

Zápis 14. stretnutia tímu č. 2

Vedúci pedagóg: Mgr. Alena Kovárová	
Zúčastnení členovia tímu: Bc. Ján Hudec Bc. Pavol Mešťaník Bc. Matúš Novotný Bc. Michal Palček Bc. Rastislav Pečík Bc. Ivan Polko	Dátum: 3.3.2011 Miestnosť: Softvérové štúdio Čas: 11:00 – 13:30 Zápis vypracovali: Bc. Rastislav Pečík
Chýbajú: Bc. Filip Hlaváček	Zápis overil: Bc. Matúš Novotný

Téma stretnutia (podľa harmonogramu)

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

Číslo úlohy	Úloha	Riešitelia	Termín	Stav
9.17	Implementovať funkcionality GUI pre 3D	Filip	09.03.'11	Rozpracovaná
13.1	Spojiť branch s trunk v SVN	Ivan	02.03.'11	Posunuté (do 9.3.2011)
13.2	Príprava modelov v CodeIgniter pre prácu s rozvrhom a miestnosťami. (v súlade s pripomienkami Ing. Kramára)	Rastislav	02.03.'11	Rozpracované (zlúčené s novou úlohou č. 14.4)
13.3	Vytvorenie knižnice pre http spojenie v CodeIgniter (v súlade s pripomienkami Ing. Kramára).	Michal	02.03.'11	Splnené
13.4	Vybaviť prehliadku novej budovy FIIT.	Alenka	04.05.'11	Nesplnené
13.5	Namodelovanie poschodia podľa metodiky	Pavol, Ján	02.03.'11	Splnené (Pavol) Rozpracované (Ján 30%)
13.6	Práca na 3D klientovi (interaktivita, integrácia, funkcionality)	Ivan	02.03.'11	Splnené
13.7	Spísanie funkcionálnych	Matúš	02.03.'11	Splnené

	požiadaviek			
13.8	Preskúmať možnosti REDMINE	Rastislav	02.03.'11	Splnené
13.9	Dať odtestovať 3D klienta niekomu menej IT zdatnému	Všetci	02.03.'11	Čiastočne splnené (nesplnil: Ivan, Filip, Rasťo, Ján, Pavol)
13.10	Vložiť zadané úlohy do REDMINE	Všetci	02.03.'11	Splnené

Opis stretnutia

1. Stretnutie bolo otvorené diskusiou ohľadom Importéra. Michal zistil, že po pridaní rozvrhu letného semestra do AIS sa počet krokov k získaniu rozvrhu zvýšil. Objavil jednoznačný identifikátor pre zobrazenie rozvrhu, ktorý je však možné získať len zo zdrojového kódu stránky.
2. Diskusia pokračovala ohľadom testovania 3d_modelu bežnými používateľmi. Bolo zistené, že pri používaní touchpadu je ovládanie príliš citlivé a nepohodlné a že bežní používatelia implicitne používajú šípky na klávesnici.
3. Na základe predchádzajúceho bodu sa diskutovalo o možnosti zmeny kláves v jednotlivých módoch pohybu v 3D modeli. Bol vyskúšaný pohyb v hre Counter-Strike, podľa ktorého sme sa zhodli, že pohyb v 3D modeli bude pomocou rovnakých kláves, ako v tejto hre.
4. Matúš s Ivanom riešili možnosti navigácie a určili vstupy a výstupy pre Dijkstra algoritmus, ktorý bude v navigácii použitý.
5. Počas stretnutia sme vyriešili problém pripájania sa pomocou doménového mena v lokálnej sieti komunikáciou so sieťovými správcami softvérového štúdia.
6. Michal vysvetlil Rasťovi zmeny, ktoré vykonal v serverovej časti a riešili možnosť pridania animovaného priebehu do nástroja Importér. Ďalej diskutovali o úpravách štruktúry databázy.

Pridelené úlohy

Číslo úlohy	Úloha	Výstupy	Riešitelia	Termín
9.17	Implementovať funkcionality GUI pre 3D	Zdrojový kód	Filip	09.03.'11
13.1	Spojiť branch s trunk v SVN	Spojené úložisko	Ivan	09.03.'11

13.5	Namodelovanie poschodí podľa metodiky	Model	Ján	09.03.'11
13.4	Vybaviť prehliadku novej budovy FIIT.		Alenka	04.05.'11
13.9	Dať otestovať 3D klienta niekomu menej IT zdatnému	Testovanie	Rasťo Ján Filip Pavol	09.03.'11
14.1	Upraviť ovládanie v 3D modeli podľa hry Counter-Strike	Model	Ivan	3.3. '11
14.2	Doplnenie URL adries na projekt na hlavnú stránku	Zdrojový kód stránky	Ján	09.03.'11
14.3	Práca na mobilnom klientovi	Zdrojový kód	Michal	30.3.'11
14.4	Práca na importéri	Zdrojový kód	Michal Rasťo	30.3.'11
14.5	Práca na KR serveri	Zdrojový kód	Rasťo	30.3.'11
14.6	Práca na KR klientovi	Zdrojový kód	Matúš	30.3.'11
14.7	Práca na navigácií	Zdrojový kód	Matúš	16.3.'11
14.8	Modelovanie ďalších poschodí	Model	Pavol	30.3.'11