

4. Stretnutie

Príspevok pridal Andrej Frièka

Tuesday, 24 October 2006

Posledná úprava Wednesday, 01 January 2003

Dokument obsahuje zápis zo štvrého stretnutia tímu (formálneho)

Zápisnica

Okrem formálneho zápisu sa podarilo zozbierať niekoľko nápadov:

- podstatné pre úspech v súťaži je vytvoriť zaujímavé komunikačné rozhrania rozhrania
- pre každú hru je potrebné určiť mieru zložitosti a mieru vplyvu na znalosti dieťaťa
- príklady sa určujú podľa toho, ako je dieťa zručné a v akom psychickom stave sa nachádza
- ak je nízka miera znalostí dieťaťa, treba prejsť do režimu vysvetľovania
- umožniť tvorbu tímov a spoločné súťaže
- súťaže umožniť aj v bezpečnej oblasti (tréningová oblasť)
- herná mena
- evolúcia prostredia a rozhrania
- personalizované rozhranie
- priestorová hra, plánárne (príp. izometrické) herné prostredie (Úspech 2D online hier nikdy nezávisel priamo na grafike)
- USB gamepad
- kombináciou rozhraní zvýšiť počet hrajúcich
- skúšanie cez tento systém