

# Zápisnica 6., tímu $\alpha$ Reach (#4)

**Autor:** Matúš Cimerman

**Dátum stretnutia:** 31.3.2016

## **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 príručky.
- 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.