

Zápisnica 5. stretnutia tímu č.2

Téma stretnutia:

Účastníci:

Bc. Ján Antala

Bc. Martin Čertek

Bc. Jakub Gondár

Bc. Ondrej Grman

Bc. Silvia Hudačinová

Bc. Michal Igaz

Bc. Richard Sámela

Dátum stretnutia: utorok 6.11.2012

Čas stretnutia: 13:00

Zapisovateľ: Ondrej Grman

Vedúca stretnutia: Ing. Vanda Benešová, PhD.

Priebeh stretnutia:

Sámela informoval o stave android aplikácie

- rozpracovaná implementácia touch eventov
 - o skúma sa dĺžka, odlišnosť, disperzia, Euklidova vzdialenosť, kosínusová vzdialenosť, obdĺžnikové okraje gesta, translácia, rotácia, škálovanie
- oboznámil o možnosti získania trajektórie a časovej (ne)závislosti

Antala predviedol prvý návrh GUI serverovej časti aplikácie.

Kolektívne bola pridelená úloha testera Igazovi.

V rámci celého tímu prebiehala diskusia o použití vhodného prostredia pre GUI hlavnej aplikácie. Na výber je z možností Qt, WinForms, MFC. Kľúčová bude analýza všetkých prostredí, možno bude nutná konzultácia s kolegami s minuloročného tímu.

Gondár predviedol použitie jednoduchého gesta na spustenie programu (notepad-u) pomocou existujúcej aplikácie, v ktorej pozmenil zdrojový kód.

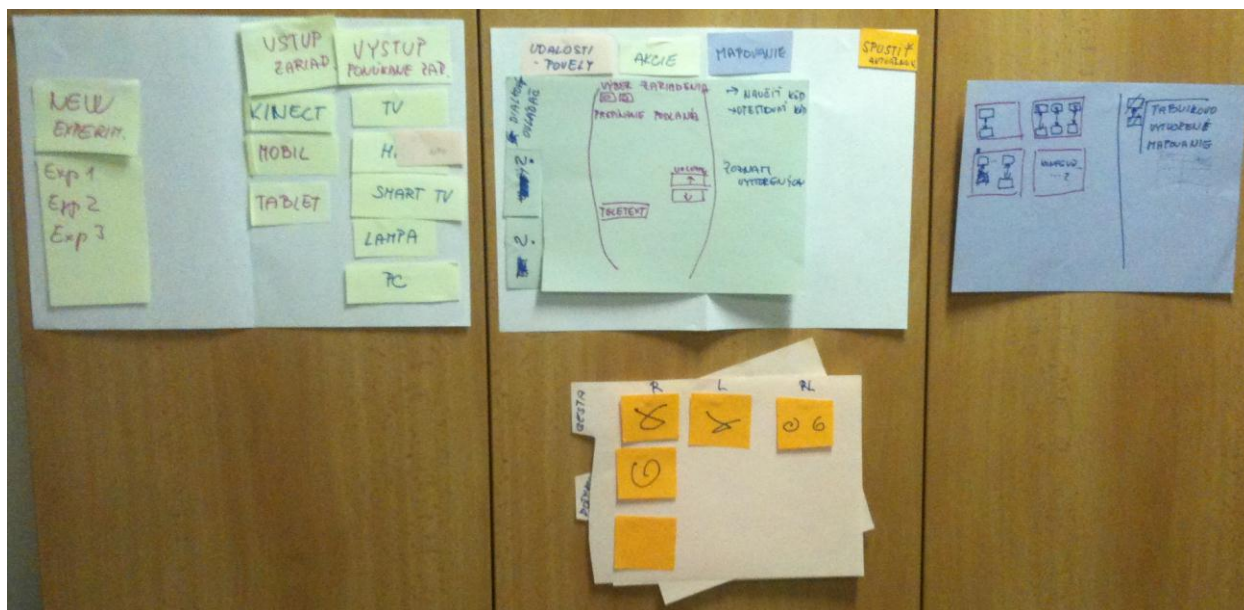
Igaz informoval o stave rozpracovania dokumentácie a informoval sa o možnostiach revízií dokumentácie.

Grman informoval o aktuálnom stave možností servera a databázy. Taktiež oboznámil o tom, že nastali menšie zmeny v štruktúre uchovávaných údajov.

Gondár spolu s Grmanom predviedli funkčnosť registrácie zariadení za pomoci sieťovej komunikácie.

Čertek oboznámil ostatných o stave rozpracovania prihlášky na TP Cup a žiadosti o E-Talent grant. Predviedol aktuálny stav návrhu GUI hlavnej aplikácie

Čertek predstavil a objasnil návrh prototypu GUI:



Hudačinová oboznámila o stave rozpracovania dokumentácie a bola jej pridelená úloha spísať požiadavky na rečový modul zo SAV. Ďalej sa viedla diskusia na tému rečového modulu nakoľko ešte nie je k dispozícii a nie je jasné v akom rozsahu ho budeme môcť používať. Navrhnuté bolo spraviť prototyp s minimalistickou funkcionalitou a zatiaľ neriešiť jazykové lokalizácie aj iných dostupných riešení.

Predvádzanie gest prebiehalo na kinect-e, ktorý zabezpečil Čertek, no je nutné ho vrátiť. Dočasne nám bol pridelený školský, ktorý však ešte potrebujú iní k svojej práci. Pedagogická vedúca Ing. Benešová nás oboznámila s plánmi kúpiť ďalšie zariadenie kinect, ktoré by bolo k dispozícii len nám, ale čaká sa na kinect pre windows nakoľko dostupné sú zatiaľ len Xbox-ové varianty.

Upozornila na robustnosť aplikácie s pribúdajúcim počtom výstupných zariadení a vhodnosti štruktúrovať prototyp podľa typu zariadení a definovania základného a doplnkového ovládania.

Taktiež navrhla spôsob hodnotenia práce člena tímu svojimi kolegami, ktorý sa veľmi neujal a zostal ako otvorený riešený problém. Posledný návrh bol použitie google forms ako nástroja na hodnotenie.

Vyzvala členov tímu aby zapracovali na väčšej integrácii kolegyne Hudačinovej do práce na projekte.

V rámci celého kolektívu sa viedla diskusia ohľadom projektových denníkov a ich obsahu.

Grman ďalej poukázal na vhodnosť vytvorenia akceptačných testov v spolupráci s pedagogickým vedúcim ako zástupcom zákazníka, ktorých splnením sa potvrdí správnosť výsledného prototypu.

Pridelené úlohy z minulého týždňa:

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Termín	Stav riešenia
1	Implementácia touch eventov	Sámela	6.11.2012	Rozpracované.
2	Zobrazenie zoznamu eventov na mobilnom zariadení aj s náhľadom	Sámela	6.11.2012	Hotové.
3	Návrh GUI serverovej časti aplikácie – náhľady obrazoviek a funkcií	Antala	6.11.2012	Hotové.
4	Implementácia GUI serverovej časti aplikácie	Antala	6.11.2012	Rozpracované.
5	Projektová dokumentácia	Igaz	6.11.2012	Rozpracované.
6	Namapovanie akcie na gesto cez dostupnú aplikáciu – úprava kódu	Gondár	6.11.2012	Hotové.
7	Preposlanie vstupu na výstup (zachytenie vzniknutého eventu)	Grman	6.11.2012	Hotové.
8	Registrácia zariadení na server	Grman	6.11.2012	Hotové.
9	TP Cup prihláška	Čertek	6.11.2012	Hotové na 50%.
10	E-Talent Grant – vypracovanie žiadosti	Čertek	6.11.2012	Rozpracované.
11	Návrh GUI – prvý prototyp	Čertek	6.11.2012	Rozpracované.
12	Dokumentácia riadenia – analýza dokumentácie minuloročného tímu, vytvorenie našej	Hudačinová	6.11.2012	Hotové na 80%.

Pridelené úlohy na ďalšie stretnutie:

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Termín
1	Dokončenie implementácie touch eventov	Sámela	13.11.2012
2	Dokončenie GUI serverovej časti	Antala	13.11.2012
3	Prepojenie server-frontend s server-backend	Antala, Grman	13.11.2012
4	Dokumentáciu definitívne dokončiť. Dokončenie špecifikácie požiadaviek a funkčnej špecifikácie	Igaz	11.11.2012
5	Analýza riešení GUI – Qt, Visual C++, MFC vs. WinForms	Čertek, Gondár	13.11.2012
6	Pripojenie FIIT_kinect knižnice na GUI (prípadná konzultácia s kolegami z minuloročného tímu)	Gondár	13.11.2012
7	Doimplementovanie zvyšných funkcií pre spracovávanie dát zo serveru (databázy)	Grman	13.11.2012
8	Dokončenie prvého prototypu GUI	Čertek	13.11.2012
9	Nachystať špecifikáciu pre SAV pre rečový modul	Hudačinová	13.11.2012
10	Spolupracovať na dokončení dokumentácie	Hudačinová	11.11.2012
11	Vypracovanie príspevku k dokumentácii riadenia v rámci svojej oblasti manažmentu	Všetci	10.11.2012
12	Spojenie všetkých častí do uceleného prototypu	Všetci	13.11.2012
13	Zápisnica z 5. stretnutia	Grman	6.11.2012