

# Zápis 1. Stretnutia tímu č. 4

**Autor zápisu:** Bc. et Bc. Martin Melis

**Dátum:** 01.10.2014

**Miestnosť:** Jobbs Lab

**Prítomní:** **Vedúci:** Ing. Ivan Polášek, PhD.

**Členovia tímu:** Bc. Miroslav Kudláč

Bc. Andrej Železnák

Bc. Francisc Juras

Bc. Michal Valovič

Bc. Hana Baranovičová

Bc. Lukáš Markovič

Bc. et Bc. Martin Melis

---

Priebeh stretnutia:

- Išlo o prvé stretnutie tímu spolu s vedúcim. Dr. Polášek predstavil základné informácie o projekte, spomenul jednotlivé vývojové vetvy (vrámci Git-u), vývojové prostredie (Eclipse pre C++) a požadované vývojové nástroje (C++, Ogre) a aktuálny stav v ktorom je projekt zanechaný.
- Úlohy ktoré boli zadané boli všeobecné, pre každého člena tímu a ich cieľom bolo oboznámenie sa s problematikou.
- Dr. Polášek spomínal možné zadania a očakávané zameranie sa tímu (interaction fragmenty pre sekvenčný, alebo alternatívne activity diagram)

| ID | Pridelené členovi | Opis úlohy   |
|----|-------------------|--|
| 1  |                   | Stiahnuť a naštudovať najnovšiu definíciu jazyka UML, zamerať sa na sekvenčný a activity diagram + interaction fragmenty |
| 2  |                   | Naštudovať si stav vývoja podobného zahraničného projektu pod vedením pana Macintosh                                     |
| 3  |                   | Pozrieť si GEF3D nástroj do Eclipse  |
| 4. |                   | Pozrieť si ako funguje grafický framework Ogre.  |
| 5. |                   | Vytvoriť si web stránku projektu   |

|    |  |                          |
|----|--|--------------------------|
| 6. |  | Vytvorit' si plagát tímu |
| 7. |  | Vytvorit' spoločný Gmail |
| 8. |  | Definovat' si roly       |