

Zápis 10. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu: Bc. Róbert Sopko
Dátum: 9.12.2009
Čas: 17:00 – 20:00
Dĺžka stretnutia: 180 min.
Prítomní: Vedúci: Ing. Michal Tvarožek
Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric
Bc. Vladimír Mihál
Bc. Karol Rástočný
Bc. Róbert Sopko

Miestnosť: D208

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
2/12-106	Grafické rozhranie na klientskej strane	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-107	Rozhranie klient -> server	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-108	Rozhranie server -> klient	Vladimír Mihál	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-109	Dokument riadenia - štábna kultúra a štandardy kódovania	Vladimír Mihál	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-110	Dokument riadenia - preberacie protokoly	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-111	Dokument riadenia - plánovanie	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-112	Dokument riadenia - úlohy členov tímu	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-113	Dokument riadenia - kompletizácia a finalizácia	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-114	Projektová dokumentácia	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-115	Server - finalizovanie predbežnej verzie	Karol Rástočný	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-116	Dokument riadenia - manažment verzí, konfigurácií a zmien	Karol Rástočný	2.12.2009	9.12.2009	Splnená

Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Vlado Mihál. Na stretnutí tím odovzdal vedúcemu tímu Michalovi Tvarožekovi technickú dokumentáciu projektu a dokumentáciu k riadeniu projektu. Pri odovzdávaní bol zúčastnenými stranami podpísaný preberací protokol.

Na stretnutí sme zhodnotili dosiahnuté výsledky na vývoji projektu v zimnom semestri. Robo predviedol prototyp. Prototyp overil funkčnosť produkčného systému na serveri, schopnosť servera komunikovať s klientom a schopnosť klienta vytvoriť herné objekty na základe informácií zo servera, zobrazíť a jednoducho interagovať s týmito objektami. Pri tvorbe prototypu vyplával na povrch problém s vysokými výkonovými nárokmi Silverlight aplikácie, ak má v krátkom čase spracovávať väčšie množstvo (500+ interaktívnych objektov prekresľovaných každých 100ms). Keďže hra reálne môže obsahovať takýto počet objektov, týmto problémom je potrebné sa vážne zaoberať.

Edo s Karolom prezentovali vytvorený model tried klienta. Model tried je uvedený v prílohe tejto zápisnice. Klientská časť prototypu v súčasnosti nie je implementovaná podľa prezentovaného modelu tried, je potrebné ju adekvátne upraviť.

Michal pripomenul potrebu vytvoriť plán pre letný semester, okrem termínov týkajúcich sa súťaže Imagine Cup nezabudnúť aj na termíny TP Cup súťaže. Najbližšie stretnutie bolo dohodnuté na 18.1.2010. Na tomto stretnutí bude predvedený funkčný engine hry.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
9/12-118	[server] databáza	Karol Rástočný	9.12.2009	18.1.2010	Riešená
9/12-119	[server] GUI controller	Vladimír Mihál	9.12.2009	18.1.2010	Riešená
9/12-120	[klient] otestovať výkon klienta	Karol Rástočný	9.12.2009	15.12.2009	Riešená
9/12-121	[server] správa používateľov	Vladimír Mihál	9.12.2009	18.1.2010	Riešená
9/12-122	[klient] transformátor komunikácie so serverom	Róbert Sopko	9.12.2009	18.1.2010	Riešená
9/12-123	[klient] Event manager	Róbert Sopko	9.12.2009	18.1.2010	Riešená
9/12-124	[klient] vykresľovanie objektov	Eduard Kuric	9.12.2009	18.1.2010	Riešená
9/12-125	Prezentácia – motivácia	Eduard Kuric	9.12.2009	15.12.2009	Riešená
9/12-126	Prezentácia - prototyp	Karol Rástočný	9.12.2009	15.12.2009	Riešená