počítačoch. Pri tvorbe týchto programov využíval znalosti umelej inteligencie.

Dokumentácia riadenia

Kapitola 1 - Ponuka

Príloha A: Rozvrh členov tímu

	7:00 8:00	8:00 9:00	9:00 10:00	10:00 11:00	11:00 12:00	12:00 13:00	13:00 14:00	14:00 15:00	15:00 16:00	16:00 17:00	17:00 18:00	18:00 19:00	19:00 20:00	20:00 21:00
Pondelok	APS s		NP *1 bk			NP *1 mp			TSST I s		VSS s			
						TV bk								
Utorok						KOD sk+bk+mk+ll		MSI s		MSI *2 s		MSI *2 s		
Streda	NS mp+jt		NS mp		NS jt									
Štvrtok	KOD sk+bk+mk+ll			NP s				ASS s						
Piatok	NP *1 ll+mk+sk													

Vysvetlivky:

*1 až od 4. týždňa

*2 konkrétny termín závisí od aktuálneho plánu predmetu

s predmet, ktorý majú všetci členovia tímu

sk Sašo Kiselkov

bk Bianka Kováčová

mk Martin Kozmon

ll Lenka Litvová

mp Michal Poláčik

jt Jakub Tekel'

navrhovaný termín stretnutí

2 Členovia tímu

Členovia tímu boli bližšie predstavení v kapitole 3.4.

2.1 Dlhodobé úlohy

Rozdelenie dlhodobých úloh členov tímu sa nachádza v tab. 3.

Tab. 3. Dlhodobé úlohy členov tímu.

Kto	Úloha	Popis
Lenka Litvová	Vedúci tímu	starat' sa o všetky veci, s ktorými ho oslovia členovia tímu, motivovať členov tímu, informovať vedúceho projektu o jeho aktuálnom stave
Sašo Kiselkov	Manažér vývoja	zástupca vedúceho tímu, rozdeľovanie úloh s ohľadom na využitie všetkých členov tímu podľa ich schopností, vytvorenie čo najlepšieho výsledného produktu
Martin Kozmon	Manažér plánovania	vytvorenie kompletného precízneho plánu pre celý tím a jeho členov, podávanie správ o stave projektu
Bianka Kováčová	Manažér kvality	kontrola procesu vytvárania produktu, kontrola vytváraného produktu, testovanie
Jakub Tekel'	Manažér podporných činností	zabezpečenie prostriedkov na vývoj, manažment verzií a konfigurácií
Michal Poláčik	Manažér rizík	predchádzanie vzniku nepredvídaných udalostí

Dlhodobé úlohy sa v letnom semestri výraznejšie nezmenili, len Martinovi s plánovaním pomáhala Bianka a Sašo.

2.2 Krátkodobé úlohy

V zimnom semestri sa krátkodobé úlohy týkali hlavne analýzy a návrhu, ich rozdelenie sa nachádza v tab. 4.

Tab. 4. Krátkodobé úlohy členov tímu v zimnom semestri.

Kto	Úloha
Lenka Litvová	Analýza nástrojov na používateľskú interakciu a výber nástroja použiteľného v našom projekte. Prototypovanie ovládania bzučaním.
Sašo Kiselkov	Vytvorenie konceptu hry.
Martin Kozmon	Vytvorenie konceptu hry. Vytvorenie a aktualizácia webovej stránky. Modelovanie 3D objektov hry.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 2 - Členovia tímu

Bianka Kováčová	Vytvorenie výslednej dokumentácie z čiastkových dokumentov, vytvorenie dokumentácie riadenia.
Jakub Tekel'	Výber nástroja pre manažment a jeho spravovanie. Vytvorenie herného systému. Fyzika letu komára.
Michal Poláčik	Analýza a výber vhodného implementačného prostredia. Analýza podobných riešení. Prototypovanie prvej verzie hry.

V letnom semestri sme sa venovali hlavne implementácii a testovaniu, rozdelenie úloh v tomto semestri sa nachádza v tab. 5.

Tab. 5. Krátkodobé úlohy členov tímu v letnom semestri.

Kto	Úloha
Lenka Litvová	Implementácia modulu ovládania frekvenciou hlasu. Vytvorenie inštalátora aplikácie.
Sašo Kiselkov	Manažovanie SVN. Implementácia jadra aplikácie. Detekcia kolízií. Implementácia v jazyku Lua. Vytvorenie menu.
Martin Kozmon	Vytváranie modelov komára, nemocnice, prostredia, ľudí. Aktualizácia webovej stránky. Vytvorenie posteru na IIT.SRC.
Bianka Kováčová	Riadenie vytvorenia a skompletizovanie príspevku na konferenciu IIT.SRC. Riadenie vytvorenia a skompletizovanie dokumentácie letného semestra. Aktualizácia dokumentácie riadenia.
Jakub Tekel'	Detekcia kolízií cez bounding boxy. Implementácia fyziky letu komára. Detailný opis úloh v hre.
Michal Poláčik	Implementácia v Ogre 3D. Riešenie problémov s Ogre 3D.

2.3 Autorstvo častí dokumentu

Autorstvo kapitol v dokumente o inžinierskom diele sa nachádza v tab. 6.

Tab. 6. Autori jednotlivých kapitol dokumentácie v zimnom semestri.

Kapitola	Názov	Autor
0	Úvod	Bianka Kováčová
1	Opis riešenia	Bianka Kováčová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 2 - Členovia tímu

2.1	Hry s komárom ako hlavnou postavou	Michal Poláčik
2.2	Analýza možností používateľskej interakcie	Lenka Litvová
2.3	Analýza softvérových prostriedkov	Michal Poláčik
2.4	Zhodnotenie analýzy	Bianka Kováčová
3.1	Návrh koncepcie hry	Jakub Tekel', Sašo Kiselkov
3.2	Používateľská interakcia	Lenka Litvová
4.1	Architektúra systému	Lenka Litvová
4.1.1	Modul Interface	Martin Kozmon, Lenka Litvová
4.1.2	Modul 3DEngine	Michal Poláčik
4.1.3	Modul GameEngine	Jakub Tekel', Sašo Kiselkov
4.1.4	Modul GraphicsDesign	Martin Kozmon
4.2	Návrh sveta	Martin Kozmon
5	Použitá literatúra	Bianka Kováčová

Autorstvo kapitol v dokumente k prototypovaniu sa nachádza v tab. 7.

Tab. 7. Autori jednotlivých kapitol dokumentácie prototypu.

Kapitola	Názov	Autor
0	Úvod	Bianka Kováčová
1	Ciele prototypovania	Bianka Kováčová
2	Analýza letu komára	Jakub Tekel'
3	Prototypovanie 3D modelovania	Martin Kozmon
4	Prototypovanie grafického sveta	Jakub Tekel', Michal Poláčik
5	Určovanie frekvencie zvuku	Lenka Litvová
6	Výsledky prototypovania	Bianka Kováčová

Autorstvo kapitol doplnených v letnom semestri sa nachádza v tab. 8.

Tab. 8. Autori jednotlivých kapitol dokumentácie v letnom semestri.

Kapitola	Názov	Autor
A	Používateľská príručka	Lenka Litvová, Bianka Kováčová

Autorom ponuky je Lenka Litvová a Sašo Kiselkov. Autorom zvyšku dokumentácie riadenia je Bianka Kováčová.

3 Plán projektu

3.1 Zimný semester

ID		opis úlohy	začiatok	naplánovaný koniec	Zodpovedajúca osoba					
úloha	činnosť				Sašo Kiselkov	Bianka Kováčová	Martin Kozmon	Lenka Litvová	Michal Poláčik	Jakub Tekel'
P1	1	Analýza, špecifikácia požiadaviek a hrubý návrh	30.10.2007	15.11.2007						
	1.a	Špecifikácia konceptu hry, hlavnej myšlienky a motivácie. Návrh príbehu, sveta, postáv a používateľského rozhrania.	30.10.2007	13.11.2007	x		x			
	1.b	Návrh koncepcie hry, levelov a úloh.	30.10.2007	13.11.2007					x	x
	1.c	Analýza existujúcich riešení a porovnanie s podobnými aplikáciami. Zdôvodnenie výberu Ogre (C++) a porovnanie s inými grafickými prostrediami.	30.10.2007	13.11.2007					x	
	1.d	Špecifikácia princípu hry a funkcií systému. Ovládanie hlasom, iné spôsoby ovládania, analýza existujúcich riešení a návrh.	30.10.2007	13.11.2007				x		

Dokumentácia riadenia
Kapitola 3 - Plán projektu

	1.e	Vytvorenie výslednej dokumentácie z dokumentov jednotlivých členov, upravenie do záverečnej verzie na odovzdanie.	6.11.2007	13.11.2007		x					
	1.f	Určiť požiadavky na softvér a hardvér. Požiadavky na vybavenie softvérového štúdia.	30.11.2007	6.11.2007	x	x	x	x	x	x	
D1		Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia.	15.11.2007								
P2	2	Posudok analýzy, špecifikácie a návrhu iného tímu	16.11.2007	23.11.2007							
	2.a	Preštudovanie projektovej dokumentácie	16.11.2007	18.11.2007	x	x	x	x	x	x	
	2.b	Vytvorenie kostry posudku	16.11.2007	20.11.2007		x					
	2.c	Vytvorenie prvej verzie posudku	17.11.2007	19.11.2007	x	x	x	x	x	x	
	2.d	Vytvorenie konečnej verzie posudku	19.11.2007	22.11.2007	x	x	x	x	x	x	
D2		Odovzdanie posudku analýzy, špecifikácie a návrhu iného tímu	23.11.2007								
P3	3	Prototyp vybraných častí systému s dokumentáciou	16.11.2007	17.12.2007							
	3.a	Ovládanie pomocou hlasu	16.11.2007	10.12.2007				x			
	3.b	Model komára, iné 3D modely	16.11.2007	10.12.2007			x				
	3.c	Grafika, prostredie, programovanie 3D sveta	16.11.2007	10.12.2007	x					x	
	3.d	Herný princíp	16.11.2007	10.12.2007							x
	3.e	Dokumentácia k prototypu	16.11.2007	10.12.2007	x	x	x	x	x	x	
	3.f	Vytvorenie výslednej dokumentácie z dokumentov jednotlivých členov, upravenie do záverečnej verzie na odovzdanie	10.12.2007	16.12.2007		x					
D3		Odovzdanie prototypu vybraných častí systému spolu s dokumentáciou	17.12.2007								

3.2 Predbežný plán na letný semester

ID		opis úlohy	týždeň	Zodpovedajúca osoba					
úloha	činnosť			Sašo Kiselkov	Bianka Kovačová	Martin Kozmon	Lenka Litvová	Michal Poláčik	Jakub Tekel
P1	1	Zhodnotenie výsledkov a plán na LS	1.						
	1.a	Zhodnotenie výsledkov, doplnenie a dopracovanie zistených nedostatkov	1.	x	x	x	x	x	x
	1.b	Plán na letný semester	1.			x			
	1.c	Rozdelenie úloh na letný semester	1.	x			x		
	1.d	Zakomponovanie zmien do dokumentácie ZS	2.		x				
	1.e	Podrobný návrh, plán integrácie, plán overenia výsledku	2.	x	x	x	x	x	x
	1.f	Dokončenie podrobného návrhu, začiatok implementácie	3.	x	x	x	x	x	x
P2	2	Implementácia, postupná integrácia, overovanie výsledku	4.-6.						
	2.a	Implementácia, postupná integrácia, overovanie výsledku	4.-6.	x	x	x	x	x	x
	2.b	Tvorba dokumentácie	4.-6.		x				
P3	3	Integrácia, overovanie, dokumentácia	7.-9.						
	3.a	Integrácia, overovanie výsledku	7.-9.	x	x	x	x	x	x
	3.b	Tvorba dokumentácie	7.-9.		x				
D1	Odovzdanie produktu a dokumentácie k produktu		10.						
P4	4	Používanie produktu, údržba, kompletizácia dok.	11.						
	4.a	Používanie produktu, údržba.	11.	x		x	x	x	x
	4.b	Kompletizácia dokumentácie	11.		x				
D2	Odovzdanie celkového výsledku projektu		12.						

3.3 Spresnený plán na letný semester

ID		opis úlohy	týždeň	Zodpovedajúca osoba					
úloha	činnosť			Sašo Kiselkov	Bianka Kováčová	Martin Kozmon	Lenka Litvová	Michal Poláčik	Jakub Tekel
P1	1	Zhodnotenie výsledkov a plán na LS	1.						
	1.a	Zhodnotenie výsledkov, doplnenie a dopracovanie zistených nedostatkov	1.	x	x	x	x	x	x
	1.b	Plán na letný semester	1.			x			
	1.c	Rozdelenie úloh na letný semester	1.	x			x		
	1.d	Zakomponovanie zmien do dokumentácie ZS	2.		x				
	1.e	Podrobný návrh, plán integrácie, plán overenia výsledku	2.	x	x	x	x	x	x
	1.f	Dokončenie podrobného návrhu, začiatok implementácie	3.	x	x	x	x	x	x
P2	2	Implementácia, postupná integrácia	4.-8.						
	2.a	Modul rozpoznávania frekvencie	4.-7.				x		
	2.b	GUI a jeho funkčnosť	4.					x	
	2.c	Pochopenie štruktúry Ogre3D	4.	x					
	2.d	Zistiť fungovanie bounding boxov	4.						x
	2.e	Implementácia jadra	4.-5.	x					
	2.f	Priebežná tvorba dokumentácie	4.-8.		x				
	2.g	Vytváranie modelov	4.-8.			x			
	2.g.1	Model komára	4.			x			
	2.g.2	Model nemocnice	5.			x			
	2.g.3	Model prostredia	6.			x			
	2.g.4	Modely ľudí	7.			x			
	2.g.5	Animácie	8.			x			
	2.h	Detekcia kolízií, určenie sektorov	5.						x
	2.i	Import sveta do Ogre3D	5.-6.					x	
2.j	Modul umelej inteligencie	6.-7.						x	
2.k	Integrácia častí aplikácie	6.-7.	x						
2.l	Detekcia v priestore	7.					x		
P3	3	Integrácia, overovanie, dokumentácia	8.-9.						
	3.a	Integrácia, overovanie výsledku	8.-9.	x	x	x	x	x	x
	3.b	Tvorba dokumentácie	8.-9.		x				
D1	Odovzdanie produktu a dokumentácie k produktu		10.						
P4	4	Používanie produktu, údržba, kompletizácia dok.	11.						
	4.a	Používanie produktu, údržba.	11.	x		x	x	x	x
	4.b	Kompletizácia dokumentácie	11.		x				
D2	Odovzdanie celkového výsledku projektu		12.						

4 Manažment verzií, konfigurácií a zmien

Na správu verzií zdrojového kódu sme sa rozhodli používať SVN cez klienta TortoiseSVN. Za poskytnutie servera totorisu.sk, vytvorenie repozitára na ňom a organizáciu zdrojového kódu v repozitári zodpovedal Sašo Kiselkov.

4.1 Konfigurácia prístupu do SVN repozitára

Všetci členovia tímu boli povinní nakonfigurovať svoj prístup do repozitára podľa nasledovného postupu:

1. Sašo Kiselkov poskytne LOGIN a DSA PRIVATE KEY na prístup do repozitára každému členovi tímu na tímovom stretnutí.
2. Spustíte program PuttyGen.exe
 - a. V menu Conversion -> Import key vložte svoj privátny kľúč DSA PRIVATE KEY
 - b. Stlačte možnosť Save private key, ktorým sa kľúč skonvertuje na putty-readable private key
3. Spustíte program Putty.exe
 - a. Vyplňte nasledovné údaje:

Session->HostName: [vas login]@totorisu.sk

Session->Protocol: SSH

Session->Saved Sessions: Totorisu (prípadne iný názov spojenia)

SSH->Preferred SSH Protocol version: 2

SSH->Auth->Private Key file for auth: [cesta k PPK súboru vygenerovaného v kroku 2.b]
 - b. Stlačte možnosť Session->Save (Totorisu by sa teraz malo nachádzať medzi vašimi uloženými spojeniami)
 - c. Stlačte možnosť Session->Open, malo by sa objaviť konzolové okno pripojené na Totorisu
4. Nastavenie globálneho prístupu k TortoiseSVN binárkam:
 - a. Upravte systémové premenné v Tento počítač->pravé kliknutie->Vlastnosti->Spresnenie->Premenné prostredia->Systémové premenné->Path->Upraviť a na koniec pripíšete cestu k TortoiseSVN binárkam oddelenú bodkočiarkou, napr. "C:\Program Files\TortoiseSVN\bin"
5. Reštartujte počítač
6. Test pripojenia na SVN:
 - a. Vo Windows Exploreri kliknite pravým tlačítkom myši a vyberte možnosť TortoiseSVN->RepoBrowser.
 - b. Nastavte URL: svn+ssh://[vas login]@Totorisu/var/svn/bloodless/trunk
7. Stiahnite projekt z SVN repozitára:

- a. Vo Windows Exploreri vytvorte adresár, kde chcete mať umiestnené zdrojové kódy projektu.
- b. Vojdite doňho.
- c. Stlačte pravé tlačítko myši a vyberte možnosť SVN Checkout
- d. Nastavte URL: `svn+ssh://[vas login]@Totorisu/var/svn/bloodless/trunk`

5 Štandard písania zdrojového kódu

V tejto kapitole sú opísané naše štandardy kódovania pre zdrojové kódy v jazyku C++. Dôvodov na písanie štandardov je niekoľko:

- programátori sa vyznajú v každom kóde, nielen v tom, ktorý sami napísali
- programátori, ktorí nie sú v C++ až takí zbehlí, nebudú robiť tak veľa chýb a nemusia si hľadať vlastný štýl na písanie kódu
- programátori robia v konzistentnom prostredí menej chýb

Tím sa dohodol na používaní nástroja *Indent*, ktorý automaticky formátuje zdrojový kód. *Indent* treba pred prvým použitím nakonfigurovať podľa dohodnutých pravidiel.

5.1 Konvencie pomenovania

- Všetky názvy tried, premenných a atribútov budú v anglickom jazyku.
- Ak sa bude názov skladať z viacerých slov, nebudú oddelené podčiarkovníkom, ale budú napísané spolu, pričom prvé písmeno nasledujúceho slova bude s veľkým písmenom, ostatné s malým (platí aj ak sú v názve skratky).
- Názvy súborov by mali mať príponu „.h“ pre hlavičkový súbor a „.cpp“ pre zdrojový súbor.

5.1.1 Pomenovanie atribútov a konštánt

- Ak je atribútom ukazovateľ (*pointer*), názov začína písmenom „p“ a hviezdička indikujúca ukazovateľ by mala nasledovať za typom ukazovateľa. Napr.

```
String* pName = new String;
```

- Ak je atribútom referencia, názov začína písmenom „r“. Napr.

```
StatusInfo& rStatus;
```

- Konštanty majú v názve všetky písmená veľké a oddelené podčiarkovníkom „_“. Napr.

```
const int NUMBER_OF_PEOPLE = 5;
```

- Pre názvy enumerátorov platia pravidlá ako pre názvy tried, jednotlivé zložky enumerátorov sa píše ako konštanty.
- Premenné typu *bool* začína názov slovom „is“.
- Čím použíwanejší je atribút, tým by mal mať jasnejší názov. V malých cykloch stačí na počítanie nazvať atribút len „i“.
- Nepoužívať ten istý atribút na rozličné účely.
- Atribúty sa deklarujú blízko pri mieste, kde sa používajú, nemusia byť deklarované všetky na začiatku.

5.1.2 Pomenovanie tried

Každá trieda by mala byť implementovaná v samostatnom súbore. Názor súboru by mal byť rovnaký ako názov triedy a mal by vyjadrovať, čo trieda predstavuje. Názvy tried

začínajú vždy veľkým písmenom, názvy dlhšie ako tri slová sa neodporúčajú. Ak je trieda odvodené od inej, netreba to zdôrazňovať v jej názve.

5.1.3 Pomenovanie metód

Každá metóda obyčajne vykonáva nejakú funkciu, ktorá by mala byť jasná z jej názvu. Čiže nepoužiť názov `errorCheck()`, ale `checkForErrors()`. Na rozdiel od tried, ktoré sú väčšinou nazvané podstatnými menami, základom názvu metódy by malo byť sloveso. V názve metód je vhodné používať aj rôzne predpony (`is`, `get`, `set`) a prípony (`max`, `cnt`, `key`).

5.2 Komentovanie zdrojových kódov

- Každý zdrojový kód by mal byť okomentovaný už pri jeho písaní. Po dokončení každej metódy, triedy, programátor pridá aj komentár.
- Komentár sa vždy nachádza na novom riadku, pred konštrukciou, ktorú opisuje.
- Používať celé vety, komentár má kód vysvetliť a nie ešte viac zahmlieť.
- Komentáre sú vhodné hlavne pred cyklami a vetvením, čo sú väčšinou kľúčové miesta pri pochopení algoritmu.
- Komentovanie sa dá minimalizovať vytváraním programu, ktorý opisuje sám seba správnym pomenovaním metód a premenných a logickou štruktúrou.
- Komentáre sú písané v slovenskom jazyku bez diakritiky.
- Pri komentovaní sa môžu používať nasledujúce kľúčové slová (môžu sa vymyslieť aj iné, dôležité je zachovať ich formátovanie):
- `:TODO:` (Znamená, že niečo treba dokončiť.)
- `:BUG:` (Znamená, že kód nepracuje presne tak, ako by mal, treba pridať vysvetlenie.)
- `:WARNING:` (Upozornenie, napr. že kód by sa nemal meniť, alebo že by sa mali ostatní na niečo dať pozor.)
- Pri komentovaní metódy je možné uviesť: parametre, výnimky, návratová hodnota, vstupné podmienky a pri zložitejšom volaní by bolo vhodné uviesť aj konkrétny príklad.

5.3 Ďalšie zásady

- Všeobecne platí, že zoradenie je: `public`, `protected`, `private`.
- V `public` sekcii sa nachádza len rozhranie objektu.
- Zátvorky `{, }` sa píšú vždy na nový riadok a sú rovnako odsadené. Otvárajúca zátvorka je zarovnaná s predchádzajúcim riadkom a obsah týchto zátvoriek je odsadený o jeden tabulátor doprava.
- Kvôli prehľadnosti kódu použiť vždy v podmieňovacom príkaze „`if`“ a nie skrátenu konštrukciu „`? :`“.
- Odporúčaná dĺžka riadku je 80 znakov.
- Zalamovanie riadkov sa deje po operátore alebo po čiarku, pričom nasledujúci riadok sa vhodne odsadí.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 5 - Štandard písania zdrojového kódu

- Každú premennú deklarovať na novom riadku a ak je to možné, hneď ju aj inicializovať.
- Každý riadok obsahuje najviac jeden príkaz.
- Prázdne riadky sa používajú na zvýšenie prehľadnosti kódu.
- Medzery sa používajú na oddelenie binárnych operátorov od operandov, pred otváracími zátvorkami.
- Tabulátor je nastavený na 4 medzery.
- Nepoužívajú sa príliš zložité výrazy v porovnaníach a v návratových hodnotách, radšej sa použije dočasná premenná.

6 Použité nástroje a technológie

6.1 dotProject

Keďže náš tím mal 6 členov a projekt trvá 2 semestre, bolo nevyhnutné použiť niektorý z nástrojov na manažment v tíme. Okrem komunikácie nám umožnil jednoducho zdieľať spoločné dokumenty, plánovať jednotlivé úlohy a v kalendári si vyznačovať stretnutia tímu. Po preskúmaní viacerých nástrojov sme sa rozhodli pre dotProject.

dotProject je open source nástroj pre manažment projektu. Je založený na technológii PHP a JavaScript. Po nainštalovaní je dostupný cez webové rozhranie, čiže používatelia nepotrebujú žiadny špeciálny softvér, len internetový prehliadač. Nástroj je možné rozširovať o nové funkcie pomocou doplnkov.

dotProject obsahuje fórum na jednoduchú komunikáciu tímu. Obsahuje prehľadný plán, kde každý používateľ môže vyznačiť, ako je na tom percentuálne s plnením jemu pridelených úloh, takže tím má vždy aktuálny prehľad o súčasnom stave úlohy. Výhodou je aj informovanie o nových udalostiach členov tímu mailom.

6.2 Komunikácia

Keďže každý z členov nášho tímu býval v inej časti mesta, osobné stretnutia sa kvôli strate času cestovaním nezdali byť najvhodnejším riešením. Museli sme nájsť alternatívne spôsoby komunikácie.

Na posielanie častí dokumentácie a rôzne oznamy a otázky sme používali dotProject a mailový alias gang4six@centrum.sk. Ak sme potrebovali niečo s úrno a rýchlo prediskutovať, použili sme icq alebo jabber. Všetky dôležité úlohy sme si prideliovali na pravidelnom stretnutí tímu každý týždeň v softvérovom štúdiu.

6.3 SVN

Na zdieľanie zdrojového kódu a manažment verzií sme použili nástroj SVN. Keďže nie všetci členovia tímu mali skúsenosti s používaním SVN, vysvetlili sme si jeho základné príkazy a postupy. Viac o SVN sa nachádza v kapitole 4.

7 Zápisy zo stretnutia

7.1 Šablóna zápisnice

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

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

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby

Zápis

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby

7.2 Zimný semester

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008
Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 1	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 9.10.2007	
Čas: 10:15 – 12:20	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Michal Poláčik	Zápis overil: Lenka Litvová

Zápis

- Po nahliadnutí do dokumentácie projektu icPoint a na základe odporúčaní pedagóga sme sa zhodli, že naša dokumentácia bude v časti analýza obsahovať okrem iného analýzu podobných projektov, analýzu potrebných technológií a analýzu technickej realizovateľnosti navrhovaného systému.
- Mgr. Kovárová nám oznámila, že sme za ponuku získali 5 bodov, čo znamená, že naša ponuka splnila kritéria, bola dobrá, ale nebola nad očakávania. Napr. sme neuviedli alternatívne varianty (či už HW alebo SW) a ani sme nezdôvodnili ich výber. Naša predstava o projekte bol príliš všeobecná a mohli sme ju vyjadriť konkrétnejšie napr. pridaním schémy riešenia.
- Každý by mal mať príspevok do analýzy – minimálne spomenúť, čo ho zaujalo a bolo by zaujímavé spracovať.
- Dohodli sme sa na elektronickej komunikácii cez ICQ a vymenili si svoje identifikačné čísla v tejto sieti.
- Rozdelili sme si nasledovné manažérske úlohy v tíme:
 - Vedúci tímu: Lenka Litvová (staráť sa o všetky veci, s ktorými ho oslovia členovia tímu, motivovať členov tímu, informovať vedúceho projektu o jeho aktuálnom stave)
 - Manažér vývoja: Sašo Kiselkov (zástupca vedúceho tímu, rozdeľovanie úloh s ohľadom na využitie všetkých členov tímu podľa ich schopností, vytvorenie čo najlepšieho výsledného produktu)
 - Manažér plánovania: Martin Kozmon (vytvorenie kompletného precízneho plánu pre celý tím a jeho členov, podávanie správ o stave projektu)
 - Manažér kvality: Bianka Kováčová (kontrola procesu vytvárania produktu, kontrola vytváraného produktu, testovanie)
 - Manažér podporných činností: Jakub Tekel' (zabezpečenie prostriedkov na vývoj, manažment verzií a konfigurácií)
 - Manažér rizík: Michal Poláčik (predchádzanie vzniku nepredvídaných udalostí)
- Oboznámili sme sa s projektmi z minulých ročníkov súťaže EuroPrix.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- Pre úspech na súťaži potrebujeme produkt, ktorý je v niečom inovatívny a zaujme používateľa na prvý pohľad. Takto treba orientovať náš projekt (vyplýva úloha 1.2).
- Web-stránka projektu má byť v slovenčine a produkt v anglickom jazyku.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.1	Prečítať pokyny k tímovým projektom na webe prof. Bielikovej	9.10.	16.10.	Aktívna	Každý za seba
1.2	Každý člen tímu si premyslí a navrhne 2 námety pre projekt s potenciálom pre úspech na súťaži EuroPrix	9.10.	16.10.	Aktívna	Každý za seba
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.		Odložená	

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008
Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 2	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekeľ
Dátum: 16.10.2007	
Čas: 10:00 – 12:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Jakub Tekeľ	Zápis overil: Michal Poláčik

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.1	Prečítať pokyny k tímovým projektom na webe prof. Bielikovej	9.10.	16.10.	Ukončená	Každý za seba
1.2	Každý člen tímu si premyslí a navrhne 2 námety pre projekt s potenciálom pre úspech na súťaži EuroPrix	9.10.	16.10.	Ukončená	Každý za seba
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.		Odložená	

Zápis

- Každý člen predložil svoje návrhy na projekt:
- Lenka Litvová navrhla svet s príšerami. Mohlo by sa jednať o nástroj, ktorý umožní takéto príšery vytvárať, alebo o hru, v ktorej sa treba s príšerou spriatelieť. Hráč by hru ovládal pomocou hlasu, a pohyby jeho rúk by zaznamenávala kamera. Takýto program by vyžadoval veľké nároky na umelú inteligenciu a grafické spracovanie.
- Michal Poláčik navrhol svet bez obrazu, v ktorom by sa musel používateľ orientovať pomocou sluchu. Keďže steny nevydávajú zvuky, ich polohu by mohol odhaliť detektor so zvukovým výstupom. Ďalším návrhom bolo ovládanie počítača snímaním polohy očí. Posledný návrh bol syntetizátor hlasu ovládaný piatimi tlačidlami, napríklad na vreckovom počítači.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- Sašo Kiselkov a Martin Kozmon predložili spoločný návrh simulátora komára. Používateľ by ovládal komára v trojrozmernom svete pomocou bzučania a počítačovej myši. Výška hlasu predstavuje rýchlosť mávania krídlami, poloha myši určuje smer letu. Úlohou hráča by bolo zberať krv a nosiť ju do nemocnice. Okrem toho by hra mala aj ďalšie úlohy. Pri plnení cieľu si hráč musí dať pozor na lastovičky a ďalších nepriateľov. Takáto hra by si vyžadovala detailné spracovanie predmetov. Tento problém sa dá vyriešiť dvoma spôsobmi: spracovať hru v kreslenom podaní alebo zväčšiť veľkosť komára.
- Bianka Kováčová navrhla systém umožňujúci snímanie predmetov pomocou kamery alebo fotoaparátu. Následne by sa tieto predmety vložili do počítaču, kde by ich bolo možné presúvať v priestore. Program by sa dal využiť na zariadenie izby.
- Jakub Tekel' navrhol hru, v ktorej by bolo možné prenášať zvuky medzi predmetmi. Predmet by bolo možné využiť jedine vtedy, ak má pridelený správny zvuk. Keďže počet zvukov by bol nižší ako počet predmetov, úlohou hráča by bolo vhodne presúvať zvuky, aby sa dostal do ďalších častí sveta.
- Hlasovaním sa tím zhodol, že najlepší návrh je simulátor komára. Týmto návrhom sa bude ďalej tím zaoberať (úloha 2.2).

Úlohy na ďalšie obdobie

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.	Aktívna	Všetci
2.2	Rozšíriť uvedený návrh pre simulátor komára a určiť nástroje vhodné na implementáciu	16.10.	23.10.	Aktívna	Všetci
2.3	Naštudovať nástroje pre manažment tímu	16.10.	23.10.	Aktívna	Jakub Tekel'
2.4	Zhotoviť stránku projektu	16.10.	23.10.	Aktívna	Martin Kozmon

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

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 managment.doc ovládanie 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 zdrojárom	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	Naštvovať 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 (viď. prílohy). Poznámka: v dokumentácii treba ku každej hre priložiť aj obrázky.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- 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 (viď. 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 zdrojákom	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

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 4	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 30.10.2007	
Čas: 10:05-12:40	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Lenka Litvová	Zápis overil: Bianka Kováčová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojákom	9.10.2007		Odložená	
2.2	Rozšíriť uvedený návrh pre simulátor komára a určiť nástroje vhodné na implementáciu	16.10.2007	30.10.2007	Splnená	Všetci
3.1	Preskúmať Ogre3D a vyskúšať vytvoriť jednoduchú scénu	23.10.2007	30.10.2007	Splnená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
3.2	Inštalácia, rozbehanie a oboznámenie členov s dotProjectom	23.10.2007	28.10.2007	Splnená	Jakub Tekel'
3.3	Vytvoriť avi súbor s lietajúcim komárom	23.10.2007	30.10.2007	Splnená	Martin Kozmon
3.4	Zistiť použiteľnosť VRCommanderu v našom projekte	23.10.2007	30.10.2007	Splnená	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	Splnená	Bianka Kováčová,

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

					Martin Kozmon
3.7	Vloženie plánu do dotProjectu	28.10.2007	30.10.2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	30.10.2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov
4.1	Začať s návrhom	30.10.2007	6.11.2007	Rozdelená	Všetci

Zápis

- Na základe ukážkovej scény urobenej v prostredí OGRE a jeho porovnania s ostatnými dostupnými prostrediami sme sa definitívne rozhodli ho využiť pri našej aplikácii.
- Prezreli sme si návrh komára a jeho pohybu, ktorý sme vyhodnotili ako výborný. Ukážkový súbor je umiestnený na webovej stránke tímu.
- Oboznámili sme sa so základným ovládaním aplikácie dotProject. Do dotProject sa dá prihlásiť na stránke <<http://www.totorisu.sk/gang4six>>. Prihlasovacie meno a heslo každý dostane od administrátora, ktorým je Jakub. Po prihlásení je potrebné kliknúť na položku <Projects>, kde pre firmu gang4six je tam jeden jediný projekt – Multimediálny produkt. Ďalšie používanie dotProjectu je intuitívne.
- Dozvedeli sme o možnej účasti na tohtoročnom TTA festivale, ktorý sa koná 23. a 24. novembra v Grazi. Sašo a Martin prejavili záujem zúčastniť sa.
- Lenka predstavila možnosti aplikácie PiLflU! ako náhrady za VRCommander, ktorý sa ukázal byť komerčný. Zhodli sme sa, že jej využitie pre hlasové ovládanie aplikácie by bolo efektívnym riešením, pokiaľ nedôjde k zbytočnému ďalšiemu zaťaženiu používateľa.
- Kontrola projektových denníkov dopadla dobre, pričom sa vyskytla požiadavka zároveň určiť týždenne odpracované človekohodiny. Sašo úlohu 3.8 zatiaľ nesplnil.
- Rozdelili sme si úlohy na dokumentácii a bol vytvorený podrobný plán na ďalšie obdobie (viď úlohy).

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

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	
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.7	Vloženie plánu do dotProjectu	28.10.2007	1.11.2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	6.11.2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov
4.1.1	Špecifikácia konceptu hry, základnej myšlienky a motivácie	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.2	Návrh príbehu, postáv a grafického rozhrania	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.3	Návrh koncepcie hry a levelov	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik, Jakub Tekel'
4.1.4	Porovnanie s existujúcimi aplikáciami	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik
4.1.5	Porovnanie rôznych prostredí pre tvorbu grafiky a zdôvodnenie výberu Ogre3D	30.10.2007	6.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik
4.1.6	Špecifikácia používateľskej interakcie s aplikáciou, analýza možností a existujúcich riešení, návrh	30.10.2007	6.11.2007	Aktívna	Lenka Litvová
4.1.7	Určenie softvérových a hardvérových požiadaviek pre softvérové štúdio	30.10.2007	6.11.2007	Aktívna	Všetci
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 5	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 6.11.2007	
Čas: 10:00 – 11:55	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy: Herny system - dotaznik.doc	
Zápis vypracoval: Martin Kozmon	Zápis overil: Lenka Litvová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.2007	13.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.7	Vloženie plánu do dotProjectu	28.10.2007	1.11.2007	Splnená	Jakub Tekel'
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	13.11.2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov
4.1.1	Špecifikácia konceptu hry, základnej myšlienky a motivácie	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.2	Návrh príbehu, postáv a grafického rozhrania	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.3	Návrh koncepcie hry a levelov	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik, Jakub Tekel'
4.1.4	Porovnanie s existujúcimi aplikáciami	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik
4.1.5	Porovnanie rôznych prostredí pre tvorbu grafiky a zdôvodnenie výberu Ogre3D	30.10.2007	6.11.2007	Splnená	Michal Poláčik
4.1.6	Špecifikácia používateľskej interakcie s aplikáciou, analýza možností a existujúcich riešení, návrh	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Lenka Litvová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

4.1.7	Určenie softvérových a hardvérových požiadaviek pre softvérové štúdio	30.10.2007	6.11.2007	Splnená	Všetci
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon

Zápis

- Prečítali a zhodnotili sme predbežnú verziu dokumentácie, pri ktorej sme prebrali alternatívy riešenia a nové nápady. Tieto návrhy máme vyjadriť v dotazníku (viď prílohu), podľa ktorého došpecifikujeme vlastnosti systému.
- Spísali sme požiadavky na softvér v softvérovom štúdiu a Sašo poslal e-mail s požiadavkami vedúcemu softvérového štúdia :
 - ServicePack 1 do Visual Studio 2005
 - OGRE 1.4.5 SDK for Visual C++ .Net 2005 (8.0) SP1, dostupné z http://downloads.sourceforge.net/ogre/OgreSDKSetup1.4.5_VC80.exe
 - plugin do Visual Studia pre Ogre3D (Ogre Application Wizard), dostupné z <https://ogreconгло.svn.sourceforge.net/svnroot/ogreconгло/trunk/tools/ogresdkwizard80/>
 - Debug Symbols pre Ogre SDK, dostupné z http://downloads.sourceforge.net/ogre/Ogre_PDBs_vc8_v1.4.5.zip

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	13.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	13.11.2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov
4.1.1	Špecifikácia konceptu hry, základnej myšlienky a motivácie	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.2	Návrh príbehu, postáv a grafického rozhrania	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.3	Návrh koncepcie hry a levelov	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik,

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

					Jakub Tekel'
4.1.4	Porovnanie s existujúcimi aplikáciami	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik
4.1.6	Špecifikácia používateľskej interakcie s aplikáciou, analýza možností a existujúcich riešení, návrh	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Lenka Litvová
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.2	Odovzdať vyplnený dotazník s návrhmi	6.11.2007	8.11.2007 15:00	Aktívna	Všetci
5.3	Vyhodnotenie dotazníkov	8.11.2007	9.11.2007	Aktívna	Jakub Tekel'
5.4	Dohodnúť inštaláciu softvéru do soft. štúdia	6.11.2007	13.11.2007		Sašo Kiselkov, Michal Poláčik

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepši multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 6	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 13.11.2007	
Čas: 10:00 – 12:00	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Sašo Kiselkov	Zápis overil: Martin Kozmon

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.2007	20.11.2007	Predĺžená	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	13.11.2007	Splnená	Sašo Kiselkov
4.1.1	Špecifikácia konceptu hry, základnej myšlienky a motivácie	30.10.2007	9.11.2007	Splnená	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.2	Návrh príbehu, postáv a grafického rozhrania	30.10.2007	9.11.2007	Splnená	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.3	Návrh koncepcie hry a levelov	30.10.2007	9.11.2007	Splnená	Michal Poláčik, Jakub Tekel'
4.1.4	Porovnanie s existujúcimi aplikáciami	30.10.2007	9.11.2007	Splnená	Michal Poláčik
4.1.6	Špecifikácia používateľskej interakcie s aplikáciou, analýza možností a existujúcich riešení, návrh	30.10.2007	9.11.2007	Splnená	Lenka Litvová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.1	Prototypovanie animácie z 3D editora do prostredia Ogre3D	13.11.2007	20.11.2007		Martin Kozmon, Michal Poláčik
5.2	Odovzdať vyplnený dotazník s návrhmi	6.11.2007	8.11.2007 15:00	Splnená	Všetci
5.3	Vyhodnotenie dotazníkov	8.11.2007	9.11.2007	Splnená	Jakub Tekeľ
5.4	Dohodnúť inštaláciu softvéru do soft. štúdia	6.11.2007	13.11.2007	Splnená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik

Zápis

- Prešli sme naplánované úlohy, pričom ich časti sme zaradili do dokumentácie a dohodli sme sa na úlohách na ďalší týžden vychádzajúc z plánu.

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	20.11. 2007	Predĺžená	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10. 2007	15.11. 2007	Aktívna	Bianka Kováčová
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.1	Prototypovanie animácie z 3D editora do prostredia Ogre3D	13.11. 2007	20.11. 2007	Aktívna	Martin Kozmon, Michal Poláčik
6.1	Doplniť staré záznamy do projektového denníka.	13.11. 2007	20.11. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
6.2	Opis modulu GameEngine.	13.11. 2007	13.11. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
6.3	Prototypovanie odchyťovania frekvencie bzučania	13.11. 2007	20.11. 2007	Aktívna	Lenka Litvová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	20.11. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	20.11. 2007	Aktívna	Jakub Tekeľ
6.6	Zorganizovanie ľudí na posudok	13.11. 2007	20.11. 2007	Aktívna	Bianka Kováčová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 7	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekeľ
Dátum: 20.11.2007	
Čas: 10:05 – 12:40	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Sašo Kiselkov	Zápis overil: Lenka Litvová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojákom	9.10. 2007	20.11. 2007	Splnená	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10. 2007	15.11. 2007	Splnená	Bianka Kováčová
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.1	Prototypovanie animácie z 3D editora do prostredia Ogre3D	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Martin Kozmon, Michal Poláčik
6.1	Doplniť staré záznamy do projektového denníka.	13.11. 2007	20.11. 2007	Splnená	Sašo Kiselkov
6.2	Opis modulu GameEngine	13.11. 2007	13.11. 2007	Splnená	Sašo Kiselkov
6.3	Prototypovanie odchyťovania frekvencie bzučania	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Jakub Tekeľ
6.6	Zorganizovanie ľudí na posudok	13.11. 2007	20.11. 2007	Splnená	Bianka Kováčová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Zápis

- Dopracovali sme obsah a štruktúru posudku.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.1	Prototypovanie animácie z 3D editora do prostredia Ogre3D	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Martin Kozmon, Michal Poláčik
6.3	Prototypovanie odchyťavania frekvencie bzučania	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	27.11. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
7.1	Dokončiť posudok	20.11. 2007	23.11. 2007	Aktívna	Bianka Kováčová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 8	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 27.11.2007	
Čas: 10:30 – 12:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Lenka Litvová	Zápis overil: Bianka Kováčová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.1	Prototypovanie animácie z 3D editora do prostredia Ogre3D	13.11. 2007	27.11. 2007	Splnená	Martin Kozmon, Michal Poláčik
6.3	Prototypovanie odchytávania frekvencie bzučania	13.11. 2007	4.12. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	4.12. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	4.12. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
7.1	Dokončiť posudok	20.11. 2007	23.11. 2007	Splnená	Bianka Kováčová

Zápis

- Prešli sme si posudok tímu č. 8 na našu dokumentáciu a rozhodli sme sa vytvoriť doplnujúcu kapitolu na základe odporúčania posudku.
- Určili sme konkrétne požiadavky na prototyp:
 - jednoduchý svet s pár budovami - otextúrovaný, s detekciou kolízií

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- otextúrovaný animovaný komár s dvomi krídlami, ktorý lieta (máva krídlami aj pri pohybe smerom hore)
- ovládanie komára bzučaním
- fyzika letu komára
- nastavenie kamery
- základy umelej inteligencie postáv

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
6.3	Prototypovanie odchyťavania frekvencie bzučania	13.11. 2007	4.12. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	4.12. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	4.12. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
8.1	Spísanie postupu pre správu zdrojového kódu	27.11.2007	4.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
8.2	Vytvorenie repozitára v SVN	27.11.2007	4.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Bianka Kováčová
8.3	Priebežné spájanie jednotlivých častí prototypu	27.11.2007	17.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
8.4	Modelovanie objektov	27.11.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon
8.5	Vytvorenie revíznej kapitoly na základe posudku tímu č. 8	27.11.2007	4.12. 2007	Aktívna	Bianka Kováčová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 9	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 4.12.2007	
Čas: 10:45 – 12:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Bianka Kováčová	Zápis overil: Sašo Kiselkov

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
6.3	Prototypovanie odchyťovania frekvencie bzučania	13.11.2007	11.12. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11.2007	11.12. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11.2007	11.12. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
8.1	Spísanie postupu pre správu zdrojového kódu	27.11.2007	11.12. 2007	Čiastočne splnená	Sašo Kiselkov
8.2	Vytvorenie repozitára v SVN	27.11.2007	4.12. 2007	Splnená	Sašo Kiselkov, Bianka Kováčová
8.3	Priebežné spájanie jednotlivých častí prototypu	27.11.2007	17.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
8.4	Modelovanie objektov	27.11.2007	17.12.2007	Splnená	Martin Kozmon
8.5	Vytvorenie revíznej kapitoly na základe posudku tímu č. 8	27.11.2007	11.12. 2007	Čiastočne splnená	Bianka Kováčová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Zápis

- Prešli sme si katalóg súťažných projektov na Europrixe 2007.
- Prešli sme si úlohy z minulého týždňa a riešili sme problémy, na ktoré sme pri prototypovaní narazili:
 - Lenka má problém s bufferom pre zvuk a zatiaľ sa jej nepodarilo rozbehnúť určovanie frekvencie hlasu.
 - Mišovi sa v OGRE aplikácii nezobrazujú budovy a nevie, kde môže byť problém. Komár je však už ovládateľný, lieta a máva krídlami. Navrhli sme pár zlepšení.
 - Martin má problém s novou verziou programu Maya, pretože nedokáže exportnúť nového komára a vložiť ho do OGRE prostredia.
- Vyriešili sme fyziku letu komára.
- Sašo každému členovi tímu pridil login do SVN.
- Dohodli sme sa s tímom č. 8 na prezentovaní prototypu 17.12. o 12.30 v softvérom štúdiu.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
6.3	Prototypovanie odchyťovania frekvencie bzučania	13.11. 2007	11.12. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	11.12. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	11.12. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
8.1	Spísanie postupu pre správu zdrojového kódu	27.11.2007	11.12. 2007	Čiastočne splnená	Sašo Kiselkov
8.3	Priebežné spájanie jednotlivých častí prototypu	27.11.2007	17.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
8.5	Vytvorenie revíznej kapitoly na základe posudku tímu č. 8	27.11.2007	11.12. 2007	Čiastočne splnená	Bianka Kováčová
9.1	Prispôbiť kameru pohybu komára	4.12.2007	11.12. 2007	Aktívna	Jakub Tekel'
9.2	Nainštalovanie softvéru na prístup k SVN, upload	4.12.2007	11.12. 2007	Aktívna	Všetci

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

zdrojových kódov

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 10	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 11.12.2007	
Čas: 11:00 – 12:15	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Jakub Tekel'	Zápis overil: Alena Kovárová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
6.3	Prototypovanie odchyťovania frekvencie bzučania	13.11.2007	15.12. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11.2007	15.12. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11.2007	15.12. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
8.1	Spísanie postupu pre správu zdrojového kódu	27.11.2007	15.12. 2007	Čiastočne splnená	Sašo Kiselkov
8.3	Priebežné spájanie jednotlivých častí prototypu	27.11.2007	16.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
8.5	Vytvorenie revíznej kapitoly na základe posudku tímu č. 8	27.11.2007	16.12. 2007	Čiastočne splnená	Bianka Kováčová
9.1	Prispôbiť kameru pohybu komára	4.12.2007	16.12. 2007	Aktívna	Jakub Tekel'
9.2	Nainštalovanie softvéru na prístup k SVN, upload zdrojových kódov	4.12.2007	11.12. 2007	Splnená	Všetci

Zápis

- Prešli sme si zadané úlohy.
- Dohodli sme sa ako bude vyzerat' prezentácia prototypu, detaily budú vyjasnené buď na elektronickom stretnutí členov tímu, alebo v pondelok dostatočne skoro pred prezentáciou.
- Treba zistiť vhodný termín na zopakovanie prezentácie pre profesorku Bielikovú.
- Bližšie informácie o konferencií, ktorej sa chystáme zúčastniť, sú na http://www.fiit.stuba.sk/generate_page.php?page_id=2610
 - Najbližší deadline na konferenciu je 20. 2. odovzdanie abstraktu

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	16.12. 2007	Aktívna	Martin Kozmon
6.3	Prototypovanie odchytávania frekvencie bzučania	13.11.2007	15.12. 2007	Predĺžená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11.2007	15.12. 2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11.2007	15.12. 2007	Predĺžená	Jakub Tekel'
8.1	Spísanie postupu pre správu zdrojového kódu	27.11.2007	15.12. 2007	Čiastočne splnená	Sašo Kiselkov
8.3	Priebežné spájanie jednotlivých častí prototypu	27.11.2007	16.12. 2007	Aktívna	Sašo Kiselkov
8.5	Vytvorenie revíznej kapitoly na základe posudku tímu č. 8	27.11.2007	16.12. 2007	Čiastočne splnená	Bianka Kováčová
9.1	Prispôbiť kameru pohybu komára	4.12.2007	16.12. 2007	Aktívna	Jakub Tekel'

7.3 Letný semester

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimediálny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 11	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 20.2.2008	
Čas: 16.00 – 17.25	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Lenka Litvová	Zápis overil: Martin Kozmon

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10. 2007	16.12. 2007	Splnená	Martin Kozmon
6.3	Prototypovanie odchyťavania frekvencie bzučania	13.11. 2007	15.12. 2007	Splnená	Lenka Litvová
6.4	Prototypovanie grafiky	13.11. 2007	15.12. 2007	Splnená	Sašo Kiselkov, Michal Poláčik
6.5	Prototypovanie správania NPC a detekcie kolízií	13.11. 2007	15.12. 2007	Splnená	Jakub Tekel'
8.1	Spísanie postupu pre správu zdrojového kódu	27.11.2007	15.12. 2007	Splnená	Sašo Kiselkov
8.3	Priebežné spájanie jednotlivých častí prototypu	27.11.2007	16.12. 2007	Splnená	Sašo Kiselkov
8.5	Vytvorenie revíznej kapitoly na základe posudku tímu č. 8	27.11.2007	16.12. 2007	Splnená	Bianka Kováčová
9.1	Prispôbiť kameru pohybu komára	4.12.2007	16.12. 2007	Splnená	Jakub Tekel'

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Zápis

- Z analýzy doterajšej dokumentácie vyplynulo zlé formátovanie rovníc, ktoré je potrebné opraviť.
- Alenka navrhla výzor používateľského rozhrania zodpovedajúceho zloženému videniu komára. Zvážili sme náročnosť realizácie a rozhodli sme sa ho pokúsiť zakomponovať do výslednej aplikácie.
- Prediskutovali sme aktuálny stav príspevku na IIT SRC 2008. Rozdelili sme si ďalšie úlohy na ňom.
- Premysleli sme si ďalší postup na projekte.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
11.1	Napísať do príspevku IIT SRC o hlavnej myšlienke, priebehu hry, cieľi, nepriateľoch, svete atď.	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Aktívna	Sašo Kiselkov
11.2	Napísať do príspevku IIT SRC o spôsobe ovládania komára	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Aktívna	Lenka Litvová
11.3	Napísať do príspevku IIT SRC o prínose aplikácie a hlavne článku	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Aktívna	Jakub Tekel
11.4	Napísať do príspevku IIT SRC o výsledkoch prototypovania	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Aktívna	Michal Poláčik
11.5	Príprava obrázkov do príspevku na IIT SRC	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Aktívna	Martin Kozmon
11.6	Skompletizovať príspevok na IIT SRC	20.2.2008	23.2.2008 15:00	Aktívna	Bianka Kovačová
11.7	Implementácia jadra	20.2.2008	27.2.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
11.8	Vytvorenie modelov prostredia	20.2.2008	27.2.2008	Aktívna	Martin Kozmon

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepši multimediálny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 12	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 27.2.2008	
Čas: 16.00 – 18.20	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Martin Kozmon	Zápis overil: Lenka Litvová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
11.1	Napísať do príspevku IIT SRC o hlavnej myšlienke, priebehu hry, cieľi, nepriateľoch, svete atď.	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Splnená	Sašo Kiselkov
11.2	Napísať do príspevku IIT SRC o spôsobe ovládania komára	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Splnená	Lenka Litvová
11.3	Napísať do príspevku IIT SRC o prínose aplikácie a hlavne článku	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Splnená	Jakub Tekel
11.4	Napísať do príspevku IIT SRC o výsledkoch prototypovania	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Splnená	Michal Poláčik
11.5	Príprava obrázkov do príspevku na IIT SRC	20.2.2008	23.2.2008 14:00	Splnená	Martin Kozmon
11.6	Skompletizovať príspevok na IIT SRC	20.2.2008	23.2.2008 15:00	Splnená	Bianka Kovačová
11.7	Implementácia jadra	20.2.2008	27.2.2008	Splnená	Sašo Kiselkov
11.8	Vytvorenie modelov prostredia	20.2.2008	27.2.2008	Predĺžená	Martin Kozmon

Zápis

- Diskutovali sme o článku na IIT SRC. Rozdelili sme si prácu na konečných úpravách podľa pripomienok Alenky.
- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa.
- Prebrali sme architektúru systému.
- Zakomponovali sme pripomienky do článku na IIT SRC.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
11.8	Vytvorenie modelov prostredia	20.2.2008	5.3.2008	Predĺžená	Martin Kozmon
12.1	Spojzadniť SVN	27.2.2008	5.3.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
12.2	Napísať kapitolu o podobných riešeniach.	27.2.2008	29.2.2008	Aktívna	Lenka Litvová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 13	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 5.3.2008	
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
11.8	Vytvorenie modelov prostredia	20.2.2008	5.3.2008	Splnená	Martin Kozmon
12.1	Spojzdniť SVN	27.2.2008	5.3.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov
12.2	Rozbehnúť s ostatnými členmi tímu implementáciu projektu	27.2.2008	5.3.2008	Rozdelená	Sašo Kiselkov
12.3	Napísať kapitolu o podobných riešeniach.	27.2.2008	29.2.2008	Splnená	Lenka Litvová

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa
- Spresnili sme plán letného semestra
- Dohodli sme kľúčové veci, ktoré treba implementovať

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
12.1	Spojzduiť 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	Aktívna	Michal Poláčik
13.5	Bounding boxy – zistiť fungovanie	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Jakub Tekeľ
13.6	Vytvorenie spresneného plánu	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
13.7	Úspešne spustiť prototyp	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
13.8	Naučiť sa štruktúru Ogre	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
13.9	Aktualizovať webstránku	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Martin Kozmon

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

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	Spojzdniť 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 spustiť prototyp	5.3.2008	12.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
13.8	Naučiť 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

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

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	Spojzadniť 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

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 15	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 19.3.2008	
Čas: 16.00 – 17:45	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Bianka Kováčová	Zápis overil: Michal Poláčik

Zhodnotenie úloh

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

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa.
- Prezentovali sme si poslednú verziu hry a pripomenkovali ju.
- Martin rieši problém s exportovaním textúr, ktoré sa škálujú namiesto opakovania.
- Michal najskôr dorobí import nemocnice, neskôr dorobí funkčnosť mapky, krvometru atď.
- Lenka plánuje ohľadom ovládania zvukom prechod na nižšiu knižnicu.
- Dohodli sme sa, že Lenka skontroluje html kódovanie zápisnic.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
13.4	GUI + zistiť funkčnosť	5.3.2008	26.3.2008	častočne splnená	Michal Poláčik
14.1	Pokračovanie programovania ovládania zvukom	12.3.2008	19.3.2008	Predĺžená	Lenka Litvová
14.2	Implementovať vlastnú detekciu kolízií	12.3.2008	19.3.2008	častočne splnená	Jakub Tekel'
14.3	Aktualizovať si projektové denníky	12.3.2008	19.3.2008	Predĺžená	Martin Kozmon Sašo Kiselkov
14.4	Vytvoriť a exportovať model nemocnice	12.3.2008	19.3.2008	častočne splnená	Martin Kozmon
15.1	Rozbehať Ogre3D s našou aplikáciou	19.3.2008	26.3.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov
15.2	Commitnutie nového ovládania do SVN	19.3.2008	26.3.2008	Aktívna	Jakub Tekel'
15.3	Commitnutie nemocnice a komára do SVN	19.3.2008	26.3.2008	Aktívna	Martin Kozmon
15.4	Úprava článku na konferenciu IIT.SRC	19.3.2008	26.3.2008	Aktívna	Bianka Kováčová
17.1	Vytvoriť poster na IIT.SRC	2.4.2008	16.4.2008	Budúca	Martin Kozmon Lenka Litvová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 16	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 26.3.2008	
Čas: 15.45 – 17:00	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Jakub Tekel'	Zápis overil: Bianka Kováčová

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
13.4	GUI + zistiť funkčnosť	5.3.2008	19.3.2008	Predĺžená	Michal Poláčik
14.1	Pokračovanie programovania ovládania zvukom	12.3.2008	26.3.2008	Ukončená	Lenka Litvová
14.2	Implementovať vlastnú detekciu kolízií	12.3.2008	19.3.2008	čiastočne splnená	Jakub Tekel'
14.3	Aktualizovať si projektové denníky	12.3.2008	19.3.2008	Čiastočne splnená	Martin Kozmon Sašo Kiselkov
14.4	Vytvoriť a exportovať model nemocnice	12.3.2008	26.3.2008	uspokojivo splnená	Martin Kozmon
15.1	Rozbehať Ogre3D s našou aplikáciou	19.3.2008	26.3.2008	Predĺžená	Sašo Kiselkov
15.2	Commitnutie nového ovládania do SVN	19.3.2008	26.3.2008	Predĺžená	Jakub Tekel'
15.3	Commitnutie nemocnice a komára do SVN	19.3.2008	26.3.2008	Splnená	Martin Kozmon
15.4	Úprava článku na konferenciu IIT.SRC	19.3.2008	26.3.2008	Splnená	Bianka Kováčová
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.
- Michal kvôli sviatkom všetky svoje úlohy predĺžil
- Martin zhodnotil svoj výstup za dostatočne kvalitný na použitie, pozreli sme si opravenú verziu nemocnice.
- Jakub na detekcii kolízií ukončil editor stien, steny je možné ukladať a vyberať zo súborov. Kolízie sa implementujú tento týždeň.
- Sašo odložil svoje úlohy kvôli písomke z algebry.
- Testovali sme ovládanie zvukom
- Diskutovali sme o rozdelení úloh v tíme a o Sašovej zodpovednosti

Úlohy na ďalšie obdobie

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

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 17	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 2.4.2008	
Čas: 16.10 – 17:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Lenka Litvová	Zápis overil: 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'
14.3	Aktualizovať si projektové denníky	12.3.2008	2.4.2008	Splnená	Sašo Kiselkov
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.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- 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	Vytvoriť 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)

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 18	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 9.4.2008	
Čas: 16.15 – 17:40	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Michal Poláčik	Zápis overil: Lenka Litvová

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	Aktívna	Martin Kozmon Lenka Litvová
17.2	Exportovať model sveta	2.4.2008	9.4.2008	Splnená	Martin Kozmon
17.3	Modely ľudí	2.4.2008	9.4.2008	Splnená	Martin Kozmon
17.4	Prepis celého projektu podľa navrhnutého postupu	2.4.2008	9.4.2008	Splnená	Sašo Kiselkov (Michal Poláčik)
17.5	Umelá inteligencia	2.4.2008	9.4.2008	Predĺžená	Jakub Tekel'
17.6	Dodať Bianke časový plán na tvorbu projektu	2.4.2008	3.4.2008	Splnená	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	Splnená	Jakub Tekel' (Bianka Kováčová)

Zápis

- Zhodnotili sme úlohy z minulého týždňa.
- Martin vyexportoval model prostredia aj postavy. Postavám ešte dorobí animácie.
- Sašo prepísal jadro enginu. Do budúceho týždňa prepíše aj ovládanie a fyziku.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- Martin prezentoval úvodné video k hre.
- Z Jakubom navrhnutých questov sme sa rozhodli implementovať len 3. Nebudeme implementovať zvieracích nepriateľov.
- Zistili sme, že súčasné zvukové ovládanie je príliš namáhavé pre používateľa. Lenka ho preto prepracuje.
- Rozhodli sme sa do GUI doimplementovať aj tachometer.

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
17.1	Vytvoriť poster na IIT.SRC	2.4.2008	16.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon Lenka Litvová
17.5	Umelá inteligencia v Lue	2.4.2008	13.4.2008	Predĺžená	Jakub Tekeľ
17.7	Dokumentácia k implementácii	2.4.2008	29.4.2008	Aktívna	Bianka Kováčová (Všetci)
18.1	Integrácia ovládania a fyziky	9.4.2008	13.4.2008	Aktívna	Sašo Kiselkov (Michal Poláčik)
18.2	Namodelovanie príbehových elementov	9.4.2008	16.4.2008	Aktívna	Martin Kozmon (Jakub Tekeľ)
18.3	Zostavenie zvukovej knižnice ku hre	9.4.2008	12.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová (Jakub Tekeľ, Martin Kozmon)
18.4	Integrácia zvukového výstupu do core enginu	9.4.2008	16.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová (Sašo Kiselkov)
18.5	Úprava zvukového ovládania	9.4.2008	16.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepši multimediálny 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.

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

- 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 Ssss alebo Cccc. Prestávky na nadychanie 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	Vykvádrovanie 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

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepšie 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 engine	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	Vykvádrovanie 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 Tekeľ
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	23.4.2008	30.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová (Bianka)

Dokumentácia riadenia
Kapitola 7 - Zápisy zo stretnutia

obrazových nastavení		Kováčová)			
20.8.	Popis ovládania hry	23.4.2008	30.4.2008	Aktívna	Lenka Litvová

8 Posudky

9 Preberacie protokoly

PREBERACÍ PROTOKOL

Typ projektu: Tímový projekt
Členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov
Bc. Bianka Kováčová
Bc. Martin Kozmon
Bc. Lenka Litvová
Bc. Michal Poláčik
Bc. Jakub Tekel'
Názov projektu: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008
Počet strán:

Mgr. Alena Kovárová týmto potvrdzuje prevzatie dokumentácie analýzy, špecifikácie a návrhu projektu a dokumentácie riadenia.

Podpis:

Bratislava, dňa:

PREBERACÍ PROTOKOL

Typ projektu: Tímový projekt
Členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov
Bc. Bianka Kováčová
Bc. Martin Kozmon
Bc. Lenka Litvová
Bc. Michal Poláčik
Bc. Jakub Tekel'
Názov projektu: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008
Počet strán:

Tím číslo 8 v zložení: Bc. Martin Formanko, Bc. Filip Komorovský, Bc. Matej Labaš, Bc. Miroslav Laššú, Bc. Lukáš Lojka, Bc. Ján Valaška týmto potvrdzuje prevzatie dokumentácie analýzy, špecifikácie a návrhu projektu a dokumentácie riadenia.

Podpis:

Bratislava, dňa: