

## Zápis 2. stretnutia tímu č. 2

Vedúci pedagóg: Bc. Ľubomír Lackovič	
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: 04.10.2010 Miestnosť: Softvérové štúdio Čas: 09:00-11:50 Zápis vypracovali: Bc. Pavol Mešťaník
Chýbajú: Mgr. Alena Kovárová	Zápis overil: Bc. Matúš Novotný

### Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Druhé stretnutie tímu, ďalšia diskusia k rôznym témam.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

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

## Opis stretnutia

1. Pred príchodom Bc. Lackoviča tím diskutoval o rôznych častiach projektu. Rozoberala sa ďalej možnosť získania údajov ohľadom rozvrhov z AIS. Podarilo sa nájsť relatívne vhodnú cestu ako exportovať rozvrhy do použiteľného formátu.
2. Po príchode Bc. Lackoviča sa skontrolovalo plnenie úloh.
3. Všetkým členom tímu sa podarilo získať a rozbehať beta verziu Firefox 4. Kvôli komplikácii s konverziou modelu do formátu použiteľného s WebGL sa ale nikomu nepodarilo spustiť pôvodný model vo WebGL.
4. Mišo a Filip predniesli návrh ako by bolo možné vytvoriť jednoduchú verziu služby pre mobilné zariadenia a menej výkonné počítače.
5. Ďalej sa voľne diskutovalo k rôznym témam.
6. Ivan navrhol vytvorenie vlastného konvertoru na pretvorenie Collada modelu do nejakého nášho formátu a následne ten konvertovať na použiteľný model.
7. Bc. Lackovič nám navrhol použitie Open Collada exporter pluginu do 3D Studio Max ako vhodného nástroju na export.
8. Ďalej sa rozoberala potreba a spôsob navigácie. Ako možnosť sa javí vynechanie navigácie a len vysvietenie/označenie príslušnej miestnosti.
9. S Bc. Lackovičom sme následne diskutovali o priebehu predchádzajúceho tímového projektu. Postupnosť krokov pri ich riešení, aké boli použité nástroje (3D Studio Max, Eclipse, Netbeans, SVN, Google Codes, ...)
10. Diskutovalo sa aj o možnosti použiť engine Copperlicht.

## Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Termín
1.4	Pokúsiť sa spustiť prekonvertovaný model s použitím WebGL v FF 4	Všetci	Dlhodobá
1.9	Pripraviť linuxový/unixový server v školskom laboratóriu V súvislosti s prípravou kontaktovať - Ing. Peter. Lacko	Rasťo	Dlhodobá
2.1	Pripraviť Google groups	Jano	11.10.2010
2.2	Načítať Collada model do Copperlicht engine	Ivan, Jano	11.10.2010
2.3	Testovať a skúmať WebGL, tutoriály, jednoduché operácie (rotácie objektov, posun, ...)	Filip	11.10.2010
2.4	Skúsiť prekonvertovať O3D do WebGL	Palo, Matúš	11.10.2010

<b>2.5</b>	Overiť aká je podpora modelov vo WebGL (aké knižnice sú a čo podporujú)	Jano	11.10.2010
<b>2.6</b>	Pracovať na web prezentácii tímu (stránka)	Filip, Michal	Dlhodobá (5. týždeň – prvá verzia)
<b>2.7</b>	Vybrať nástroje, ktoré budú použité	Všetci	11.10.2010
<b>2.8</b>	Vypracovať zápisnicu	Palo	04.10.2010