

Tím č. 4 – Gang4Six

Téma: Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2008

Vedúci projektu: Mgr. Alena Kovárová

<b>Stretnutie č.: 5</b>	<b>Zúčastnení členovia tímu:</b> Bc. Sašo Kiselkov Bc. Bianka Kováčová Bc. Martin Kozmon Bc. Lenka Litvová Bc. Michal Poláčik Bc. Jakub Tekel'
<b>Dátum:</b> 6.11.2007	
<b>Čas:</b> 10:00 – 11:55	
<b>Miesto:</b> Softvérové štúdio (D07b)	
<b>Prílohy:</b> Herny system - dotaznik.doc	
<b>Zápis vypracoval:</b> Martin Kozmon	<b>Zápis overil:</b> Lenka Litvová

## Zhodnotenie úloh

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.2007	13.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.7	Vloženie plánu do dotProjectu	28.10.2007	1.11.2007	Splnená	Jakub Tekel'
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	13.11.2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov
4.1.1	Špecifikácia konceptu hry, základnej myšlienky a motivácie	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.2	Návrh príbehu, postáv a grafického rozhrania	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.3	Návrh koncepcie hry a levelov	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik, Jakub Tekel'
4.1.4	Porovnanie s existujúcimi aplikáciami	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik
4.1.5	Porovnanie rôznych prostredí pre tvorbu grafiky a zdôvodnenie výberu Ogre3D	30.10.2007	6.11.2007	Splnená	Michal Poláčik
4.1.6	Špecifikácia používateľskej interakcie s aplikáciou, analýza možností a existujúcich riešení, návrh	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Lenka Litvová
4.1.7	Určenie softvérových a hardvérových požiadaviek pre softvérové štúdio	30.10.2007	6.11.2007	Splnená	Všetci
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon

## Zápis

---

- Prečítali a zhodnotili sme predbežnú verziu dokumentácie, pri ktorej sme prebrali alternatívy riešenia a nové nápady. Tieto návrhy máme vyjadriť v dotazníku (viď prílohu), podľa ktorého došpecifikujeme vlastnosti systému.
- Spísali sme požiadavky na softvér v softvérovom štúdiu a Sašo poslal e-mail s požiadavkami vedúcemu softvérového štúdia :
  - ServicePack 1 do Visual Studio 2005
  - OGRE 1.4.5 SDK for Visual C++ .Net 2005 (8.0) SP1, dostupné z [http://downloads.sourceforge.net/ogre/OgreSDKSetup1.4.5\\_VC80.exe](http://downloads.sourceforge.net/ogre/OgreSDKSetup1.4.5_VC80.exe)
  - plugin do Visual Studia pre Ogre3D (Ogre Application Wizard), dostupné z <https://ogreconгло.svn.sourceforge.net/svnroot/ogreconгло/trunk/tools/ogresdkwizard80/>
  - Debug Symbols pre Ogre SDK, dostupné z [http://downloads.sourceforge.net/ogre/Ogre\\_PDBs\\_vc8\\_v1.4.5.zip](http://downloads.sourceforge.net/ogre/Ogre_PDBs_vc8_v1.4.5.zip)

## Úlohy na ďalšie obdobie

---

Úloha č.	Popis	Termín zadania	Termín ukončenia	Stav	Zodpovedné osoby
1.3	Dohodnúť sa na štruktúre písania komentárov k zdrojárom	9.10.2007	13.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.5	Začať písať dokumentáciu, a spájať jednotlivé časti	23.10.2007	15.11.2007	Aktívna	Bianka Kováčová
3.8	Založenie projektového denníka	23.10.2007	13.11.2007	Predĺžená	Sašo Kiselkov
4.1.1	Špecifikácia konceptu hry, základnej myšlienky a motivácie	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.2	Návrh príbehu, postáv a grafického rozhrania	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Sašo Kiselkov, Martin Kozmon
4.1.3	Návrh koncepcie hry a levelov	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik, Jakub Tekeľ
4.1.4	Porovnanie s existujúcimi aplikáciami	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Michal Poláčik
4.1.6	Špecifikácia používateľskej interakcie s aplikáciou, analýza možností a existujúcich riešení, návrh	30.10.2007	9.11.2007	Aktívna	Lenka Litvová
4.2	Priebežná aktualizácia a spresňovanie plánu	30.10.2007	17.12.2007	Aktívna	Martin Kozmon
5.1	Prototypovanie animácie z 3D editora do prostredia Ogre3D	13.11.2007	20.11.2007		Martin Kozmon, Michal Poláčik
5.2	Odovzdať vyplnený dotazník s návrhmi	6.11.2007	8.11.2007 15:00	Aktívna	Všetci
5.3	Vyhodnotenie dotazníkov	8.11.2007	9.11.2007	Aktívna	Jakub Tekeľ
5.4	Dohodnúť inštaláciu softvéru do soft. štúdia	6.11.2007	13.11.2007		Sašo Kiselkov, Michal Poláčik