



Zápisnica zo stretnutia č. 7

Dátum: 6. novembra 2006**V čase:** 9.00 – 12.00**Miesto:** Softvérové štúdio 2**Zúčastnení:**

vedúci tímu: doc. Ing. Martin Šperka

členovia tímu: Bc. Miroslav Kallo
Bc. Ľubomír Lajoš
Bc. Ladislav Rado
Bc. Peter Ruttkay – Nedecký
Bc. Peter Šupina
Bc. Tomáš Tóth

iní:

Vypracoval: Bc. Peter Šupina

Témy stretnutia

Diskusia ohľadne niektorých oblastí špecifikácie a návrhu, spresnenie požiadaviek na produkt.

Zhodnotenie stavu riešených úloh

ID	Úloha	Riešiteľ	Zadaná	Termín	Stav
4.1	Špecifikácia atribútov inventáru, prostredia a horolezcov a závislostí energie horolezcov od nich	MK, LL, PS	16.10.06	30.10.06	splnená [06.11.06]
4.3	Vypracovanie úvodných kapitol dokumentácie	TT	16.10.06	26.10.06	splnená [06.11.06]
5.1	Analýza možností grafického engine-u OGRE	PRN	23.10.06	06.11.06	splnená
5.2	Vypracovanie úvodných kapitol dokumentácie – časť riadenie	LR	23.10.06	06.11.06	rozpracovaná
6.1	Prerobiť diagramy do formátu Microsoft Visio	PRN	30.10.06	13.11.06	rozpracovaná
6.2	Dokončiť dokumentáciu o špecifikácii požiadaviek na produkt	PRN	30.10.06	13.11.06	rozpracovaná

Priebeh stretnutia

Stretnutie sa začalo diskusiou na tému „Výpočet materiálu na expedíciu“. Tejto súčasti produktu bola pridelená nižšia priorita, napriek tomu je však možné zaoberať sa ňou. Ako príklady počítaných údajov boli uvedené: hmotnosť jedla, počet stanov, počet plynových bombičiek.

Ďalej doc. Šperka spomenul možnosť zapracovania viacerých úrovní náročností hry. Pri najjednoduchšej úrovni môže byť horolezcom k dispozícii neobmedzené množstvo materiálu.



Potom Miroslav Kallo konzultoval s doc. Šperkom, ktoré položky inventára horolezca sú potrebné pre našu hru. Viaceré položky boli označené ako nepodstatné, k iným boli doplnené ďalšie poznámky. Doc. Šperka tiež doplnil informácie o spôsobe dopravenia materiálu do základného tábora – zásoby nesú najatí nosiči. Jeden nosič môže niesť maximálne 20 kg záťaž. Súčasťou expedície býva aj styčný dôstojník, ktorý počas celého jej trvania zotrúva v základnom tábore.

Prebiehala aj diskusia o parametroch samotnej simulácie. Závislosti medzi týmito parametrami môžu byť popísané produkčnými pravidlami.

V súvislosti s používateľským rozhraním bolo spomenuté, že hráč by mohol mať k dispozícii informácie o stave jednotlivých horolezcov aj vo forme stĺpcových grafov. Išlo by najmä o parametre ako množstvo energie, vody, atď.

Hra by mala brať ohľad aj na fázu dňa (deň / noc). V noci sa lezenie neodporúča, najmä na ťažšom teréne. Riešením pre horolezcov v tejto situácii môže byť bivakovanie, avšak aj to má svoje negatíva. Horolezec môže totiž ľahko zamrznúť, čo by viedlo k neúspešnému ukončeniu rozohranej hry.

Nakoniec sa členovia tímu dohodli na úlohách, ktoré budú riešiť v ďalšej fáze projektu. Tieto sú prehľadne uvedené v nasledujúcej tabuľke:

Pridelenie nových úloh

ID	Úloha	Riešiteľ	Termín
5.2	Vypracovanie úvodných kapitol dokumentácie – časť riadenie	LR	06.11.06
6.1	Prerobiť diagramy do formátu Microsoft Visio	PRN	13.11.06
6.2	Dokončiť dokumentáciu o špecifikácii požiadaviek na produkt	PRN	13.11.06
7.1	Diagram tried	PRN, TT	13.11.06
7.2	Integrácia výsledkov analýzy problémovej oblasti	LL	13.11.06
7.3	Vypracovanie dokumentácie k návrhu (časť: Problémová oblasť)	MK, LL, PS	13.11.06
7.4	Kompletizácia a jazyková korektúra dokumentácie	TT	13.11.06
7.5	Návrh kroku simulácie	PRN	13.11.06

Legenda:

MK – Miroslav Kallo
LL – Ľubomír Lajoš
LR – Ladislav Rado
PRN – Peter Ruttkay – Nedecký
PS – Peter Šupina
TT – Tomáš Tóth