**Zápisnica 6., tímu αReach (#4)**

**Autor:** Matúš Cimerman

**Dátum stretnutia: 3**1.3.2016

**Prítomní:**

Vedúci: Ing. Peter Kapec, PhD.

Členovia tímu: Bc. Matúš Cimerman

Bc. Irina Dyomina

Bc. Michal Fašánek

Bc. Jaroslav Gazdík

Bc. Denis Illés

Bc. Filip Jurčacko

Bc. Dalibor Mészáros

**Priebeh stretnutia:**

* Riešenie a diskusia k problémom, ktoré vznikli merge-ovaním projektov do nášho projektu.
  + Nefunkčný Leap senzor na OSX – potrebné vyriešiť a opraviť.
  + OpenNi2 a NiTE tiež spôsobuje problémy s linkovaním projektu na OSX.
  + Potrebné opravy pre Windows – done.
* Ovládanie scény pohybom hlavy – face recognition funguje správne na všetkých platformách:
  + Potrebné je správne nastaviť aplikáciu v GUI – zaradiť do používateľskej prirúčky.
* 3D myš:
  + SDK a ovládače sa správne linkujú na OSX. Vyriešiť implementáciu na OSX.
  + SDK a ovládače na linux: linkovať + implementácia.
  + wrapper pre separátne platformy.
* Vyriešiť problémy a nefunkčný Leap senzor na OSX.
* Diskutovali sme problémy, ktoré vznikli pri implementácií pozadia.
* Roztiahnutie aplikácie cez tri monitory funguje správne. Otestované a implementované. Analógia „CAVE“ pravdepodobne nebude možné jednoducho implementovať v tomto projekte.
* Funkčný projekt pre Qt4 aj Qt5.
* Vuzix okuliare:
  + Funkčná a otestovaná implementácia.
  + Funguje tiež marker recognition cez kameru okuliarov – zlá orientácia, ktorú je potrebné opraviť.
* Vygenerovaná dokumentácia v nástroji Sphinx v HTML a ďalších formátoch.
  + Vytvoriť automatické generovanie podľa zdrojového kódu.
  + Začleniť do Cmake.