

Tímový projekt 11. stretnutie LS

Stand-up:

Andrej updatoval informácie o architektúre, pracoval na dokumentácii, konkrétne prekopoval niečo z architektury a popisu servera. Doplnil services do 3Diwgan aby to mohol marek konzistentne sparsovať.

Adam updatoval stránku a doplnil retrospektívy, kontroloval tú metódu, ktorá robila problém ohľadom refreshovania služieb (vyhadzovala error), tá bola ale fixnutá pri refaktoringu kódu z predchádzajúceho týždňa. Napísal návod k tasku how to set up unity development environment

Matej spravil konfiguráciu url adresy a kadejakých tokenov v Unity repozitári pomocou konfiguračného suboru, cez knižnicu SharpConfig, konfiguračný file umiestnil do root adresára, dopísal README k neuronkam v tensorflowe, kde je popis ako rozbehať tréning, tiež dopísal README ku klientom k príslušným sieťam

Marek upravoval Voice recognition aby správne rozpoznával frázu, okrem toho tiež robil feedback, nech používateľ vie kedy sa nahráva

Dominik rozbehal Unity build aj s testami, build script na automatizáciu procesu uploadol do repozitáru scripts-and-configurations a do Unity projectu pridal c# build script

Jano pridal unity kolíziu objektov a s matom a marekom robil feedback label z voice recognition a generovania objektov, pridal thread, ktorý sleduje aby zmizol label po v prípade zlej správy od používateľa

Peter fixoval release ku klientom a pomaly začal písať dokumentáciu ku klientom