

Zápis z 1. stretnutia tímu č. 9

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Aufricht Igor Bc. Forus Samo Bc. Kujan Jozef Bc. Škoda Matej Bc. Tóth Juraj Bc. Volentier Juraj	Dátum: 30.9:2011 Miestnosť: chodba na 2. poschodí D bloku Čas: 15:00 – 17:00
	Zápis vypracovali: Bc. Matej Škoda
Chýbali:	Zápis overil:

Téma stretnutia (podľa harmonogramu):

Oboznámenie sa s tematikou

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Keďže toto bolo prvé stretnutie, žiadne úlohy z predchádzajúceho stretnutia neboli zadané.

Opis stretnutia

1. Tím bol oboznámený s aktuálnym stavom projektu a použitými technológiami¹.
2. Diskutovali sme na tému, aká funkcionálnosť už v projekte je a akú by bolo vhodné pridať².
3. Diskutovali sme, v akom stave sa nachádza zdrojový kód a ako je okomentovaný³.
4. Posledným bodom, ktorý sme preberali bolo pridelenie úloh členom tímu a výsledok je zaznamenaný v tabuľke.

Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstup	Zodpovedný	Termín
1.1	Spojzadiť virtuálny server.	funkčný server	Samo Forus, Dušan Poizl	6.10.2011
1.2	Pripraviť na používanie Redmine.	funkčný Redmine	Dušan Poizl	6.10.2011
1.3	Získať všetku možnú dokumentáciu k projektu, zdrojové kódy a tieto materiály tiež preštudovať a analyzovať.	dokumentácia, zdrojové kódy	Samo Forus	6.10.2011
1.4	Zaistiť zverejnenie rozvrhu (pani Gnipová).	rozvrh	Igor Aufricht	6.10.2011
1.5	Importovať aktuálne údaje z AIS.	dáta	<i>nepriradené</i>	13.10.2011
1.6	Skontrolovať vytvorený model (možné zmeny oproti minulému roku).	upravený model	<i>nepriradené</i>	13.10.2011

1.7	Vytvorenie plagátu veľkosti A3 na TP Cup.	plagát	<i>nepriradené</i>	3.10.2011
1.8	Návrh dizajnu webovej prezentácie.	obrázok	Kujan Jozef	6.10.2011
1.9	Vytvorenie šablóny na dokumentáciu pre zjednodušenie práce.	dokument	Matej Škoda	6.10.2011
1.10	Zoznámiť sa s CodeIgniter a CopperLicht.	znalosti	všetci	13.10.2011

Poznámky

1. Ako hlavné technológie sú použité:

- Klient – JavaScript a WebGL engine CopperLicht
- Server – PHP a framework CodeIgniter

2. Bolo by zaujímavé:

- Rozšíriť funkcionality mobilného klienta.
- Vytvoriť nového desktopového klienta z dôvodu zvýšenia rýchlosti.
- Doplnenie real-time funkcionality. Napríklad chat.
- Doplnenie nástieniek. Na tých by bolo možné zanechať niekomu odkaz. Napríklad možnosť zanechať niekomu na dverách odkaz, v ktorom sa pýta, či je možné dohodnúť si s ním stretnutie v určený čas.
- Pridanie menoviek na kabinety.

3.Zdrojový kód nie je v najlepšom stave. Pravdepodobne ho bude treba poupratovať, keďže predchádzajúci tím v poslednom štádiu nestíhal vytvárať prehľadný kód.