



Stretnutie č. 11

Dátum a miesto konania

15.02.2016, 13:00, Jobsovo softvérové štúdio (1.31b) - FIIT

Zúčastnení členovia

- Ing. Viktor Šulák, pedagóg
- Bc. Ondrej Antl
- Bc. Adam Bacho
- Bc. Marián Čarnoký
- Bc. Michal Grznár
- Bc. Jakub Mrocek
- Bc. Tomáš Rychvalský, zapisovateľ
- Bc. Katarína Szakszová

Stav plnenia úloh z predchádzajúceho stretnutia

Úloha	Zodpovedná osoba	Stav
Parser + vytvorenie JSON súboru	Tomáš Rychvalský	OK
Inicializácia enviromentu	Adam Bacho	OK
Komunikačný kanál + clock	Ondrej Antl	OK
Prepojenie Unity3D so C#	Katarína Szakszová	OK
Inicializácia render enginu	Katarína Szakszová	OK

Stručný priebeh stretnutia

Počas stretnutia sme si zhrnuli výstup predošlého semestra a aktuálny stav rozpracovaného projektu. Každý odprezentoval poznatky, ktoré sa podarilo zistiť počas skúškového obdobia. Na tomto stretnutí sme začali diskutovať o jednotlivých termínoch odovzdania a riešili sme problémy, ktoré bolo nutné vyriešiť aby sme mohli v projekte pokračovať ďalej. Aktuálne konzolová C# aplikácia dokáže plne komunikovať s Unity cez localhost, čo znamená, že jednotlivé aplikácie si dokážu medzi sebou posilať potrebné dáta. K tímu sa na letný semester pripojil aj nový člen Michal Grznár, ktorý bude s nami na projekte pracovať počas letného semestra.

Výsledky stretnutia

- zhodnotenie stavu projektu
- vytvorenie finálnej verzie Json súborov s potrebnými dátami pre Unity
- oprava chýb a testovanie funkcionality projektu
- definovanie úloh

Úlohy do ďalšieho stretnutia

Úloha	Zodpovedná osoba	Termín
Vytvorenie finálnej verzie Json súborov	Tomáš Rychvalský	22.02.2016
Dokončenie Parser nátroja na strane Unity	Katarína Szakszová, Marián Čarnoký	22.02.2016
Práca na C# aplikácii	Adam Bacho, Ondrej Antl	22.02.2016
Informácie o používaní .obj súborov	Jakub Mrocek	22.02.2016
Študovanie dokumentácie projektu	Michal Grznár	22.02.2016