

Zápisnica stretnutí k tímovému projektu

Téma stretnutia: 3. Pravidelné stretnutie

Dátum stretnutia: 13.3.2013

Čas stretnutia: 12:00

Zapisovateľ: Martin Čertek

Účastníci:

Bc. Ján Antala

Bc. Martin Čertek

Bc. Jakub Gondár

Bc. Ondrej Grman

Bc. Silvia Hudačinová

Bc. Michal Igaz

Bc. Richard Sámela

Vedúci stretnutia: Jakub Gondár

Priebeh stretnutia:

Stretnutie viedol Jakub Gondár. Na začiatku stretnutia členovia tímu postupne hovorili, aké činnosti v súvislosti s tímovým projektom za uplynulý týždeň vykonali. Richard Sámela predviedol nové grafické rozhranie pre mobilnú aplikáciu, ktorú si zvyšok tímu preklikal. Martin Čertek predviedol upravený návrh GUI pre kinect aplikáciu a jej nasadenie do qt GUI a riešenie v rovine klikateľného modelu.

Antala spolu s grmanom informovali o ukončenom refaktore servera a implementovaní prefixového, multipodnetového ovládania. Igaz objasnil stav Irda, ktorý je v stave funkčnej inicializácie a komunikácie.

Pridelené úlohy z minulého stretnutia:

Zodpovedný	Úloha	Stav riešenia
Jakub Gondár	Bufix, stabilita kinect aplikácie	riešené
	Posielanie obrázku na server - dokončenie	nedokončené
Richard Sámela	Fix stability mobilnej aplikácie – dokončenie errorry	dokončené
	GUI návrh implementovať časť	vyriešené
Martin Čertek	Testovanie papierového návrhu z usability pohľadu	vyriešené
	GUI pre kinect aplikáciu preklikať	vyriešené
Ondrej Grman	Multipodnetové mapovanie - prototyp	vyriešené
	Refaktoring	dokončený
Ján Antala	Multipodnetové ovládanie na Front-ende	dokončený
Michal Igaz	Práca na irDa prijímači a vysielači	dokončený
Silvia Hudačinová	Spísať dokument s výsledkami výzkumu o možnostiach rozpoznávania reči	riešené

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Zodpovedný	Úloha	Stav riešenia
Jakub Gondár	Ošetriť chyby pri komunikácií so serverom	
	Zoznam všetkých bugov	
Richard Sámela	Ošetrovanie pripojenie	
	Dorobiť informačnú časť GUI	
Martin Čertek	GUI preklopiť do starého	
Ondrej Grman	ladanie	
Ján Antala	ladenie	
Míchal Igaz	Doriešiť transmitter a live TCP	
Silvia Hudačinová	Testovanie kinect	