

<b>Zápis zo stretnutia č. 8</b>	
<b>Dátum:</b>	17.11.10
<b>Čas:</b>	9:00 – 11:00
<b>Miestnosť:</b>	Vrátnica ŠD Mladosť
<b>Vedúci projektu:</b>	Ing. Michal Kasan
<b>Zúčastnení členovia tímu:</b>	Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban, Bc. Michal Belianský
<b>Chýbajúci:</b>	Bc. András Lendvay
<b>Vypracoval:</b>	Bc. Peter Bugáň

**Téma stretnutia:** Diskusia o implementácii portálu trénera mentálnych schopností a o využití trénera v reálnom prostredí (v praxi).

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav <sup>1</sup>
7.1	Vygenerovanie aplikácie pomocou frameworku Yii	10.11.2010	13.11.2010	Michal, Rado	o
7.2	Vytvorenie databázových tabuliek	10.11.2010	13.11.2010	Gabriel	o
7.3	Naplnenie databázových tabuliek základnými údajmi (mentálne kategórie)	10.11.2010	13.11.2010	Gabriel	o
7.4	Vytvorenie PHP skript a tried na komunikáciu s databázou	10.11.2010	13.11.2010	Michal	o
7.5	Komunikácia Flexu s databázou	10.11.2010	13.11.2010	András	o
7.6	Vytvorenie základného GUI hier vo Flexe	10.11.2010	13.11.2010	András	o
7.7	Implementácia hry podľa vlastného výberu	10.11.2010	16.11.2010	Peter	o

7.8	Implementácia hry podľa vlastného výberu	10.11.2010	16.11.2010	Ondrej	o
7.9	Implementácia hry podľa vlastného výberu	10.11.2010	16.11.2010	Gabriel	o
7.10	Implementácia hry podľa vlastného výberu	10.11.2010	16.11.2010	Rado	o
7.11	Implementácia hry podľa vlastného výberu	10.11.2010	16.11.2010	András	o
7.12	Implementácia hry podľa vlastného výberu	10.11.2010	16.11.2010	Michal	o

<sup>1</sup> o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

### Priebeh stretnutia:

1. Vedúcemu sme objasnili, čo sme robili od posledného stretnutia.
  - 1.1. Úložisko zdrojových súborov je pripravené a každý si ho nainštaloval na svoj počítač.
  - 1.2. Každý začal implementovať hru v prostredí Flex-u.
2. Viedli sme rozpravu o implementácii trénera mentálnych schopností s vedúcim.
  - 2.1. Dátový model – je pripravený a zásadné veci v jeho štruktúre by sa nemali meniť
  - 2.2. Framework Yii – má dostatočnú dokumentáciu, veľkú podporu, generuje prístup k databáze
  - 2.3. Používané vývojové prostredia
3. Diskutovali sme nad celkovým využitím projektu v reálnom prostredí:
  - Nad cieľovou skupinou používateľov
  - Akým spôsobom by sme ho mali distribuovať medzi používateľov
4. Rozdelenie úloh do budúceho stretnutia.

**Úlohy do ďalšieho stretnutia:**

<b>ID</b>	<b>Úloha</b>	<b>Dátum zadania</b>	<b>Termín ukončenia</b>	<b>Zodpovedná osoba</b>	<b>Priorita<sup>2</sup></b>
8.1	Pokračovanie v implementácii hry	17.11.2010	23.11.2010	Rado	2
8.2	Pokračovanie v implementácii hry	17.11.2010	23.11.2010	Gabriel	2
8.3	Pokračovanie v implementácii hry	17.11.2010	23.11.2010	Peter	2
8.4	Pokračovanie v implementácii hry	17.11.2010	23.11.2010	Ondrej	2
8.5	Pokračovanie v implementácii hry	17.11.2010	23.11.2010	András	2
8.6	Pokračovanie v implementácii hry	17.11.2010	23.11.2010	Michal	2
8.7	Implementácia prihlasovania do portálu a viacjazyčnosti menu	17.11.2010	23.11.2010	Michal	2

<sup>2</sup> 1=vysoká, 5=nízka

**Prílohy**