

# Zápis z 12. stretnutia tímu č.1

**Dátum:**

12.12.2013

**Miestnosť:**

5.44 (FIIT)

**Prítomní:**

Členovia tímu: Bc. Kamil Burda, Bc. Rudolf Grežo, Bc. Marek Hasin, Bc. Lukáš Kohútka

**Zapisovateľ:**

Bc. Rudolf Grežo

**Téma stretnutia:**

prezentácia k prototypu, implementácia prototypu

**Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia	Stav riešenia
9.4	Vytvorenie modelu stíhačky, prostredia a prekážok	Lukáš	12.12.2013	Splnená
9.5	Prekonzultovať pohyby modelu s psychologičkami	Všetci	12.12.2013	Splnená
8.7	prvé demo na engine, ktorý sa dá používať s Kinectom a Leap Motion	Všetci	12.12.2013	Splnená
11.1	hra - integrácia s Leap Motion	Rudolf	12.11.2013	Splnená
11.2	hra - integrácia s Kinect-om	Marek	12.11.2013	Splnená
11.3	hra - kolízia s terénom, kolízia s objektami	Lukáš, Kamil	12.11.2013	Splnená
11.4	hra - objekty - vytvorenie modelu objektov, rozmiestnenie objektov v priestore,	Lukáš, Kamil	12.11.2013	Splnená
11.5	prezentácia - príprava	všetci	16.11.2013	Riešená
11.6	projekt - dokumentácia	všetci	16.11.2013	Splnená
11.7	hra - skóre pre hráča	-	17.11.2013	Riešená

**Opis stretnutia:**

1. prezentácia 17.12.2013, 12:00 - 15:00
  - a. 15-20 minút
  - b. jeden-dvaja budú prezentovať, ďalší dvaja budú predvádzať prototyp
  - c. obsah prezentácie
    - i. úvod, motivácia
    - ii. analýza - aký problém riešime (terapia, DMO, apraxia)
    - iii. ako chceme problém riešiť - terapeutická hra, s použitím pohybových senzorov (Kinect, Leap Motion)
    - iv. stručný prehľad Kinect, Leap Motion
    - v. existujúce riešenia - všeobecne, možno stačí vymenovať tie dôležité
      1. systémy určené na rehabilitáciu
    - vi. v čom bude naše riešenie "lepšie" (Kinect pre hrubú motoriku, LM pre jemnú motoriku, kolaborácia)

- vii. návrh riešenia
  - viii. opis prototypu - herný engine Unity, o čom je hra, o čom bude v budúcnosti
  - ix. ukážka prototypu
  - x. plán ďalšieho postupu - čo chceme ďalej robiť a ako si naplánujeme prácu počas nasledujúcich mesiacov, čo je naším cieľom do tohto obdobia
- d. dĺžka jednotlivých častí prezentácie - tak, aby sa to všetko zmestilo do max. 20 minút
2. Leap Motion + Unity Free - ako na to
- a. Build -> x86 namiesto x86\_64

**Úlohy do nasledujúceho stretnutia:**

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia
11.5	prezentácia - príprava	všetci	16.12.2013
12.1	účasť na dni otvorených dverí - testovanie prototypu, získavanie spätnej väzby	všetci	13.12.2013
12.2	úprava a doplnenie častí dokumentácie	všetci	17.12.2013
12.3	integrácia projektu do BitBucket	všetci	24.12.2013
12.4	integrácia Unity s Visual Studio 2010	všetci	24.12.2013

**Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:**

formálne stretnutie - 19.12.2013, 13:30 - 15:00, 17:00 - 19:00