

Zápis z 3. stretnutia

Vedúci tímu:	Ing. Roman Broniš	Dátum a čas konania: 21.10.2014
Prítomní:	Bc. Martin Habovštiak	Miesto konania: FIIT STU - 5.27
	Bc. Erik Matejov	Dĺžka konania: 150 min.
	Bc. Tomáš Morvay	Vypracovala: Bc. Natália Trybulová
	Bc. Albert Prágai	Overil: Ing. Roman Broniš
	Bc. Peter Protuš	
	Bc. Miroslav Siro	
	Bc. Natália Trybulová	

Témy stretnutia

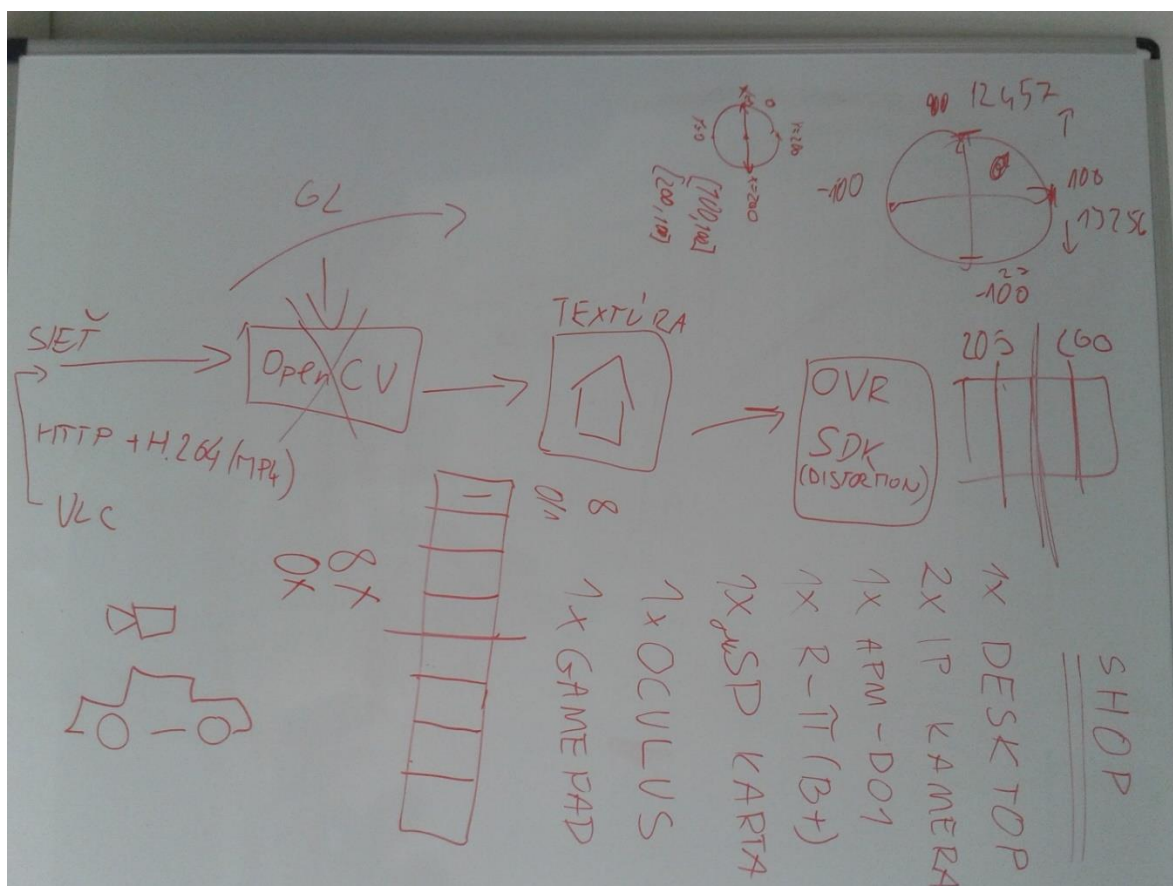
1. K Oculus Rift SDK sme zvolili postup zobrazenia videa tak, že zo siete sa video pošle rovno do OpenGL textúry a následne sa aplikuje Distortion na textúru.
2. Práca na projekte e-talent na získanie grantu od TatraBanky, určenie si rozpočtu:
 - 1x desktop = 1051 €
 - 2x IP kamera = 150,60 €
 - Raspberry pi B+ = 31 €
 - APM-D01 = €
 - mikroSD karta = 10 €
 - Oculus Rift DK2 = 275 €
 - XBOX 360 ovládač = 25,00 €
3. Testovanie posielania UDP datagramov z gamepadu na cieľovú IP adresu.
4. Rozdelenie úloh do nasledujúceho stretnutia.

Úlohy na ďalšie stretnutie

V nasledujúcej tabuľke sa nachádza popis jednotlivých úloh do ďalšieho stretnutia a priradenie úloh členom tímu.

Popis úlohy	Vypracuje
Rozbehanie motorčekov, práca na analýze projektovej dokumentácie	Martin
Aktualizácia webu a zápisov zo stretnutí, práca na analýze v rámci projektovej dokumentácie	Natália
Projekt na nadáciu pre Tatra Banku verzia 2, práca na analýze v rámci projektovej dokumentácie	Erik Albert
Rozbehanie Oculus Rift SDK, použitie OpenGL	Tomáš Peter
Posielanie údajov z gamepadu cez UDP použitím jazyka C a knižnice SDL	Miroslav

Poznámky zo stretnutia



Obrázok číslo 1: Nákres porovnania použitia OpenCV alebo OpenGL. Obrázok obsahuje taktiež návrh spôsobu rozdelenia bajtov pri odosielaní informácií.