

Zápisnica 3., tímu α Reach (#4)

Autor: Matúš Cimerman

Dátum stretnutia: 3.3.2016

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 problémov s integráciou easylogging do projektu
 - Na WIN problém kvôli MSVC2010 kompilátoru a podpore C++11. Skúsiť skompilovať Qt a ďalšie potrebné moduly/knižnice na MSVC2013
- MSVC2013 kompilátor nie je prioritou – nie je to blocking point pre ďalšiu prácu a 3D mys ako sme si mysleli.
- Diskutovali sme o tom ako rozťahnúť okno cez tri monitory:
 - QT aplikácia resp. window je ako wrapper nad celou aplikáciou,
 - Vnorený je OpenGL canvas, ktorý ale nevidí svoje okolie,
 - Keď dáme v aplikácii full-screen mode – opengl sa rozťahne,
 - Treba nastaviť správny uhol kamier.
 - Ako by sa toto dalo riešiť s OSG?
- Analýza použitia a začlenenie Leap senzoru pre Mac OSX.
- Overiť implementáciu a následne otestovať OpenCV + Kinect na Mac OSX.
 - Skontrolovať find Cmake súbor.
 - Použiť homebrew.
- Skompilovať zdrojové kódy NiTE pre OSX a Unix.
- Diskusia o 3D myši a jej implementácii na ďalších platformách.
- Riešili sme problémy s kompiláciou na OSX.