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