

Zápis 1. stretnutia tímu č. 2

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Filip Hlaváček Bc. Ján Hudec Bc. Pavol Mešťaník Bc. Matúš Novotný Bc. Michal Palček Bc. Rastislav Pečík Bc. Ivan Polko	Dátum: 30.09.2010 Miestnosť: Softvérové štúdio Čas: 10:00-12:30 Zápis vypracovali: Bc. Matúš Novotný
Chýbajú:	Zápis overil: Bc. Pavol Mešťaník

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Úvod, zoznámenie, diskusia o projekte, identifikovanie a rozdelenie úloh na najbližší týždeň.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Riešitelia	Stav
0.1	Naštudovať dokumentáciu projektu z predchádzajúceho roku	Všetci	splnené

Opis stretnutia

1. Pred príchodom Mgr. Kovárovej členovia tímu diskutovali o mene tímu a vytvorili prvý návrh tímového plagátu.
2. Predstavenie členov tímu
3. Na základe preštudovanie dokumentácie z minulého roka členovia tímu a vedúca prezentovali, ako by bolo možné projekt rozšíriť. Padli rôzne nápady, ako napríklad implementácia pohyblivých avatarov v modeli budovy, pridanie ďalších objektov a rôznych iných prvkov.
4. Diskutovali sa problémy týkajúce sa integrácie údajov z AIS, databázy rozvrhov, prípadne iných informačných zdrojov.
5. Identifikovali sme problém pomalého spúšťania aplikácie na počítačoch s nižším výkonom. Z toho vznikla myšlienka vytvoriť jednoduchšej 2D verzie, ktorá by mohla fungovať aj na mobilných zariadeniach.

6. Vedúca Mgr. Kovárová nás oboznámila s tým, že aplikácia je už nasadená na školskom serveri.

Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Riešitelia	Termín
1.1	Vybrať meno tímu	Všetci	04.10.2010
1.2	Vytvoriť plagát tímu	Filip	04.10.2010
1.3	Nainštalovať Firefox 4 (beta verzia)	Všetci	04.10.2010
1.4	Pokúsiť sa spustiť prekonvertovaný model s použitím WebGL v FF 4	Všetci	-
1.5	Naštudovať použitie kolízií vo WebGL	Ivan	04.10.2010
1.6	Analyzovať technológiu WebGL	Jano	04.10.2010
1.7	Zistiť, čo je potrebné pre pridanie interaktívnych častí modelu	Ivan	04.10.2010
1.8	Navrhnuť, ako by sa dala vytvoriť jednoduchšia verzia aplikácie pre počítače a mobily	Filip, Mišo	04.10.2010
1.9	Pripraviť linuxový/unixový server v školskom laboratóriu	Rasťo	Dlhodobá
1.10	Pokúsiť sa nájsť spôsoby ako sa vykresľujú modely budov na internete (realitné kancelárie, ...)	Palo, Matúš	04.10.2010
1.11	Spísať zápisnicu zo stretnutia	Palo, Matúš	04.10.2010