

Téma: Kandidát na nejlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

Stretnutie č.: 2	Zúčastnení členovia tímu: Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláček Bc. Jakub Tekel'
Dátum: 16.10.2007	
Čas: 10:00 – 12:30	
Miesto: Softvérové štúdio (D07b)	
Prílohy:	
Zápis vypracoval: Jakub Tekel'	Zápis overil: Michal Poláček

Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.1	Prečítať pokyny k tímovým projektom na webe prof. Bielikovej	9.10.	16.10.	Ukončená	Každý za seba
1.2	Každý člen tímu si premyslí a navrhne 2 námety pre projekt s potenciálom pre úspech na súťaži EuroPrix	9.10.	16.10.	Ukončená	Každý za seba
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojkom	9.10.		Odložená	

Zápis

- Každý člen predložil svoje návrhy na projekt:
- Lenka Litvová navrhla svet s príšerami. Mohlo by sa jednať o nástroj, ktorý umožní takéto príšery vytvárať, alebo o hru, v ktorej sa treba s príšerou spriatelieť. Hráč by hru ovládal pomocou hlasu, a pohyby jeho rúk by zaznamenávala kamera. Takýto program by vyžadoval veľké nároky na umelú inteligenciu a grafické spracovanie.
- Michal Poláček navrhol svet bez obrazu, v ktorom by sa musel používateľ orientovať pomocou sluchu. Keďže steny nevydávajú zvuky, ich polohu by mohol odhaliť detektor so zvukovým výstupom. Ďalším návrhom bolo ovládanie počítača snímaním polohy očí. Posledný návrh bol syntetizátor hlasu ovládaný piatimi tlačidlami, napríklad na vreckovom počítači.
- Sašo Kiselkov a Martin Kozmon predložili spoločný návrh simulátora komára. Používateľ by ovládal komára v trojrozmernom svete pomocou bzučania a počítačovej myši. Výška hlasu predstavuje rýchlosť mávania krídlami, poloha myši určuje smer letu. Úlohou hráča by bolo zberať krv a nosiť ju do nemocnice. Okrem toho by hra mala aj

d'alšie úlohy. Pri plnení cieľu si hráč musí dať pozor na lastovičky a ďalších nepriateľov. Takáto hra by si vyžadovala detailné spracovanie predmetov. Tento problém sa dá vyriešiť dvoma spôsobmi: spracovať hru v kreslenom podaní alebo zväčšiť veľkosť komára.

- Bianka Kováčová navrhla systém umožňujúci snímanie predmetov pomocou kamery alebo fotoaparátu. Následne by sa tieto predmety vložili do počítaču, kde by ich bolo možné presúvať v priestore. Program by sa dal využiť na zariadenie izby.
- Jakub Tekel' navrhol hru, v ktorej by bolo možné prenášať zvuky medzi predmetmi. Predmet by bolo možné využiť jedine vtedy, ak má pridelený správny zvuk. Keďže počet zvukov by bol nižší ako počet predmetov, úlohou hráča by bolo vhodne presúvať zvuky, aby sa dostal do ďalších častí sveta.
- Hlasovaním sa tím zhodol, že najlepší návrh je simulátor komára. Týmto návrhom sa bude ďalej tím zaoberať (úloha 2.2).

Úlohy na ďalšie obdobie

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojákom	9.10.		Odložená	
2.1	Analyzovať zoznam podobných programov (simulátory komára alebo ovládanie zvukom)	16.10.	23.10.	Aktívna	Všetci
2.2	Rozšíriť uvedený návrh pre simulátor komára a určiť nástroje vhodné na implementáciu	16.10.	23.10.	Aktívna	Všetci
2.3	Naštudovať nástroje pre manažment tímu	16.10.	23.10.	Aktívna	Jakub Tekel'
2.4	Zhotoviť stránku projektu	16.10.	23.10.	Aktívna	Martin Kozmon