

Zápis z 1.stretnutia tímu č. 15

Dátum: 24.9.2013

Miestnosť: softvérové štúdio

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Michal Barla, PhD.

Členovia tímu: Bc. Peter Demčák, Bc. Ondrej Galbavý, Bc. Miroslav Šimek,
Bc. Veronika Štrbáková

Téma: Úvodné stretnutie

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

1. Uskutočnilo sa stretnutie s p. prof. Máriou Bielikovou, ktorá povolila tému Speekle ako tímový projekt.

Opis stretnutia:

1. Tím sa rozhodoval, kam sa budú zálohovať zdrojové kódy.
 - Bude sa používať BitBucket.
2. Tím preberal tému noc výskumníkov, zabezpečenie odvozu vecí do Avionu.
 - Treba skontaktovať CVKS a dohodnúť sa s nimi a zabezpečiť podložku pod Kinect.
3. Ondrej pripravil dotazníky pre rodičov.
 - Na stretnutí sa priamo dotazníky upravili.
4. Tím riešil inštaláciu TalkLandu.
 - Zhodli sa na použití počítaďla inštalovaní a odinštalovaní TalkLandu.
5. Tím riešil platobný systém, ako bude vyzerat' predaj licencií rodičom.
 - Používateľ si nainštaluje TalkLand, pričom prvých 30 dní môže používať skúšobnú verziu, potom musí za licenciu poslať peniaze na firemný účet pod špecifickým variabilným symbolom. Ak sa platba do 7 dní nepotvrdí, používateľovi sa zablokuje prístup k TalkLandu.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

1. Vytvoriť projekt Speekle a jeho repozitáre na BitBuckete. (zodpovedný Ondrej, do piatku)
2. Vytvoriť dotazníky na noc výskumníkov. (zodpovedný Ondrej, do piatku)
3. Pripraviť inštaláciu TalkLandu
 - a) Zabezpečiť základnú ochranu (zodpovedný Ondrej, do piatku)
 - b) Zabezpečiť kontrolu proti skopírovaniu (zodpovedný Miroslav, do piatku)
 - c) Prispôsobiť server – počítaďlo (zodpovedná Veronika, do piatku)
4. Zabezpečiť funkčnosť skúšobnej verzie TalkLandu a platieb za licenciu
 - a) API pre zisťovanie, či používateľ zaplatil + generovanie unikátneho variabilného čísla (zodpovedná Veronika, do pondelka)

- b) Zabezpečiť, aby sa skúšobná verzia skončila po 30 dňoch používania (zodpovedný Ondrej a Miroslav, do pondelka)
- 5. Vytvoriť v hre Goldy tutoriál k ovládaniu (zodpovedný Peter, do piatka)
- 6. Upraviť grafiku hry Goldy (logo hry, rámovanie hracej plochy). (zodpovedný Peter, do pondelka)
- 7. Integrácia knižnice logovania do hry Goldy. (zodpovedný Peter, do pondelka)

Poznámky:

Naplánované testovanie inštalácie a skúšobnej verzie na utorok a stredu budúceho týždňa. (1.-2.10.2013)

Zapisovateľ: Veronika Štrbáková

Revízia: Peter Demčák