

# Tím 13

## Téma stretnutia

### Stretnutie s ďalšími členami 3D Uml projektu

Dátum	13.10.2015
Miestnosť	Jobsovo softvérové štúdio (FIIT STU)
Vyhotovil	Bc. Boris Buček

## Prítomní členovia:

Vedúci projektu	Ing. Ivan Polášek, PhD.	
Členovia tímu	Bc. Boris Buček	Bc. Tomáš Hnojčík
	Bc. Matej Jenis	Bc. Patrik Kolek
	Bc. Adam Kulíšek	Bc. Rami Mtier

## Zhrnutie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

#	Popis úlohy	Zodpovedné osoby	Dátum dokončenia	Status
1.	Zvoliť si konkrétne zameranie práce (animácia, editačné funkcie, nová architektúra)	Všetci členovia tímu	13.10.2015	OK
2.	Sprístupniť GIT, rozposlať návod na inštaláciu projektu	Matej Jenis	9.10.2015	OK
3.	Stretnutie s Michalom Valovičom a Andrejom Železnákom za účelom predstavenia architektúry activity a sequence diagramov	Adam Kulíšek	13.10.2015	OK
4.	Identifikácia posledného releasu sequence diagramu na bitbuckete	Všetci členovia tímu	12.10.2015	OK
5.	Navrhnutie webovej stránky laboratória	Adam Kulíšek	13.10.2015	OK
7.	Zfunkčniť projekt na vlastnom počítači	Všetci členovia tímu	13.10.2015	Čiastočne splnené

## Priebeh stretnutia

Na štvrtom stretnutí sme sa v 3D labe stretli s Richardom, Igorom a Andrejom, s ktorými sme sa porozprávali o našich možnostiach a dohodli sme sa na smerovaní projektu. Naším prvým cieľom bude teda spojenie jednotlivých projektov do jedného, ktoré potom upravíme podľa Andrejovej verzie projektu. Richard nám predstavil svoj prototyp 3D UML, ktorý bol vytvorený v HTML5, CSS3 a JavaScripte. Jednotlivé elementy v prototypu boli veľmi dobre viditeľné a ľahko manipulovateľné cez HTML.

# Tím 13

Ďalej sme sa s Richardom, Igorom a Andrejom dohodli, že v prípade nových nápadov nás kontaktujú ,a že im budeme písať ohľadne informácií pre webovú stránku 3D labu.

## Zoznam úloh

1. Rozbehanie VirtualBoxu
2. Vytvoriť obrázkový tutorial na rozbehanie prototypu a uverejniť ho na google grupe
3. Nahodenie bakalárskej práce Mateja Jenisa na bitbucket
4. Zfunkčniť projekt so sekvenčným diagramom, editovacími funkciami a animáciou (Matejova bakalárska práca)
5. Nahodiť stránku na virtuálny stroj
6. Vytvoriť dvojjazyčnú verziu stránky 3D labu