# Zápis 1. stretnutia tímu č. 2

|  |  |
| --- | --- |
| Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová |  |
| Zúčastnení členovia tímu:Bc. Filip HlaváčekBc. Ján HudecBc. Pavol MešťaníkBc. Matúš NovotnýBc. Michal PalčekBc. Rastislav PečíkBc. Ivan Polko | Dátum: 30.09.2010Miestnosť: Softvérové štúdioČas: 10:00-12:30  |
| Zápis vypracovali: Bc. Matúš Novotný |
| Chýbajú: | Zápis overil: Bc. Pavol Mešťaník |

## Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Úvod, zoznámenie, diskusia o projekte, identifikovanie a rozdelenie úloh na najbližší týždeň.

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Číslo úlohy | Úloha | Riešitelia | Stav |
| 0.1 | Naštudovať dokumentáciu projektu z predchádzajúceho roku | Všetci | splnené |

## Opis stretnutia

1. Pred príchodom Mgr. Kovárovej členovia tímu diskutovali o mene tímu a vytvorili prvý návrh tímového plagátu.
2. Predstavenie členov tímu
3. Na základe preštudovanie dokumentácie z minulého roka členova tímu a vedúca prezentovali, ako by bolo možné projekt rozšíriť. Padli rôzne nápady, ako napríklad implementácia pohyblivých avatarov v modeli budovy, pridanie ďalších objektov a rôznych iných prvkov.
4. Diskutovali sa problémy týkajúce sa integrácie údajov z AIS, databázy rozvrhov, prípadne iných informačných zdrojov.
5. Identifikovali sme problém pomalého spúšťania aplikácie na počítačoch s nižším výkonom . Z toho vznikla myšlienka vytvoriť jednoduchšej 2D verzie, ktorá by mohla fungovať aj na mobilných zariadeniach.
6. Vedúca Mgr. Kovárová nás oboznámila s tým, že aplikácia je už nasadená na školskom serveri.

## Pridelené úlohy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Číslo úlohy | Úloha | Riešitelia | Termín |
| 1.1 | Vybrať meno tímu | Všetci | 04.10.2010 |
| 1.2 | Vytvoriť plagát tímu | Filip | 04.10.2010 |
| 1.3 | Nainštalovať Firefox 4 (beta verzia) | Všetci | 04.10.2010 |
| 1.4 | Pokúsiť sa spustiť prekonvertovaný model s použitím WebGL v FF 4 | Všetci | - |
| 1.5 | Naštudovať použitie kolízií vo WebGL | Ivan | 04.10.2010 |
| 1.6 | Analyzovať technológiu WebGL | Jano | 04.10.2010 |
| 1.7 | Zistiť, čo je potrebné pre pridanie interaktívnych častí modelu | Ivan | 04.10.2010 |
| 1.8 | Navrhnúť, ako by sa dala vytvoriť jednoduchšia verzia aplikácie pre počítače a mobily | Filip, Mišo | 04.10.2010 |
| 1.9 | Pripraviť linuxový/unixový server v školskom laboratóriu | Rasťo | Dlhodobá |
| 1.10 | Pokúsiť sa nájsť spôsoby ako sa vykresľujú modely budov na internete (realitné kancelárie, ...)  | Palo, Matúš | 04.10.2010 |
| 1.11 | Spísať zápisnicu zo stretnutia | Palo, Matúš | 04.10.2010 |