

Zápisnica stretnutí k tímovému projektu

Téma stretnutia:

4. pravidelné stretnutie

Dátum stretnutia: utorok 30.10.2012

Čas stretnutia: 12:00

Zapisovateľ: Jakub Gondár

Účastníci:

Bc. Ján Antala

Bc. Martin Čertek

Bc. Jakub Gondár

Bc. Ondrej Grman

Bc. Silvia Hudačinová

Bc. Michal Igaz

Bc. Richard Sámela

Vedúca stretnutia: Ing. Vanda Benešová, PhD.

Priebeh stretnutia:

Diskusia k práci s televíznym DVB-T prijímačom. DVB-T prijímač bude v spolupráci s notebookom simulovať televízny prijímač. Predpokladá sa, že budeme prostredníctvom IrDA posilať signály a ovládať notebook s DVB-T prijímačom.

Postupné konzultácie s každým členom tímu, každý rozprával o tom, čo vykonal za uplynulý týždeň a každému boli pridelené nové úlohy.

Pridelené úlohy z minulého týždňa:

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Termín	Stav riešenia
1	Pokračovať v dokumentácii – špecifikácia požiadaviek a analýza	Igaz	30.10.2012	Vypracované asi 40%
2	Finalizovať user stories.	Igaz	30.10.2012	Hotové. Vypracovaný 1. návrh, pripravený na konzultáciu
3	Inštalácia a konfigurácia knižnic pre kompiláciu DigitalTeather vo Visual Studiu 2010.	Gondár	30.10.2012	Hotové. DigitalTeather je možné skompilovať a spustiť.
4	Príprava aplikácie, ktorá bude ovládať počítač (simulácia klávesov a myši)	Antala	30.10.2012	Hotové. Pripravená aplikácia, ktorá ovláda prezentáciu klávesmi a vie kontrolovať hlasitosť zvuku počítača.

5	Štúdium rozpoznávania gest na Android zariadeniach.	Sámela	30.10.2012	Zdokonalené rozpoznávanie v prototypovej aplikácii.
6	Riešenie kontinuálnych gest	Sámela	30.10.2012	Hotové. Predvedené kontinuálne ovládanie hlasitosti.
7	Vytvorenie náčrtov GUI v QT	Čertek	30.10.2012	Hotové. Prvé prototypy GUI nakreslené a vytvorené v QT.
8	Prvý prototyp serveru	Grman	30.10.2012	Hotové. Funkčné mapovanie eventov na akcie v databáze
9	Stretnúť sa s p. Ruskom ohľadom zvukového modulu	Hudačinová	30.10.2012	Bola na stretnutí, dokumentácia nespravená
10	Zápisnica z 3. stretnutia	Hudačinová	30.10.2012	Hotové. Zápisnica dokončená.

Pridelené úlohy na ďalšie stretnutie:

Číslo úlohy	Úloha	Zodpovedný	Termín
1	Dokumentáciu definitívne dokončiť.	Igaz	8.11.2012
2	Registrácia zariadení, príjem eventov a preposlanie vstupov na výstup.	Grman	6.11.2012
3	Spraviť implementáciu rozpoznávania „touch“ gest, naštudovať použité algoritmy.	Sámela	6.11.2012
4	Pripraviť odosielač modul, napojiť ho rozpoznané gesta Kinectu.	Gondár	6.11.2012
5	Spolupracovať s Igazom na dokončení dokumentácie.	Hudačinová	6.11.2012
6	Vytvorenie webovej aplikácie pre GUI konfiguráciu servera.	Antala	6.11.2012
7	Zápisnica z 4. stretnutia	Gondár	6.11.2012

Doladenie zodpovednosti za Kinect GUI aplikáciu. Čertek je zodpovedný za design aplikácie na úrovni GUI, Gondár je zodpovedný za implementáciu navrhutej aplikácie.

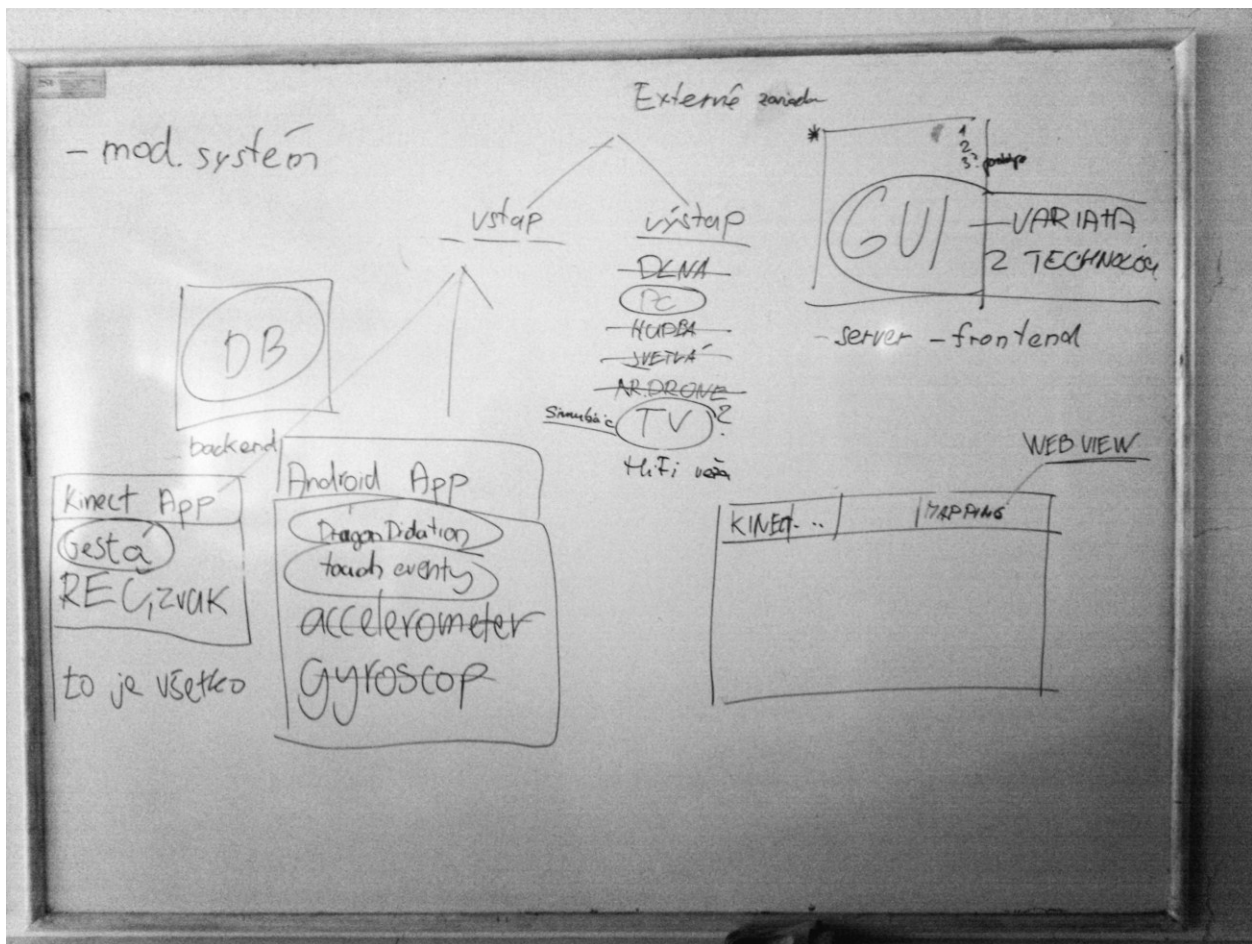
Predvedené ovládanie počítača prostredníctvom mobilu so systémom Android. Pomocou gest na displeji telefónu Richard posúval priesvitky prezenácie spustenej na počítači. Potom bolo predvedené ovládanie hlasitosti počítača prostredníctvom kontinuálneho gesta. Mobilné zariadenie posielalo vertikálnu súradnicu a to sa mapovalo na úroveň hlasitosti na počítači.

Po prestávke sme sa pokúsili odhadnúť a definovať, ako má vyzerat' výsledok nášho projektu na konci tohto semestra.

Najprv sme si na tabuľu nakreslili všetky vlastnosti, ktoré by mal mať výsledný produkt v letnom semestri. Potom sme sa pokúsili odhadnúť, ktoré vlastnosti stihneme spraviť v zimnom semestri a ktoré si necháme na letný.

Vlastnosti, ktoré majú byť funkčné (aspoň prototypom) na konci zimného semestra:

- Grafické rozhranie (GUI) – varianta s dvoma technológiami (qt + webview)
- Mapovací server s databázou
- Vstupy:
 - rozpoznanie gest cez Kinect
 - Android zariadenie – gestá prstami
 - (?) rozpoznávanie reči a zvukov (?)
- Výstupy:
 - Ovládanie počítača
 - Ovládanie pomocou IrDA – Televízor, Hifi veža a iné IrDA zariadenia



Obr.1.: Náčrt vlastností cieľovej aplikácie