

Zápis 8. stretnutia tímu č. 3

Autor zápisu: Bc. Patrik Polatsek
Dátum: 21.11.2013
Miestnosť: Laboratórium počítačového videnia a grafiky

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

Retrospektíva šprintu:

Start:

- ešte lepšia granularita úloh v Redmine
- lepší popis úloh v Redmine
- systematická aktualizácia stavu v Redmine

Keep:

- udržať pracovné nasadenie
- udržať motiváciu členov
- zachovať a vylepšiť teambuilding

Stop:

- zastaviť zmenšovanie tímu

Stav zadaných úloh z minulého stretnutia:

| ID | Pridelené členovi | Opis úlohy | Stav |
|----|-------------------|--|------------------------------------|
| 1 | Juraj | Dokumentácia – zintegrovať jednotlivé časti a odovzdanie | nevyriešené, delegované na Patrika |

| | | | |
|---|-----------------|---|---|
| 2 | Lukáš | TCP server, kontrola integrácie, uploadnuť na git projekt | vyriešené |
| 3 | Patrik | Detekcia horizontu a vylepšovanie spracovania obrazu | v procese riešenia |
| 4 | Martin | Pripraví knižnice pre Git, nainštaluje team foundation server, testovanie svojho modulu | v procese riešenia, ako code review tool zvolený Gerrit |
| 5 | Robo | Prerobiť serverovú časť aby nepadala | v procese riešenia |
| 6 | Jakub | Detekcia hlavy cez hĺbkovú informáciu, kalibrácia na reálny svet | v procese riešenia |
| 7 | Peto | Pripraviť scénu za objektom (video) a skúsiť lietadlo držať nad horizontom | vyriešené |
| 8 | Marianna | | |
| 9 | všetci členovia | Prečítať inštrukcie od Juraja k Doxygenu | v procese riešenia |

Priebeh stretnutia:

- na stretnutí bola riešená kalibrácia s Jakubom pri práci s Kinectom pri zisťovaní polohy hlavy
 - transformovať sústavu kinectu na inú sústavu - získať kalibračné informácie
 - Jakub navrhoval použiť špagátiky na určenie vzdialeností
 - vedúca tímu načrtla použiť 3d target (4 body) - nastaviť si hlavu na začiatku aby používateľ videl body v zástupe
- ďalej sme riešili hru - lietadlo
 - lietadlo bude padať, pokiaľ ho používateľ bude "zdvíhať" dohora
 - jediný ovládaný smer lietadla bude nahor
 - lietadlo nesmie padnúť pod horizont
 - čím bližšie bude k horizontu, tým získa hráč viac bodov
 - hra nebude určená v meste, nakoľko v meste nemusíme vidieť horizont
 - ďalší návrh je zastavenie hry pokiaľ nebude vidieť horizont
 - dohodli sme sa, akým spôsobom bude predávaná inf. o horizonte - bin. obrázok, kt. ukáže regióny oblohy
- semestrový prototyp bude mať obmedzenú funkčnosť, ale hlaná funkcionálnosť by mala

byť hotová

- na konci semestra by mala byť hotová hra - lietadlo a zobrazovanie zákl. turistických inf.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

| ID | Pridelené členovi | Opis úlohy |
|----|-------------------|---|
| 1 | všetci | každý by mal vypracovať dummy model (prototyp) svojho modulu |
| 2 | Patrik | detekcia horizontu (fake trieda s interface) |
| 3 | Martin | dokončiť gerrit, počítač v škole sprevádzkovať, git premenné |
| 4 | Jakub | rozpoznanie hlavy ako najbližšieho objektu a detekcia cez plochu tohto objektu, výpočet transf. osí z bodov |
| 5 | Robo | pridať gps do hlavnej časti android |
| 6 | Lukáš | definovať konštanty, vytvoriť konf. xml, načítať, poslať ho ďalej |
| 7 | Peťo | dokončiť zobrazovanie videa, jednoduchý horizont na testovanie, herná logika, zobrazovanie textu a skóre |

Prílohy:

Príloha A. Aktuálna nástenka

