

Zápisnica č. 14

Téma stretnutia:	Úvodné stretnutie, výber témy	Účastníci:
Miesto:	Softvérové štúdio	Bc. Peter Nosko
Dátum:	9. marec 2009	Bc. Dušan Rodina
Čas trvania:	13:00 – 15:00	Bc. Daniel Slamka
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Peter Smolinský	Bc. Peter Smolinský
Stretnutie viedol:	Bc. Ivan Tomovič	Bc. Ondrej Ševce
Prílohy:		Bc. Ivan Tomovič

Obsah stretnutia:

- Bc. Dušan Rodina predviedol prototyp 3D modelu hráča slúžiaci na editovanie pohybov v našom editore.
- Bc. Ivan Tomovič informoval o chybách, ktoré našiel pri práci s editorom. Následne bolo naplánované a aj príslušným osobám pridelené ich opravenie.
- Bc. Peter Smolinský informoval o stave práce na fyzikálnom modeli hráča a refactoringu prebraných kódov v C++.
- Bc. Peter Smolinský prezentoval konfiguráciu a model hráča, ktorý veľmi pravdepodobne používa aj server na interné výpočty.
- Dohodli sme sa na „plávajúcom“ čase spoločných stretnutí podľa vyučovania v danom týždni.
- Prediskutovali sme funkcie pre výpočty rovnovážneho modulu. Bc. Ondrej Ševce následne úspešne počas stretnutia dokončil kľúčovú funkciu rovnovážneho modulu (na rotáciu bodu okolo vektoru).
- Navrhli sme zlepšenú 3D vizualizáciu hráča v editory.
- Rozdelili sme si úlohy na ďalšie obdobie.

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
12.1	Práca na pohyboch robota	9.3.2009	-	Pozastavené	-	-
12.2	Práca na fyzikálnom modeli a rovnovážnom module hráča	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Smolinský, Bc. Ondrej Ševce
12.3	Vývoj editora pohybov	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Dušan Rodina
12.4	Odstránenie chyby v implementácii hráča	2.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Nosko
13.1	Refaktorizácia kódu	9.3.2009	-	Aktívna	Nízka	Bc. Peter Smolinský

Definovanie nových úloh a cieľov na ďalšie obdobie

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
14.1	Kontrola zdrojových	9.3.2009	-	Aktívna	Nízka	Bc. Daniel Slamka

	kódov zo začiatčnou konfiguráciou hráča					
14.2	Výpis pri debugovacom móde hráča vykonávajúceho príkazy z editora	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Nosko, Bc. Ivan Tomovič
14.3	Vývoj 3D modelu hráča v editore	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Dušan Rodina

Zhrnutie

Stretnutie nám poslúžilo na prezentovanie nami priebežne dosiahnutých výsledkov a ďalšie naplánovanie, koordinovanie a prerozdelenie úloh na najbližšie obdobie. Určilo smer vývoja editora, hráča konajúceho podľa konfigurácie z editora a tiež fyzikálneho modelu a rovnovážneho modulu. Týmto postupne vytvárame výsledky našej práce prezentovateľné na blížiacich sa súťažiach TP CUP a IIT SRC.