

Zápisnica stretnutí k tímovému projektu

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:

20.11.2012

Čas stretnutia:

12:00

Zapisovateľ:

Bc. Ján Antala

Vedúci stretnutia: Bc. Martin Čertek

Priebeh stretnutia:

Na začiatku stretnutia prediskutovala doktorka Benešová s tímom odovzdanú dokumentáciu riadenia a návrh akceptačných testov. Tie je ešte potrebné upraviť. Následne jednotliví členovia tímu predstavili úlohy na ktorých pracovali a čo sa chystajú riešiť do konca šprintu.

Silvia Hudačinová

Odprezentovala implementovanú aplikáciu na rozpoznanie reči v C++. Na rozpoznanie reči sa používa API od Googlu. Aplikácia funguje na slovenčinu, je potrebné pripojenie k internetu. Zahájenie nahrávania prebieha stlačením tlačítka a ukončenie nahrávania jeho opätovným stlačením. Do konca šprintu sa ešte dorobí funkcionality na offline rozpoznanie angličtiny a neustále rozpoznávanie prúdu reči. Následne sa aplikácia integruje do projektu FIIT Kinect.

Michal Igaz

Pracoval na tvorbe akceptačných testov, na ktoré je ešte potrebná dodatočná konzultácia s doktorkou Benešovou. Taktiež s pomocou Jána Antalu začal implementovať live TCP spojenie na strane klienta. Do konca šprintu budú obe úlohy dokončené.

Ondrej Grman

Začal implementovať live TCP na strane servera a pokračoval v tvorbe nového serverového API. Do konca šprintu budú obe úlohy dokončené.

Richard Sámela

Pracoval na android aplikácii, konkrétne na rozpoznávaní reči. Zatiaľ je funkčné rozpoznanie slovenčiny a angličtiny, na obe je potrebné pripojenie na internet a ovládajú sa stláčaním tlačidiel. Taktiež spolupracoval na tvorbe GUI pre časť android, ktorú neskôr odprezentoval. Do konca šprintu ešte implementuje pridanie offline podpory angličtiny, navrhnuté GUI a zamyslí sa nad možnosťou a vhodnosťou kontinuálneho nahrávania a rozpoznávania reči.

Martin Čertek

Spolupracoval na tvorbe GUI, ktoré neskôr odprezentoval. Taktiež napísal prihlášku na TP CUP a začal analyzovať možnosti tvorby aplikácie podporujúcej irda snímač na ovládanie TV. Do konca šprintu ešte implementuje prototyp navrhnutého GUI pomocou Qt, ktoré použije Jakub Gondár v aplikácii kinect.

Ján Antala

Spolupracoval na tvorbe GUI, ktoré neskôr taktiež pred tímom odprezentoval. Taktiež spolupracoval s Michalom Igazom na tvorbe live TCP na strane klienta. Do konca šprintu ešte optimalizuje webové GUI na rôzne zariadenia, ktoré sa použije vo forme WebView v aplikácii pre android aj kinect.

Jakub Gondár

Začal upravovať kód pre kinect aplikáciu z minulého roka. Do konca šprintu ešte bude pokračovať v čistení kódu a implementuje navrhnuté GUI s pridaním aplikácie na rozpoznávanie reči.

Po predstavení úloh, na ktorých sa pracovalo, nasledovala krátka prestávka. Po nej Antala, Čertek a Sámela prezentovali navrhnuté GUI pre jednotlivé časti systému: kinect aplikácia, android aplikácia a webová časť.

Nasledovala diskusia o typoch používateľov a možnostiach v aplikácii.

Pred koncom stretnutia ešte Sámela odprezentoval aktuálnu funkčnosť android aplikácie, možnosti nahrávania a rozpoznávania touch eventov a rozpoznanie reči v slovenčine a angličtine.

Úlohy z minulého stretnutia:

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Stav
1	<ul style="list-style-type: none"> Spolupracovať na vytvorení GUI prototypu upraviť GUI na umiestnenie do webview 	Antala	Vyriešené Rozpracované
2	<ul style="list-style-type: none"> Naštudovať dostupné informácie o IRDA, spolupracovať na vytvorení GUI prototypu prihláška TP cup 	Čertek	Rozpracované Vyriešené Vyriešené
3	<ul style="list-style-type: none"> očistiť kód a pripraviť aplikáciu a knižnicu aby sa dala dosadiť do prototypu 	Gondár	Rozpracované
4	<ul style="list-style-type: none"> program na rozoznanie rečových príkazov 	Hudačinová	Rozpracované
5	<ul style="list-style-type: none"> Implementácia možností pridávania hlasových povelov na Android zariadení Implementácia možností zobrazenia všetkých naučených eventov na Android zariadení Implementácia rozoznávania hlasových povelov na Android zariadení s možnosťou odosielania uskutočnenia eventu na server 	Sámela	Rozpracované
6	<ul style="list-style-type: none"> dokončenie chýbajúcich funkcií rest API import/export experimentu - prijem obrázkov Prototyp server send events na serveri 	Grman	Rozpracované
7	<ul style="list-style-type: none"> Akceptačné testy Implementácia zmien na FIITkinect knižnici Prototyp server send events na klientskej časti 	Igaz	Rozpracované

Pridelené úlohy do ďalšieho stretnutia:

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Termín
1	<ul style="list-style-type: none">• Upraviť GUI na umiestnenie do webview• Spolupracovať na klientskej časti live TCP	Antala	27.11.2012
2	<ul style="list-style-type: none">• Naštudovať dostupné informácie o IRDA• Prototyp GUI pre Kinect	Čertek	27.11.2012
3	<ul style="list-style-type: none">• Očistiť kód kinect aplikácie a pripraviť aplikáciu a knižnicu• Pridanie prototypu GUI do kinect aplikácie• Pridanie rozpoznávania reči do kinect aplikácie	Gondár	27.11.2012
4	<ul style="list-style-type: none">• Program na rozoznanie rečových príkazov - pridanie angličtiny, kontinuálneho rozpoznávania reči	Hudačinová	27.11.2012
5	<ul style="list-style-type: none">• Implementácia rozoznávania hlasových povelov na Android zariadení - pridanie offline podpory angličtiny, implementácia GUI	Sámela	27.11.2012
6	<ul style="list-style-type: none">• Prototyp server live TCP na serveri• Pridávanie restful API na serveri	Grman	27.11.2012
7	<ul style="list-style-type: none">• Akceptačné testy• Prototyp live TCP na klientskej časti	Igaz	27.11.2012