

Zápis 3. stretnutia tímu č. 3

Autor zápisu: Bc. Jakub Mercz
Dátum: 14.10.2013
Miestnosť: Laboratórium počítačového videnia a grafiky

Prítomní: Vedúci: Ing. Vanda Benešová, PhD.
Členovia tímu: Bc. Peter Hamar
Bc. Juraj Jarábek
Bc. Jakub Mercz
Bc. Marianna Mušínská
Bc. Martin Petluš
Bc. Patrik Polatsek
Bc. Róbert Sabol
Bc. Lukáš Sekerák

Stav zadaných úloh z minulého stretnutia:

ID	Pridelené členovi	Opis úlohy	Stav
1	Martin	študovať OpenCV, vytvoriť prvú verziu webovej stránky tímu	vyriešené
2	Lukáš	pozrieť sa na architektúru aplikácie podrobnejšie, nainštalovať databázu	v procese riešenia, nemohol nainštalovať kvôli nefunkčnosti serveru
3	Patrik	porovnávať rôzne metódy detekovania objektov, na nejakej snímke skúšať detekovanie objektov, vyskúšať či je lepšie hľadať objekt nanovo na každom snímku, ale sledovať objekt	vyriešené
4	Robo	skúsiť ukladať gestá do lokálnej databázy a skúsiť odoslať informácie o gestách na lokálny server	v procese riešenia, nemal potrebný HW
5	Marianna a Peťo	preštudovať si OpenGL, pracovať na nejakej jednoduchšej úlohe (napríklad vypisovať texty na rôzne miesta na obrazovke, pracovať s nejakým 3D	vyriešené

		modelom, doplnať text do obrázku)	
6	Jakub	nainštaluje knižnicu pre prácu s Kinectom a spraví experimenty na snímanie hlavy z rôznych pohľadov Kinectu	vyriešené
7	Juraj	doriešiť aplikáciu na záznam GPS, pozrieť sa spolu s Robom na ukladanie gest v lokálnej databáze	vyriešené
8	všetci členovia	každý si podrobnejšie premyslí nejaký druh hry (napríklad zábavného typu, vzdelávacieho typu, atd.), najmä také, ktoré dokážu zabaviť deti	vyriešené

Priebeh stretnutia:

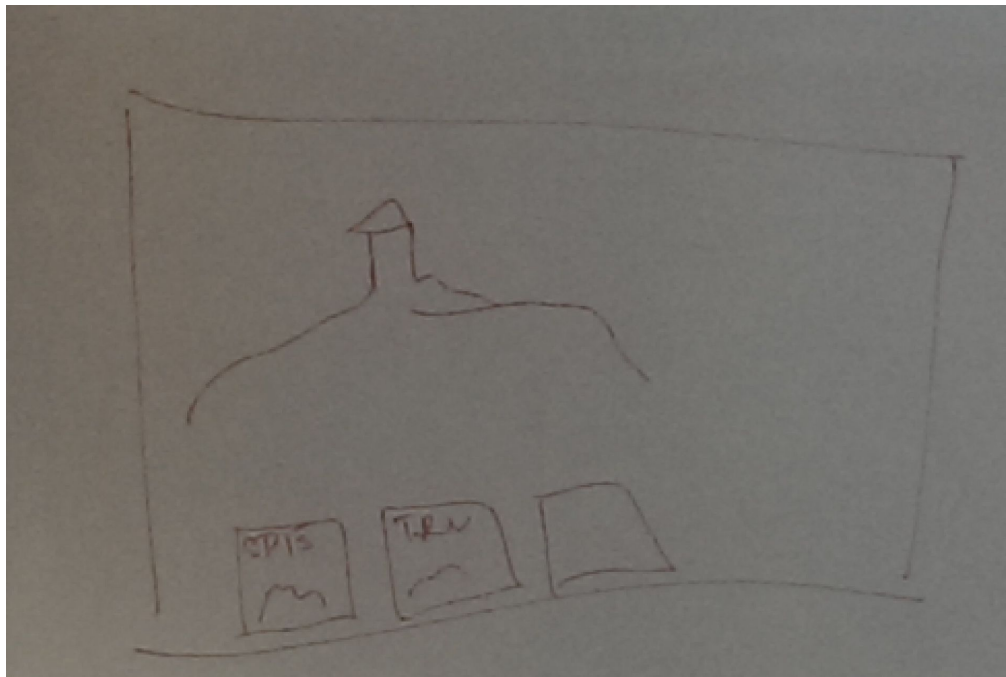
- popri kontrolovaní stavu úloh sme diskutovali o možných hrách
 - vyberanie z 3 obrázkov s názvami a hádanie čo je vidno za oknom (Príloha A)
 - rozstrielavanie zväčšeného obrazu objektu (Príloha B)
 - lietadlo, ktoré musí zostať nad horizontom a čím bližšie k horizontu letí, tým viac bodov sa pripočítava
 - hra na štýl obesenca, háda sa objekt za oknom alebo informácia k nemu
 - určiť zo zobrazených hodnôt aký vysoký alebo starý je objekt za oknom
 - hry založené na počítaní objektov za oknom, napríklad okien
- zhodli sme sa, že na stránku treba pridať potrebné logá a ochrániť emailové adresy proti spambotom
- treba aby všetci určili vstupy a výstupy svojho modulu
- pozerali sme záznamy od Juraja, ktoré natočil v Trenčíne
 - zistili sme že v noci sú kompletne nevhodné podmienky
 - v meste treba počítať s budovami cez celú zornú plochu
- Dohodli sme sa na dvojiciach pre code review:
 - Peter - Marianna
 - Juraj - Robo
 - Jakub - Lukáš
 - Martin - Patrik

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Pridelené členovi	Opis úlohy
1	Juraj	natočiť ďalšie videá, aj mimo mesta, pripojiť k nim GPS informácie, sprístupniť GPS aplikáciu
2	Lukáš	dozerať na vloženie informácií pre architektúru
3	Patrik	zobrať fotky z google streetview a odskúšať detekciu
4	Martin	zaoberať sa novým modulom, ktorý ma za úlohu vypočítať polohu objektov na okne
5	Marianna a Peťo	pokračovať s OpenGL, odskúšať objavujúce sa a miznúce objekty
6	Robo	demo pre rozpoznávanie miest
7	Jakub	zaoberať sa detekciou tváre a spracovávať hĺbkovú informáciu
8	všetci členovia	definovať aké vstupy a výstupy má každý modul

Prílohy:

Príloha A. Návrh hry #1



Príloha B. Návrh hry #2

