

# Imagine Cup 2010: Game Design

## Dokument k riadeniu projektu

---

**Tím:** 1 – Quegee Team

**Vedúci projektu:** Ing. Michal Tvarožek

**Odbor:** Softvérové inžinierstvo

**Akademický rok:** 2009 / 2010

**Dátum:** 7. 12. 2009

**Autori:**

Bc. Eduard Kuric

Bc. Vladimír Mihal

Bc. Karol Rástočný

Bc. Róbert Sopko

## Obsah

1	Úvod .....	1-1
2	Členovia tímu a ich zodpovednosti .....	2-1
2.1	Predstavenie členov tímu .....	2-1
2.2	Rozdelenie zodpovedností členov tímu .....	2-2
3	Autorstvo častí dokumentácie .....	3-1
4	Komunikácia .....	4-1
5	Plánovanie .....	5-1
5.1	Dlhodobý plán .....	5-1
5.2	Podrobný plán .....	5-1
6	Manažment rizík .....	6-1
6.1	Metóda manažmentu rizík .....	6-1
6.2	Výstupy .....	6-2
6.3	Tabuľka predpokladaných rizík .....	6-3
7	Štábna kultúra .....	7-1
7.1	Formát prezentácií tímu .....	7-1
7.2	Formát zápisov zo stretnutí .....	7-1
7.3	Zásady písania zdrojových kódov .....	7-1
7.3.1	Zásady formátovania zdrojových kódov .....	7-1
7.3.2	Zásady pomenúvania elementov zdrojových kódov .....	7-2
7.3.3	Vkladanie dokumentácie do zdrojových kódov .....	7-3
8	Manažment verzií, konfigurácií a zmien .....	8-1
8.1	Manažment verzií .....	8-1
8.1.1	Pojmi použité v metodike .....	8-1
8.1.2	Roly a zodpovednosti .....	8-2
8.1.3	Procesy manažmentu verzií .....	8-2
8.1.4	Opis krokov procesov .....	8-3
8.2	Konfigurácia systému Fortress na klientskej stanici .....	8-6
8.2.1	Inštalácia klienta systému Fortress .....	8-6
8.2.2	Konfigurácia klienta systému Fortress .....	8-6
8.2.3	Konfigurácia klienta systému Fortress v Microsoft Visual Studiu 2008 ..	8-7
8.2.4	Inštalácia Fortress plug-inu do IBM Rational Software Architectu .....	8-8

8.2.5	Konfigurácia Fortress plug-inu v IBM Rational Software Architecte .....	8-8
8.3	Manažment zmien .....	8-9
8.3.1	Slovník pojmov .....	8-9
8.3.2	Roly a zodpovednosti .....	8-9
8.3.3	Procesy vybavenia požiadavky na zmenu .....	8-10
8.3.4	Podrobné metodické pokyny pre vybavenie požiadavky na zmenu .....	8-13
9	Prílohy .....	9-1
9.1	Zoznam príloh .....	9-1
9.1.1	Príloha A: Dizajn manuál Quegee Team .....	9-1
9.1.2	Príloha B: Ponuka .....	9-1
9.1.3	Príloha C: Zápisy z tímových stretnutí .....	9-1
9.1.4	Príloha D: Šablóna zápisu .....	9-1
9.1.5	Príloha E: Preberací protokol .....	9-1
<b>Príloha A</b>	.....	9-1
<b>Príloha B</b>	.....	9-15
<b>Príloha C</b>	.....	9-21
<b>Príloha D</b>	.....	9-66
<b>Príloha E</b>	.....	9-68

# 1 Úvod

Tento dokument slúži na zdokumentovanie riadenia tímového projektu Imagine Cup Game Design 2010 realizovaného tímom Quegee. V dokumente sú opísané postupy a spôsoby akými bol pri vývoji tento štvorčlenný tím riadený. Prostriedky riadenia boli zvolené primerane na veľkosť tímu a zložitosť projektu.

Kapitola *Predstavenie členov tímu* obsahuje stručné predstavenie jednotlivých členov Quegee tímu rozdelenie zodpovedností v tíme.

Kapitola *Autorstvo častí dokumentácie* obsahuje prehľad autorstva jednotlivých kapitol tejto dokumentácie.

Kapitola *Komunikácia* pojednáva o spôsoboch a prostriedkoch komunikácie používaných v tíme Quegee pri vývoji projektu.

Kapitola *Plánovanie* obsahuje dlhodobý plán projektu a podrobný plán na zimný semester.

Kapitola *Manažment rizík* sa venuje spôsobom manažmentu rizík v projekte Imagine Cup 2010: Game Design a uvádza identifikované riziká

Kapitola *Štábna kultúra* obsahuje pokyny a postupy, ktorými sa členovia tímu riadia pri písaní zdrojových kódov a dokumentov týkajúcich sa projektu.

Kapitola *Manažment verzií, konfigurácií a zmien* obsahuje metodické pokyny pre manažment verzií, konfigurácií a zmien v projekte Imagine Cup 2010: Game Design.

Kapitola *Prílohy* dáva stručný prehľad o dokumentoch priložených k tejto dokumentácii, za ktorým nasledujú jednotlivé prílohy.

## 2 Členovia tímu a ich zodpovednosti

### 2.1 Predstavenie členov tímu

#### **Eduard Kuric**

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Interaktívne prehliadanie multimediálneho obsahu v 3D priestore, ktorej výsledkom je experimentálne rozhranie pre prehliadanie multimediálneho obsahu, akým sú napr. obrázky.

Ovláda programovacie jazyky C++, C#, Java, PHP (Zend Framework), JavaScript (jQuery). Orientuje sa na počítačovú grafiku, atraktívne používateľské rozhrania vo webovom a hernom prostredí. Kardinálne technológie a nástroje, ktoré využíva pri svojej tvorbe: OpenGL, Newton Game Dynamics (Physics Abstraction Layer - PAL), DevIL, SDL, Adobe Flash, ...

Pracuje v spoločnosti, ktorá vyvíja informačné systémy na mieru ako pre prostredie webu, tak aj stolové aplikácie. V počiatkoch sa podieľal na implementácii riešení, v súčasnosti sa jedná predovšetkým o štádia analýzy a návrhu.

#### **Vladimír Mihál**

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Vypracoval bakalársku prácu na tému Poznámkovanie vo výučbovom systéme, kde za asistencie vedúcej projektu navrhol metódu poznámkovania výučbových dokumentov, ktorú následne experimentálne overil.

Ovláda programovací jazyk Java na veľmi dobrej úrovni, jazyky C, Pascal, PHP, HTML a CSS na mierne pokročilej úrovni a MySQL a JavaScript na základnej úrovni. Má skúsenosti s prostredím Eclipse a MS Visual Studio, grafickým editorom Adobe Photoshop a 3D modelovacím nástrojom Blender.

#### **Karol Rástočný**

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Špecifikácia v Object-Z.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C++, C# a Javu. Pri práci sa zameriava hlavne na technológie MFC a .Net. Pri vývoji softvéru využíva hlavne prostredia MS Visual Studio a Eclipse.

Poznatky z praxe nadobudol vo firme Dopravné systémy Scheidt & Bachmann s.r.o., kde pracoval ako vývojár aplikácií a knižníc v jazyku C++ s využitím technológie MFC, kde využíval pri implementácií MS Visual Studio 2005 s CVSNT systémom.

### **Róbert Sopko**

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte elektrotechniky a informatiky Technickej univerzity v Košiciach v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Návrh a implementácia distribuovaných aplikácií pre platformu Microsoft .Net.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C# a Java. Zameriava sa hlavne na technológie Silverlight a .Net. Má dobré skúsenosti s vývojovými prostrediami MS Visual Studio, Expression Blend a Design.

Skúsenosti s prácou v tíme a Microsoft technológiami nadobudol v súťaži Imagine Cup 2009, v ktorej sa v slovenskom finále v kategórii Software Design spolu s tímom umiestnil na 2. mieste.

## **2.2 Rozdelenie zodpovedností členov tímu**

Zodpovednosti jednotlivých členov tímu sú uvedené v nasledovnej tabuľke.

**Tabuľka 1 – Rozdelenie zodpovedností v tíme**

<b>Meno</b>	<b>Zodpovednosť</b>
Eduard Kuric	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manažér architektúry</li> <li>• zástupca vedúceho tímu</li> </ul>
Vladimír Mihál	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manažér komunikácie</li> </ul>
Karol Rástočný	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manažér kvality</li> </ul>
Róbert Sopko	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vedúci tímu</li> <li>• manažér plánovania</li> </ul>

### 3 Autorstvo častí dokumentácie

V nasledujúcich tabuľkách sú uvedení autori jednotlivých častí dokumentácie k riadeniu projektu a dokumentácie inžinierskeho diela.

Tabuľka 2 – Autori dokumentácie k riadeniu projektu

<b>Kapitola</b>	<b>Názov</b>	<b>Autor</b>
1	Úvod	Róbert Sopko
2	Členovia tímu a ich zodpovednosti	všetci
3	Autorstvo častí dokumentácie	Róbert Sopko, Karol Rástočný
4	Komunikácia	Vladimír Mihál
5	Plánovanie	Róbert Sopko
6	Manažment rizík	Vladimír Mihál
7	Štábna kultúra	Vladimír Mihál
8, 8.1, 8.2	Manažment verzií, konfigurácií a zmien	Karol Rástočný
8.3	Manažment zmien	Róbert Sopko
9	Zoznam príloh	Róbert Sopko
A	Príloha A – Dizajn manuál Quegee Team	Eduard Kuric
B	Príloha B – Ponuka	všetci
C	Príloha C – Zápisy z tímových stretnutí	všetci
D	Príloha D – Šablóna zápisu	Karol Rástočný
E	Príloha E – Preberací protokol	Eduard Kuric

Tabuľka 3 – Autori dokumentácie inžinierskeho diela

<b>Kapitola</b>	<b>Názov</b>	<b>Autor</b>
1	Úvod	Eduard Kuric
2	Prieskum hier	Karol Rástočný
3.1	Začiatok hry	Karol Rástočný
3.2	Zobrazenie mapy sveta	Karol Rástočný
3.3	Riadenie na úrovni krajov	Karol Rástočný
3.4	Spoločenstvá	Karol Rástočný
3.5	Špecifikácia osady	Vladimír Mihál

3.6	Projekty a granty	Eduard Kuric
3.7	Zdroje	Vladimír Mihál
3.8	Špecialisti	Eduard Kuric
3.9	Náhodné udalosti	Róbert Sopko
3.10	Príbehová realita	Róbert Sopko
3.11	Štatistiky	Vladimír Mihál
3.12	Informačná komunikácia	Karol Rástočný
3.13	Pomocník	Vladimír Mihál
3.14	Koniec hry	Karol Rástočný
3.15	Herný scenár	Róbert Sopko
4.1	Diagram tried - časti: Projekt; Zdroje	Karol Rástočný, Eduard Kuric
4.1	Diagram tried - časti: Spoločenstvo; Súkromné správy; Diskusná miestnosť; Hráč; Kraj	Karol Rástočný
5.1	Zmena	Karol Rástočný
5.2	Špecifikácia	Karol Rástočný
5.3	Návrh – časti: Diagram komponentov; Komunikácia klienta s produkčným systémom	Karol Rástočný
5.3	Návrh – časť: Diagram tried	Eduard Kuric
6	Prototyp	Karol Rástočný



## 4 Komunikácia

Členovia tímu medzi sebou komunikujú rôznymi spôsobmi a odovzdávajú si medzi sebou obsah rôzneho charakteru. Na komunikovanie používajú nasledujúce podporné prostriedky:

- Instant Messaging
  - rýchla (zväčša krátka) textová komunikácia medzi dvoma členmi tímu
- E-mail
  - obširnejšia komunikácia, oznamovanie dôležitých udalostí alebo úloh
  - posielanie bohatšieho obsahu (obrázky, multimédiá...)
- Google Groups
  - Spoločný e-mailový alias pre tím.
  - Nahrávanie a zdieľanie menších súborov
- Google Calendar
  - značenie dôležitých udalostí a termínov v rámci tímového projektu
- Sourcegear Fortress
  - komunikácia spojená s pridelenými úlohami, komentovanie úloh

E-maily poslané na spoločný alias sa ukladajú na serveri služby Google Groups a sú po prihlásení dostupné pre členov skupiny cez webové rozhranie. Udalosti vložené do kalendára Google Calendar sú voľne dostupné ako náhľad.

Nástroj Sourcegear Fortress v projekte používame hlavne ako nástroj na podporu plánovania a riadenia projektu, pridelenia úloh a tiež ako systém na manažment verzií. Komunikácia prostredníctvom tohto systému prebieha teda v kontexte týchto činností.

## 5 Plánovanie

Plánovanie v projekte Imagine Cup Game Design 2010 je realizované na dvoch úrovniach – hrubé dlhodobé plánovanie a podrobné krátkodobé plánovanie. Pri dlhodobom plánovaní používame službu Google Calendar. Je to kalendár, ktorý obsahuje všetky dôležité míľniky projektu a je dostupný všetkým členom tímu. Na podrobné krátkodobé plánovanie používame systém SourceGear Fortress, v ktorom evidujeme všetky úlohy pridelované jednotlivým členom tímu. Podrobný plán na najbližší týždeň je vždy zahrnutý v aktuálnom zápise z tímového stretnutia. Všetky zápisy z tímových stretnutí sa nachádzajú v prílohe tohto dokumentu.

### 5.1 Dlhodobý plán

Hrubý dlhodobý plán projektu je uvedený v nasledovnej tabuľke.

**Tabuľka 4 - Dlhodobý plán projektu**

Dátum	Míľnik
4.11.2009	Odobzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia
6-7.11.2009	Prezentácia návrhu hry na Ontožúre
25.11.2009	TP Cup odovzdanie prihlasky
9.12.2009	Odobzdanie prototypu vybraných častí systému spolu s dokumentáciou
15.12.2009	Používateľská prezentácia prototypu
28.3.2010	Demo deadline
1.4.2010	Imagine Cup Round 1
20.5.2010	Round 2 - Worldwide Finals Qualifying
xx.7.2010	Round 3 - Worldwide Finals

### 5.2 Podrobný plán

Podrobný plán projektu na zimný semester je uvedený v nasledovnej tabuľke.

Tabuľka 5 – Podrobný plán projektu na zimný semester

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
1/10-21	Vytvoriť plagát tímu	Edo Kuric	1.10.2009	2.10.2009	Splnená
7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný	7.10.2009	14.10.2009	Presunutá
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Robo Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Presunutá
7/10-23	Urobiť prieskum podobných hier	Karol Rástočný	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robo Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
7/10-26	Registrovať nás na ImagineCup a PeWe prezentáciu	Vlado Mihál	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
7/10-27	Premyslieť koncept, vymyslieť motiváciu pre hranie nasej hry	Edo Kuric	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
14/10-31	webstranka - content	Vlado Mihál	14.10.2009	16.10.2009	Splnená
14/10-32	webstranka - layout	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-25	Dlhodoby projektovy plan	Robo Sopko	14.10.2009	16.10.2009	Splnená
14/10-30	digitalizovat poznamky	Michal Tvarožek	14.10.2009	16.10.2009	Splnená
14/10-21	Vytvorit databazu organizacii, stretnut sa s riaditeľkou nadacie Integra.	Robo Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-22	Prestudovat Silverlight a jeho pouzitelnost pre nasu hru	Karol Rástočný	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-41 14/10-42 14/10-43 14/10-44	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	Edo Kuric Vlado Mihál Karol Rástočný Robo Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-33 14/10-34 14/10-35	ficury - poslat Robovi	Edo Kuric Vlado Mihál Karol Rástočný	14.10.2009	16.10.2009	Splnená
14/10-37	ficury - dat dokopy	Robo Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-38	pozriet reklamne trailery	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-39	vymyslieť cim zaujmeme	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-40	vytvoriť logo tímu	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
21/10-45	Vyrobiť zoznam „features-ov“ a po ohodnotení ich prerozdeliť	Róbert Sopko	21. 10. 2009	22. 10. 2009	Splnená

	medzi ostatných.				
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-47 21/10-48 21/10-49 21/10-50	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Karol Rástočný Eduard Kuric Vladimír Mihál Róbert Sopko	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-51	Vytvoriť slajdy o FORTRESSE.	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
28/10-52	Dokument riadenia – manažment rizík	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-53	Dokument riadenia – komunikácia	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-54	Dokument riadenia – úvod	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-55	Dokument riadenia – úlohy členov	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-56	Dokument riadenia – plán projektu	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-57	Dokumentácia – začiatok hry	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-58	Dokumentácia – informačná komunikácia	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-59	Dokumentácia – špecialisti	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-60	Dokumentácia – projekty a granty	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-61	Dokumentácia – riadenie na úrovni krajov	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-62	Dokumentácia – spolky	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-63	Dokumentácia – náhoda, neistota, prekvapenie v hre	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-64	Dokumentácia – príbehová realita	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-65	Dokumentácia – pomocník	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-66	Dokumentácia – model hráča	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-67	Dokumentácia – štatistiky	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-68	Dokumentácia – koniec hry	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
4/11-69	prezentácia – Úvod	Karol Rástočný	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-70	prezentácia - Hry z predošlých ročníkov	Karol Rástočný	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená

4/11-71	prezentácia – motivácia	Róbert Sopko	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-72	prezentácia - overview + business model obrázkov	Eduard Kuric	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-73	prezentácia - business model	Eduard Kuric	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-74	prezentácia - napojenie na reálne projekty	Róbert Sopko	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-75	prezentácia - spôsob riešenia problémov	Vladimír Mihál	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-76	prezentácia - stručný opis hry	Vladimír Mihál	4. 11. 2009	6. 11. 2009	Splnená
11/11-77	Produkčné systémy	Karol Rástočný	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-78	Modely a atribúty	Eduard Kuric	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-79	Návrh GUI	Róbert Sopko	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-80	Herná dynamika	Vladimír Mihál	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-81	Zadať milesony do Fortressu	Róbert Sopko	11. 11. 2009	12. 11. 2009	Splnená
11/11-82	Zoznam prípadov použitia	Karol Rástočný	11. 11. 2009	11. 11. 2009	Splnená
18/11-86	Zabezpečiť prihlášku na TP Cup	Róbert Sopko	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-87	Architektúra	Eduard Kuric	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-88	Herný scenár	Vladimír Mihál	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-89	Analyzovať BRE	Karol Rástočný	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-90	GUI verzia2	Róbert Sopko	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
25/11-99	Návrh a implementácia klienta	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-100	Návrh a implementácia rozhrania na komunikáciu medzi klientom a serverom	Róbert Sopko	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-101	Návrh a implementácia rozhrania na komunikáciu medzi serverom a klientom	Vladimír Mihál	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-102	Návrh a implementácia serveru	Karol Rástočný	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-103	Architektúra systému – class diagramy	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-104	Vytvoriť dokument - preberací protokol	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-105	Podrobný plán do odovzdania prototypu	Róbert Sopko	25.11.2009	2.12.2009	Splnená

2/12-106	Graficke rozhranie na klientskej strane	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-107	Rozhranie klient -> server	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-108	Rozhranie server -> klient	Vladimír Mihál	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-109	Dokument riadenia - stabna kultura a standardy kodovania	Vladimír Mihál	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-110	Dokument riadenia - preberacie protokoly	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-111	Dokument riadenia - planovanie	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-112	Dokument riadenia - ulohy clenov timu	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-113	Dokument riadenia - kompletizacia a finalizacia	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-114	Projektova dokumentacia	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Splnená
2/12-115	Server - finalizovanie predbezneho verzie	Karol Rástočný	2.12.2009	9.12.2009	Splnená

## 6 Manažment rizík

Manažment rizík je dôležitou súčasťou manažmentu softvérového projektu, pretože riziká ohrozujú priebeh všetkých projektov, preto je potrebné o rizikách vedieť a vytvoriť plán ako potlačiť ich dopady. Táto sekcia opisuje metódu, akou riziká manažujeme a zoznam rizík, ktoré sme počiatočne identifikovali.

### 6.1 Metóda manažmentu rizík

Ako metódu manažmentu rizík sme zvolili kontinuálnu analýzu, vyhodnocovanie a plánovanie rizík. Tento postup nám zabezpečí okrem začiatočného pohľadu na riziká, ktoré ohrozujú projekt, neustálu kontrolu nad možnými dopadmi rizík. Metódu vykonávame v nasledujúcich krokoch:

1. Počiatočná analýza
  - a. počiatočné identifikovanie možných rizík
  - b. stanovenie ich dopadov a pravdepodobnosti nastania
  - c. naplánovanie opatrení na zmiernenie dopadu rizík
2. Opakovaná analýza a plánovanie (iterácia každé 2/4 týždne)
  - a. identifikovanie nových aktuálnych rizík (ak sa nové riziká objavia)
  - b. prehodnocovanie závažnosti už identifikovaných rizík
  - c. kontrola prebiehajúcich činností na potlačenie dopadov už vzniknutých problémov
  - d. modifikácia činností potláčajúcich dopad rizík
3. Zhodnotenie vplyvu rizík na projekt
  - a. Vyhodnotenie dopadov rizík na projekt
  - b. Vyhodnotenie navrhovaných činností
  - c. Zhodnotenie úspešnosti manažmentu rizík

Miera závažnosti možných dopadov rizík je určovaná v rámci tejto stupnice:

1. Nízka – dopady takýchto rizík zväčša ohrozia . Ak by neboli naplánované žiadne opatrenia, dopady neohrozia úspešné ukončenie projektu. Pri správnych opatreniach sa dopady rizík úplne eliminujú.
2. Stredná – dopady rizika môžu okrem procesu riešenia projektu potenciálne ohroziť aj úspešnosť ukončenia. Pre tieto riziká je nevyhnutné aspoň identifikovať ich možné spôsoby riešenia.
3. Vysoká – riziká s takouto závažnosťou priamo ohrozujú úspešnosť projektu. Na ich potlačenie alebo eliminovanie je potrebné vopred vytvoriť scenár činností. Ak už takéto riziko nastalo, je nevyhnutné priebeh týchto činností monitorovať.
4. Katastrofálna – ak nastane riziko s touto závažnosťou, projekt je s veľkou pravdepodobnosťou odsúdený na neúspech. Opatrenia na zmiernenie dopadov takýchto rizík musia byť plánované v dostatočnom predstihu.

Hodnoty pravdepodobnosti určujeme podľa nasledovnej stupnice:

1. nízka – tieto riziká sú málo pravdepodobné alebo existujú postupy, s pomocou ktorých je možné takéto riziká takmer úplne eliminovať
2. stredná – riziká so strednou pravdepodobnosťou môžu sa reálne vyskytnúť v projekte
3. vysoká – riziká s takouto pravdepodobnosťou sa vyskytujú v takmer všetkých podobných projektoch a je vyhnúť sa im úplne

Riziká budeme ďalej rozdeľovať na interné a externé. Interné riziká sú také, na vznik ktorých môžeme priamo vplyvať, prijať také opatrenia, že ich úplne eliminujeme. Medzi také patrí napríklad nedodržanie plánu alebo odklonenie sa od špecifikácie. Na externé riziká vplyvať nemôžeme, ich nastanie závisí od iných vonkajších faktorov. Ide najmä o riziká spojené s technickými prostriedkami, zmenami v organizácii predmetu alebo súťaže Imagine Cup.

## 6.2 Výstupy

Výstupom manažmentu rizík je tabuľka rizík v ktorej sú riziká opísané a ohodnotené podľa kritérií. Tabuľka má nasledovné stĺpce:

- názov rizika
- stručný opis rizika
- pravdepodobnosť nastania
- možné dopady rizika
- závažnosť dopadov
- opatrenia, ktoré plánujeme v súvislosti s daným rizikom prijať

Z počítačovej analýzy rizík dostaneme tabuľku predpokladaných rizík, ktoré sa môžu vyskytnúť na projekte. Po každom prehodnotení rizík sa vytvorí samostatná tabuľka rizík, kde budú uvedené riziká, ktoré zmenili svoje atribúty a nové riziká, ktoré boli identifikované neskôr. Tieto údaje sa tiež pripíšu do pôvodnej tabuľky (pôvodné údaje sa neodstránia) s uvedením dátumu, kedy došlo k zmene.

Finálnym výstupom bude tabuľka všetkých rizík s doplnenými údajmi o tom, či naozaj nastali, kedy nastali, aké činnosti sme spustili na odvrátenie rizika a nakoľko boli opatrenia účinné. Z výslednej tabuľky uvidíme, nakoľko boli naše odhady správne a opatrenia dobre naplánované.



### 6.3 Tabuľka predpokladaných rizík

Tabuľka 6 – Tabuľka predpokladaných rizík.

Riziko	Opis rizika	Typ	Pravdepodobnosť nastania rizika	Dopady rizika	Závažnosť dopadov	Navrhované opatrenia
Zmena pravidiel súťaže	Ľudia z MS sa rozhodnú nepovolit' client-server aplikácie alebo nastavia pravidlá odovzdávania tak, že aplikácie tohto typu nebude možné v rozumnom rozsahu odovzdať	Externé	Stredná	Neplatnosť alebo nepoužiteľnosť veľkej časti terajšej špecifikácie Nutnosť znova špecifikovať hru s ohľadom na inú architektúru Obmedzená možnosť prezentácie našich zaujímavých nápadov Menšia atraktivita výsledného	Vysoká	Zahrnúť to terajšej špecifikácie možnosť standalone hry.
Odklonenie sa od harmonogramu TP	Na rozdiel od klasických tímových projektov máme inak špecifikované zadanie a iný spôsob práce na projekte, preto náš postup v rámci predmetu TP môže byť iný než u štandardných tímov	Interné	Stredná	Nedostatok času na tvorbu náležitej dokumentácie Nižšia kvalita výstupov napriek vyššej kvalite procesu	Nízka	
Fortress prestane vyhovovať nárokom	Sourcegear Fortres prestane vyhovovať ako nástroj na podporu plánovania a riadenia.	Interné	Stredná – Vysoká	Rozdelenie plánovania riadenia do viacerých miest/podporných prostriedkov	Nízka	
Nedostatočné testovanie (unit testing, acceptance testing)	Nedostatočne otestujeme jednotlivé komponenty hry, tie môžu b kritický okamih nefungovať správne	Interné	Stredná	Možná nefunkčnosť hry, nepredvídateľné správanie Nízka popularita u hráčov a rozhodcov súťaže Rýchle vyradenie hry v prvých kolách	Vysoká	Pre každý modul písať súbežne testy Testovať pravidelne celú aplikáciu (všetky hotové moduly)
Nedostatočné testovanie hráčmi	Nedostatočne to otestujeme z pohľadu hráča, nedáme to zahrať iným ľuďom než sme my informatici	Interné	Nízka – Stredná	Nízka hrateľnosť pre iných hráčov, než vývojári Nižšie hodnotenie na súťaži Imagine Cup	Stredná	
Zmena zloženia tímu	Jeden z členov tímu alebo pedagogický vedúci z tímu opustí	Interné	Nízka	Narušenie plánu projektu Potreba nového prerozdelenia rolí v tíme	Vysoká	Preplánovať úlohy člena tímu medzi ostatných
Nepostačujúci výkon prostredia Silverlight	Vyvíjaná hra bude pomalá, bude mať pomalú odozvu	Externé	Stredná	Finálna aplikácia bude pomalá, bude mať vysoký čas odozvy, hra bude hrateľná	Stredná	Použijeme jednoduchšiu, menej náročnú grafiku Optimalizujeme sieťovú komunikáciu, prenesieme časť logiky na klienta

## 7 Štábna kultúra

Do štábnej kultúry spadajú formálne náležitosti, ktoré zabezpečujú prehľadnosť a konzistentnosť výstupov tímu. Ide najmä o zápisy zo stretnutí, vzhľad tímových prezentácií a zásady písania zdrojových kódov.

### 7.1 Formát prezentácií tímu

Prezentácie tímu sú vytvárané v programe MS PowerPoint. Všetky používajú rovnaký grafický návrh vytvorený Eduardom Kuricom.

### 7.2 Formát zápisov zo stretnutí

Zápisy zo stretnutí sa vytvárajú v programe MS Word. Na korektné formátovanie zápisov bola vytvorená šablóna programu. Autorom šablóny je Karol Rástočný. Táto šablóna sa nachádza v prílohách.

### 7.3 Zásady písania zdrojových kódov

#### 7.3.1 Zásady formátovania zdrojových kódov

V zásadách formátovania je špecifikované ako sa umiestňujú prvky zdrojového kódu v súbore. Tieto nastavenia si každý programátor nastaví do automatického formattera vo svojom vývojovom nástroji, ktorý bude automaticky upravovať formát podľa potreby.

##### 7.3.1.1 Všeobecné zásady formátovania

Kučeravé zátvorky (znaky { a }), ktoré ohraničujú blok, sa vždy umiestňujú na nový samostatný riadok, kde sa môžu okrem nich nachádzať iba znaky tabulátor použité na odsadenie. Ak sú kučeravé zátvorky použité pri inicializácii polí, ostávajú na rovnakom riadku, ako premenná poľa umiestnené za znakom =. Kučeravé zátvorky sa používajú na ohraničenie všetkých blokov, aj jednoriadkových. Použitie jednoriadkového príkazu za riadiacou konštrukciou (napríklad `while`) bez ohraničenia kučeravými zátvorkami nie je povolené.

Na odsadzovanie textu sa používa znak tabulátor. Tento znak má veľkosť štyroch znakov medzera, ale nenahrádza znakmi medzera. Zdrojový kód sa odsadzuje o jeden tabulátor v každom bloku, pričom samotné kučeravé zátvorky ohraničujúce daný blok sa neodsadzujú.

Prázdne riadky sa umiestňujú nasledovne:

- Pred každú deklaráciu triedy
- Pred každú metódu

Prázdny riadok môže byť povolený aj na iných miestach pre účely sprehľadnenia, je však povolený iba jeden. Riadky kódu nemajú stanovenú maximálnu dĺžku a nebudú sa zalamovať.

Medzery sa vkladajú pred a za každý operátor, po čiarku a pred každú hladkú zátvorku okrem volaní metód.

V jazyku java C# sa špecifické konštrukcie formátujú nasledovne:

- Zoznamom použitých menných priestorov začína v súbore od prvého riadku
- Pred deklaráciou menného priestoru je jeden voľný riadok.

### 7.3.2 Zásady pomenúvania elementov zdrojových kódov

V zásadách pomenúvania je špecifikovaný spôsob a tvar pomenúvania tried, metód, polí, premenných a konštánt. Všetky prvky zdrojového kódu sa pomenúvajú výlučne v anglickom jazyku.

#### 7.3.2.1 Balíky a menné priestory

V jazyku C# sa menné priestory pomenúvajú nasledovne:

- `<projekt>.<komponent>.<subkomponent>`
- V názve menného priestoru sa používajú iba veľké a malé písmená
- Každé slovo v názve priestoru začína veľkým písmenom, zvyšok slova sú malé písmená vrátane skratiek (píše sa `Xml` namiesto `XML`)
- Pomenovanie menných priestorov musí byť zodpovedať funkciám tried, ktoré sa v nich nachádzajú
- Príklad:

```
o Client.XMLMessages
```

#### 7.3.2.2 Triedy a rozhrania

Na nazývanie tried sa používajú iba veľké a malé písmená bez diakritiky. Každé slovo použité v názve triedy začína veľkým písmenom. Triedy sa pomenúvajú podstatným menom, ktoré vystihuje účel triedy, ako napr. *Parser*. Pred názov triedy sa nevkladá žiadna predpona, ako napr. *cls* alebo *class*. Hlavné podstatné meno môže byť rozvítené iným podstatným menom alebo prídavným menom, ktoré lepšie charakterizuje podstatu triedy, napr. *FixedThreadPool*. Názov triedy však môže obsahovať najviac šesť slov.

Rozhrania sa pomenúvajú rovnako ako triedy s rozdielom, že sa pred názov píše veľké písmeno *I*.

#### 7.3.2.3 Metódy

Metódy sa nazývajú výlučne slovesom, alebo slovným spojením pomenúvajúcim činnosť, ktorú metóda vykonáva. Na nazývanie metód sa používajú iba malé a veľké písmená, pred názvy metód sa nevkladajú žiadne predpony (ako napr. `_`). Dobrými názvami sú *Load*, *Save*, *WriteToStream*. Na rozlišovanie metód sa nesmú používať čísla, ako napr. *Save1* a *Save2*. Názov metódy nesmie prekročiť šesť slov. Každé slovo v názve metódy začína veľkým písmenom

### 7.3.2.4 Premenné

Premenné sa pomenúvajú jednoduchými alebo rozvitými (viac slov) podstatnými menami. Ich názvy musia pomenúvať dáta, ktoré premenná v sebe držia alebo ich účel v programe. Príkladmi dobrého pomenovania sú *activeUsersList* alebo *accessCounter*.

V názvoch premenných inštancií (inak nazývaných atribúty alebo polia, angl. *fields* alebo *instance variables*) sa používajú veľké a malé písmená rovnakým spôsobom, ako v názvoch metód ale prvé písmeno musí byť vždy malé. Názvy premenných inštancií môžu pozostávať maximálne zo štyroch slov.

Iteračné premenné sú také, ktoré sa deklarujú vo vnútri cyklov alebo v hlavičke `for` cyklu. Nazývajú sa výlučne malými písmenami, najviac jednoslovné (napr. *item*, *element*). Je to jediný typ premenných, ktorý je povolené pomenovať jedným písmenom (napr. *i*).

### 7.3.2.5 Tabuľka s príkladmi

V uvedenej tabuľke sa nachádzajú príklady pomenovania rôznych prvkov zdrojového kódu v oboch jazykoch.

Tabuľka 7 – príklady správnych pomenovaní

Balík/menný priestor	<code>LogicControllerService.Core</code>
Trieda	<code>Recommender, FileReader, ImmutableHashSet</code>
Metóda	<code>Read(), Save(), ImportSettings()</code>
Premenná inštancie	<code>databaseConnection</code>
Lokálna premenná	<code>reader, outputWriter, taksBatch</code>
Iteračná premenná	<code>element, item, line, i, j, x, y</code>

### 7.3.3 Vkladanie dokumentácie do zdrojových kódov

Každý súbor so zdrojovým kódom musí byť zdokumentovaný. Do dokumentácie sa píše to, čo nie je jasné zo samotného zdrojového kódu. Do dokumentácie sa nepíše podrobný opis činností metódy alebo triedy „riadok po riadku“.

Na dokumentovanie zdrojových kódov sa používajú špeciálne komentáre vo vnútri súborov so zdrojovými kódmi. Pre kódy v jazyku C# sa používajú vnorené XML dokumentačné komentáre. Dokumentácia v dokumentačných komentároch sa píše výlučne v angličtine.

XML komentáre v jazyku C# sa zapisujú ako viacero jedno riadových komentárov začínajúcich znakmi `///`. Na opisovanie atribútov sa používajú XML elementy. Príklad dokumentácie v XML komentári:

```

/// <summary>
/// This is sample C# XML comment
/// </summary>
/// <param name="fileName">name of the file</param>
/// <returns>size of the file in bytes as 64-bit long</returns>
/// <exception cref="FileNotFoundException">if the file is not found
</exception>

```

Dokumentujúci komentár sa píše bezprostredne nad element kódu, ktorý dokumentuje. Ak má dokumentovaný element anotácie, dokumentačný komentár sa píše nad anotácie.

### 7.3.3.1 Dokumentovanie tried

Každá trieda, musí mať vo svojej dokumentácii opis. V opise musí byť uvedené:

- Aký je účel triedy, aké činnosti vykonávajú jej metódy – správanie triedy
- Aké invarianty platia pre danú triedu – ak ide napr. o zoznam, poradie vkladanych prvkov sa zachováva
- Aké sú pravidlá používania triedy v klientskom kóde – ak ide napr. o kolekciu, aké objekty sa do nej smú vkladať
- Ako sa trieda správa, ak sú pravidlá používania porušené – napr. vyhodenie výnimky, nepredvídateľné správanie

Tabuľka 8 – syntax značiek dokumentovania tried

Pole	C#
Opis triedy	<summary>[opis]</summary>

### 7.3.3.2 Dokumentovanie metód

Ku každej metóde sa do jej dokumentácie:

- Opis činnosti, ktorú metóda vykonáva:
  - činnosť, na ktorú bola metóda vytvorená
  - podmienky úspešného vykonania metódy
  - možné chyby a problémy – napr. známa chyba, nedefinované správanie za určitých okolností
- Opis každého z jej argumentov
  - účel argumentu – aké dáta nesie
  - podmienky pre argument – čo sa ako argument použiť smie a čo nie
- Opis návratovej hodnoty
  - v prípade úspechu
  - v prípade neúspechu
- Výnimky

- aké výnimky metóda môže vyhodit'
- za akých okolností metóda vyhadzuje dané výnimky

**Tabuľka 9 – syntax značiek dokumentovania metód**

Pole	C# syntax
Opis metódy	<code>&lt;summary&gt;[opis]&lt;/summary&gt;</code>
Argument	<code>&lt;param name="[argument]"&gt; [opis]&lt;/param&gt;</code>
Návratová hodnota	<code>&lt;returns&gt;[opis]&lt;/returns&gt;</code>
Vyhadzovaná výnimka	<code>&lt;exception cref="[vynimka]"&gt; [opis] &lt;/exception&gt;</code>

### 7.3.3.3 Dokumentovanie premenných

Z premenných sa dokumentačnými komentármi dokumentujú iba premenné inštancie a konštanty (premenne s modifikátormi `static`). Pri premenných inštanciách sa opisujú dáta, ktoré premenná v sebe nesie. Pri konštantách sa do komentáru uvádza aj hodnota premennej.

**Tabuľka 10 – syntax značiek dokumentovania premenných**

Pole	C# syntax
Opis premennej	<code>&lt;summary&gt;[opis]&lt;/summary&gt;</code>
Hodnota konštanty (statického poľa)	<code>value = [hodnota]</code>

Lokálne premenné ani iteračné premenné sa dokumentačnými komentármi nedokumentujú.

## 8 Manažment verzií, konfigurácií a zmien

V našom tíme využíva pri práci na projekte k manažmentu verzií a zmien nástroje systému Fortress. Tento systém má integrovanú správu verzií s nástrojmi pre plánovanie a správu úloh. Táto vlastnosť výrazne zjednodušuje manažment verzií dokumentov a ich zmien, nakoľko je možné pri vkladaní novej verzie dokumentu do systému spojiť s úlohou v systéme.

V nasledujúce podkapitoly tejto kapitoly sú venované metodikám manažmentu verzií, konfigurácií a zmien. V týchto metodikách sú definované základné pojmi, používané v metodikách, vykonávané procesy, ktoré zahrnuté v manažmente opísanom metodikou a roly členov tímu v týchto procesoch a zodpovednosti, ktoré z týchto rolí vyplývajú.

### 8.1 Manažment verzií

Táto metodika definuje procesy manažmentu verzií dokumentácie a zdrojových kódov hry vyvíjanej tímom Quegee. Ako nástroj pre správu verzií je použitý systém Fortress.

#### 8.1.1 Pojmi použité v metodike

*Fortress* – systém určený k manažmentu životného cyklu softvérových systémov pre malé a stredné tímy. Súčasťou tohto systému je aj nástroj pre správu verzií. Inštalovaná verzia 1.1.4.18402.

*Klient systému Fortress* – aplikácia umožňujúca komunikáciu so serverom systému Fortress, vykonávanie zmien v jeho úložiskách a správu verzií súborov uložených v týchto úložiskách. Inštalovaná verzia 1.1.4.18402.

*Fortress plug-in pre Eclipse* – plug-in pre Eclipse umožňujúci správu verzií priamo z prostredia Eclipse. Inštalovaná verzia 1.1.4.18402.

*Plug-in* – jednoducho inštalovateľná aplikácia, ktorá rozšíri funkcionality systému.

*Eclipse* – open source integrované vývojové prostredie.

*IBM Rational Software Architect* – nástroj pre pokročilý, modelom riadený vývoj využívajúci prostredie Eclipse, ktorý bude využitý pri analýze a návrhu hry. Inštalovaná verzia 7.0.0.9

*Klientska stanica* – pracovná stanica člena tímu s nakonfigurovaným klientom systému Fortress.

*Check In* – vloženie novej verzie súboru do úložiska.

*Check Out* – označenie súboru v úložisku informujúce, že je súbor editovaný.

*Undo Check Out* – zrušenie označenia súboru informujúceho, že je súbor editovaný.

*Exkluzívny zámok* – zákaz editácie súboru ostatným používateľom CVS systému.

*Úložisko* – umiestnenie v databáze CVS systému, kde sú ukladané a spravované verzie dokumentácie, modelov a zdrojových súborov vyvíjaného systému.

## 8.1.2 Roly a zodpovednosti

V tejto časti sú definované všetky roly členov tímu, pre ktorých je tento dokument určený a ich zodpovednosti vyplývajúce z týchto rolí. Priradenie role k zodpovednosti je možné vidieť v tabuľke 1.

**Tabuľka 11:** Roly členov tímu a ich zodpovednosti.

Rola	Zodpovednosti
Projektový manažér	Rozhodnutie o trvalom zmazení záznamu z úložiska
Systémový administrátor	Konfigurácia systému Fortress na klientskej stanici Trvalé zmazení záznamu z úložiska
Analytik	Vytváranie projektov analýzy v prostredí IBM Rational Software Architect Editácia súborov projektov analýzy Editácia dokumentácie analýzy
Návrhár	Vytváranie projektov návrhu v prostredí IBM Rational Software Architect Editácia súborov projektov návrhu Editácia dokumentácie návrhu
Programátor	Vytváranie projektov v prostredí Microsoft Visual Studio 2008 Editácia súborov zdrojových kódov a zdrojov projektu Editácia dokumentácie implementácie

## 8.1.3 Procesy manažmentu verzíí

### 8.1.3.1 Konfigurácia systému Fortress na klientskej stanici

Proces konfigurácie systému Fortress na klientskej stanici musí prebehnúť u všetkých členov tímu. Krok 3 sa uskutočňuje len na klientských staniciach programátorov a kroky 4 a 5 prebiehajú len na klientských staniciach analytikov a návrhárov.

**Tabuľka 12:** Proces konfigurácie systému Fortress na klientskej stanici.

	Krok	Kapitola
1.	Inštalácia klienta systému Fortress	8.1.4.1
2.	Konfigurácia klienta systému Fortress	8.1.4.2
3.	Konfigurácia klienta systému Fortress v Microsoft Visual Studiu 2008	8.1.4.3
4.	Inštalácia Fortress plug-inu do IBM Rational Software Architectu	8.1.4.4
5.	Konfigurácia Fortress plug-inu v IBM Rational Software Architecte	8.1.4.5

### 8.1.3.2 Vytvorenie nového projektu

Proces vytvorenia nového projektu sa uskutočňuje vždy pri spustení vývoja komponentu vyvíjaného systému.

**Tabuľka 13:** Proces vytvorenia nového projektu.

	Krok	Kapitola
1.	Vytvorenie nového projektu na klientskej stanici	8.1.4.6
2.	Vloženie projektu do úložiska Fortressu	8.1.4.7



### 8.1.3.3 Editácia súborov

Proces editácie súborov sa ukončuje krokom 3. A ak sa má zmena uložiť do úložiska a krokom 3. B ak sa zmeny nemajú uložiť do úložiska.

**Tabuľka 14:** Proces editácie súborov.

	<b>Krok</b>	<b>Kapitola</b>
1.	Získanie najnovšej verzie súboru	8.1.4.8
2.	Check Out súboru pre editovanie	8.1.4.9
3. A	Check In upraveného súboru	8.1.4.10
3. B	Undo Check Out upraveného súboru	8.1.4.11

### 8.1.3.4 Trvalé odstránenie záznamu z úložiska

Proces trvalého odstránenia záznamu z úložiska zníži veľkosť databázy úložiska a nenávratne odstráni záznam aj s informáciami o jeho verziách.

**Tabuľka 15:** Proces trvalého odstránenia záznamu z úložiska.

	<b>Krok</b>	<b>Kapitola</b>
1.	Rozhodnutie o zmazení záznamu z úložiska	8.1.4.12
2.	Odstránenie záznamu z úložiska	8.1.4.13

## 8.1.4 Opis krokov procesov

### 8.1.4.1 Inštalácia klienta systému Fortress

*Vstup:* požiadavka na inštaláciu klienta systému Fortress a pracovná stanica člena tímu, kam má byť klient systému Fortress nainštalovaný  
*Výstup:* nainštalovaný klient systému Fortress na pracovnej stanici  
*Zodpovedný:* systémový administrátor

Pred konfiguráciou klienta systému Fortress je potrebné tohto klienta nainštalovať na pracovnú stanicu člena tímu.

### 8.1.4.2 Konfigurácia klienta systému Fortress

*Vstup:* pracovná stanica člena tímu s nainštalovaným klientom systému Fortress  
*Výstup:* pracovná stanica so správne nakonfigurovaným klientom systému Fortress  
*Zodpovedný:* systémový administrátor

Aby mohol člen tímu pracovať so systémom Fortress je potrebné nakonfigurovať klienta systému Fortress. Pri konfigurácii je potrebné nastaviť v klientovi profil konta člena tímu v systéme Fortress.

### 8.1.4.3 Konfigurácia klienta systému Fortress v Microsoft Visual Studiu 2008

*Vstup:* pracovná stanica programátora s nainštalovaným prostredím Microsoft Visual Studiu 2008 a správne nakonfigurovaným klientom systému Fortress  
*Výstup:* pracovná stanica so správne nakonfigurovaným klientom systému Fortress v Microsoft Visual Studiu 2008  
*Zodpovedný:* systémový administrátor

Programátor potrebuje k svojej práci správne nakonfigurovaného klienta systému Fortress v Microsoft Visual Studiu 2008. Konfigurácia klienta systému Fortress v Microsoft Visual Studiu 2008 zahŕňa nastavenia plug-inu pre správu verzií v Microsoft Visual Studiu 2008.

#### **8.1.4.4 Inštalácia Fortress plug-inu do IBM Rational Software Architectu**

*Vstup:* požiadavka na inštaláciu Fortress plug-inu do IBM Rational Software Architectu a pracovná stanica analytika alebo návrhára s nainštalovaným IBM Rational Software Architectom  
*Výstup:* pracovná stanica s nainštalovaným Fortress plug-inom do IBM Rational Software Architectu  
*Zodpovedný:* systémový administrátor

Pred konfiguráciou Fortress plug-inu v IBM Rational Software Architecte, je potrebné tento plug-in správne nainštalovať do IBM Rational Software Architectu.

#### **8.1.4.5 Konfigurácia Fortress plug-inu v IBM Rational Software Architecte**

*Vstup:* pracovná stanica analytika alebo návrhára s nainštalovaným Fortress plug-inom do IBM Rational Software Architectu  
*Výstup:* pracovná stanica so správne nakonfigurovaným Fortress plug-inom do IBM Rational Software Architectu  
*Zodpovedný:* systémový administrátor

Analytik a návrhár potrebujú k svojej práci správne nakonfigurovaný plug-in systému Fortress v IBM Rational Software Architecte. Konfigurácia plug-inu systému Fortress v IBM Rational Software Architecte zahŕňa zobrazenie okien plug-inu a nastavenie prihlasovacích údajov do systému Fortress.

#### **8.1.4.6 Vytvorenie nového projektu na klientskej stanici**

*Vstup:* požiadavka na spustenie vývoja nového komponentu  
*Výstup:* správne vytvorený nový projekt na klientskej stanici  
*Zodpovedný:* analytik, návrhár, programátor

Spustenie vývoja nového komponentu vyžaduje vytvorenie projektov pre príslušné vývojové prostredia (IBM Rational Software Architect, Microsoft Visual Studio 2008). Pred vloženíím nového projektu do úložiska systému Fortress je potrebné vytvoriť prvú verziu na klientskej stanici.

#### **8.1.4.7 Vloženie projektu do úložiska Fortressu**

*Vstup:* správne vytvorený nový projekt na klientskej stanici  
*Výstup:* správne vložený nový projekt do úložiska Fortressu  
*Zodpovedný:* analytik, návrhár, programátor

V tomto kroku je opísaný postup ako správne vložiť nový projekt do úložiska. Tento proces obsahuje informácie o tom ako má byť projekt okomentovaný a hierarchiu adresárov úložiska, kde má byť vložený.

#### **8.1.4.8 Získanie najnovšej verzie súboru**

*Vstup:* požiadavka na zmenu súboru uloženého v úložisku  
*Výstup:* vytvorená kópia najnovšej verzie súboru na pracovnej stanici

*Zodpovedný:* analytik, návrhár, programátor

Pred editáciou súboru je potrebné získať najnovšiu verziu tohto súboru z úložiska, aby nedošlo k úprave neaktuálneho súboru, ktorý by potom nahradil aktuálnu verziu súboru v úložisku.

#### **8.1.4.9 Check Out súboru pre editovanie**

*Vstup:* vytvorená kópia najnovšej verzie súboru na pracovnej stanici

*Výstup:* súbor vedený v systéme Fortress ako editovaný

*Zodpovedný:* analytik, návrhár, programátor

Po získaní najnovšej verzie súboru pre editovanie je potrebné oznámiť systému Fortress, že je súbor editovaný a určiť či má byť na jeho editovanie daný exkluzívny zámok. Postup tohto kroku obsahuje opis kedy je možné použiť exkluzívny zámok, a ktoré informácie je potrebné uviesť do komentáru ako dôvod editácie súboru.

#### **8.1.4.10 Check In upraveného súboru**

*Vstup:* upravený súbor, ktorý je v systéme Fortress vedený ako editovaný

*Výstup:* vytvorená nová verzia súboru v úložisku a odobratie súboru z evidencie editovaných súborov

*Zodpovedný:* analytik, návrhár, programátor

Tento krok slúži k ukončeniu editácie súboru, keď má byť nová verzia súboru vložená do úložiska systému Fortress. Postup tohto kroku obsahuje aj opis komentáru, ktorý má byť vložený k novej verzii súboru.

#### **8.1.4.11 Undo Check Out upraveného súboru**

*Vstup:* súbor, ktorý je v systéme Fortress vedený ako editovaný

*Výstup:* odobratie súboru z evidencie editovaných súborov

*Zodpovedný:* analytik, návrhár, programátor

Tento krok slúži k ukončeniu editácie súboru, keď má byť nová verzia súboru zahodená.

#### **8.1.4.12 Rozhodnutie o zmazení záznamu z úložiska**

*Vstup:* požiadavka na zmenšenie veľkosti databázy úložiska

*Výstup:* rozhodnutie o zmazení záznamu z úložiska

*Zodpovedný:* projektový manažér

Aj je potrebné, projektový manažér môže rozhodnúť o zmazení záznamu z úložiska. V metodike tohto kroku sú opísané pravidlá, kedy môže byť zmazaný záznam úložiska.

#### **8.1.4.13 Odstránenie záznamu z úložiska**

*Vstup:* rozhodnutie o zmazení záznamu z úložiska

*Výstup:* úložisko bez zmazaného záznamu

*Zodpovedný:* systémový administrátor

V tomto kroku je opísaný postup trvalého odstránenia záznamu z úložiska.

## 8.2 Konfigurácia systému Fortress na klientskej stanici

Táto metodika podrobne opisuje postup konfigurácie systému Fortress na klientskej stanici. Predpokladá pri tom, že používateľ klientskej stanice má pridelené konto v systéme Fortress. Pokiaľ nemá pridelené konto je potrebné postupovať podľa metodiky M 2.2.1 Získanie používateľského konta.

Táto metodika je určená pre systémových administrátorov.

### 8.2.1 Inštalácia klienta systému Fortress

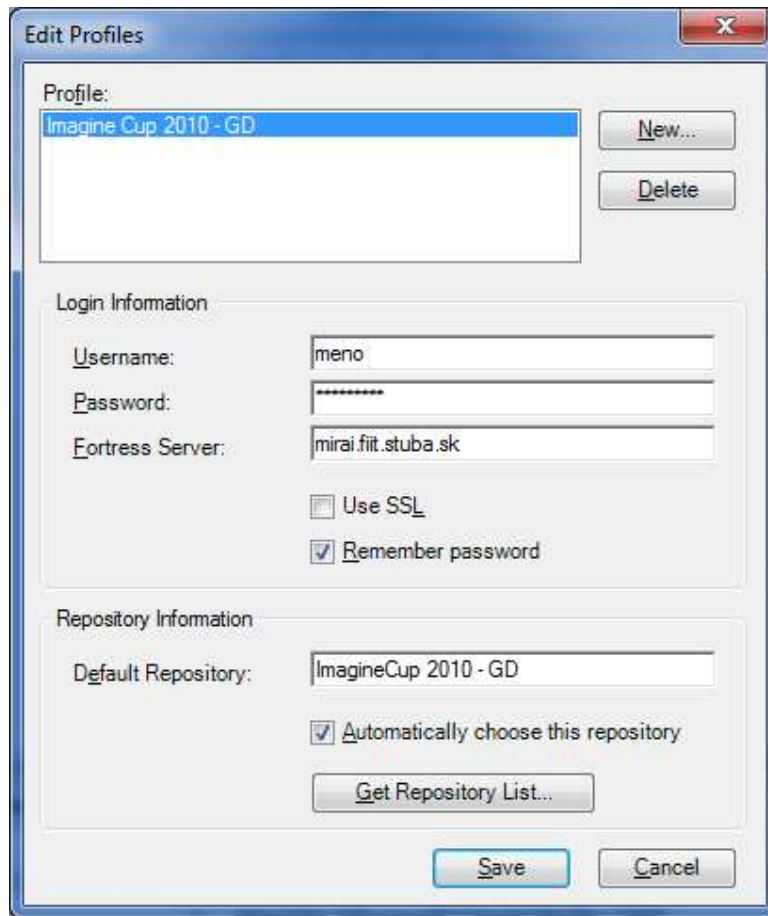
1. Stiahnite inštalátor klienta systému Fortress vo verzii 1.1.4 ([http://download-us.sourceforge.com/Fortress/1.1.4.18402/FortressClient\\_1\\_1\\_4\\_18402.msi](http://download-us.sourceforge.com/Fortress/1.1.4.18402/FortressClient_1_1_4_18402.msi)).
2. Spustíte inštalátor stiahnutého klienta. Ak sa po spustení zobrazí chybová hráška s kódom 2738, spustíte Príkazový riadok ako administrátor a zadajte príkaz
  - a. v prípade 32 bitového operačného systému:
 

```
reg delete "HKCU\SOFTWARE\Classes\CLSID\{B54F3741-5B07-11CF-A4B0-00AA004A55E8}" /f
```
  - b. v prípade 64 bitového operačného systému:
 

```
reg delete "HKCU\SOFTWARE\Classes\Wow6432Node\CLSID\{B54F3741-5B07-11CF-A4B0-00AA004A55E8}" /f
```
 a opakovane spustíte inštalátor.
3. Postupujte podľa pokynov v inštalátora.

### 8.2.2 Konfigurácia klienta systému Fortress

- Spustíte klienta systému Fortress (Štart → Všetky programy → SourceGear Fortress → Fortress Client)
- V ponuke *File* kliknite na *Connect To Server*.
- Stlačte tlačidlo *Edit Profiles...*
- Stlačte tlačidlo *New*
- Zadajte meno profilu „Imagine Cup 2010 – GD“ a stlačte tlačidlo *OK*
- Vyplňte zobrazený dialóg (Obrázok 1):
  - Username – prístupové meno používateľa klientskej stanice
  - Password – prístupové heslo používateľa klientskej stanice
  - Fortress server – mirai.fiit.stuba.sk
  - Zvoľte Remember
  - Default Repository - ImagineCup 2010 – GD
  - Zvoľte Automatically choose this repository
 a stlačte tlačidlo *Save*.
- Vyberte profil Imagine Cup 2010 – GD a stlačte tlačidlo *OK*.
- Zavrite klienta systému Fortress.

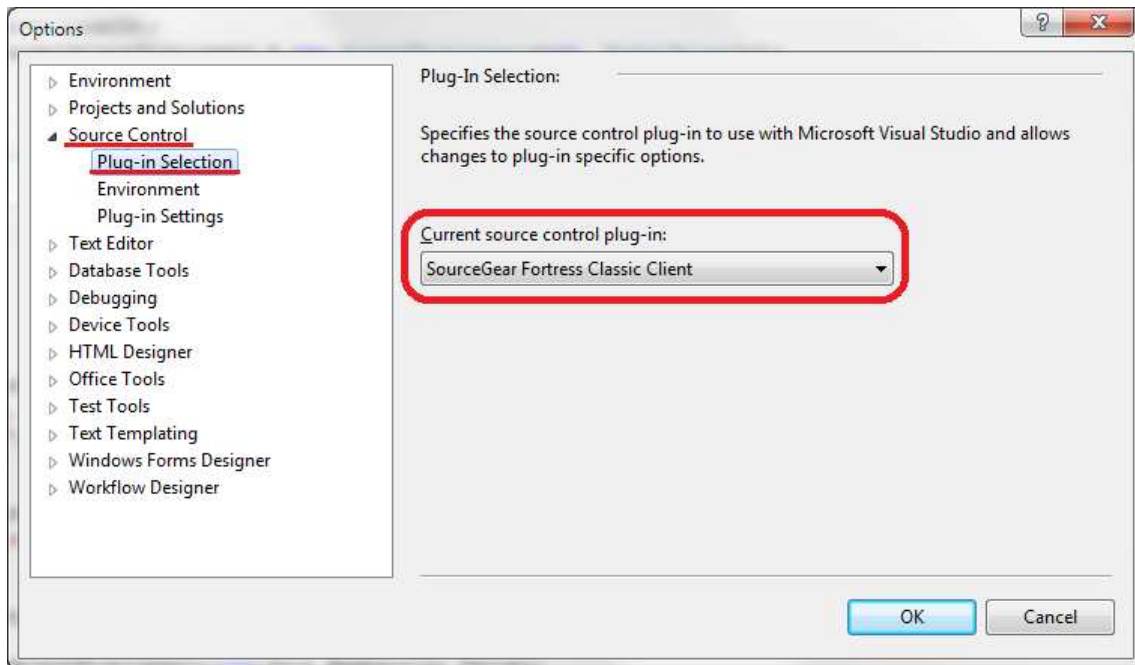


Obrázok 1: Nastavenie používateľského profilu klienta systému Fortress

### 8.2.3 Konfigurácia klienta systému Fortress v Microsoft Visual Studio 2008

Tento postup vykonáva systémový administrátor na klientských staniciach programátorov. Predpokladá sa pri ňom, že na klientskej stanici je nainštalované vývojové prostredie Microsoft Visual Studio 2008. Ak nie je toto vývojové prostredie nainštalované, vykonajte najskôr postup podľa metodiky M 1.2.2 Inštalácia vývojového prostredia Microsoft Visual Studio 2008.

- Spustite Microsoft Visual Studio 2008.
- Otvorte nastavenia prostredia (Tools → Options).
- V ponuke *Source Control* vyberte položku *Plug-in Selection* a nastavte *Current source control plug-in* na *SourceGear Fortress Classic Client* (Obrázok 2).
- Zatvorte Microsoft Visual Studio 2008.



Obrázok 2: Nastavenie plug-inu pre manažment verzií v Microsoft Visual Studiu 2008.

## 8.2.4 Inštalácia Fortress plug-inu do IBM Rational Software Architectu

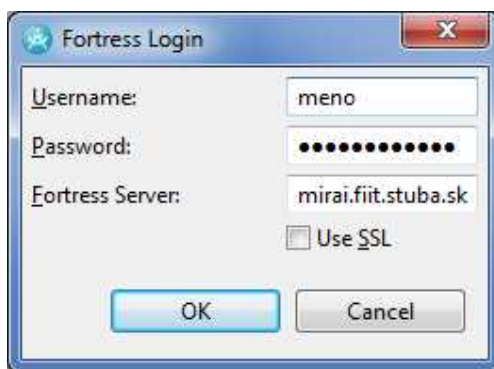
Tento postup vykonáva systémový administrátor na klientskych stanicach analytikov a návrhárov. Predpokladá sa pri ňom, že na klientskej stanici je nainštalované vývojové prostredie IBM Rational Software Architect vo verzií 7.0.0.9. Ak nie je toto prostredie nainštalované, vykonajte najskôr postup podľa metodiky M 1.2.3 Inštalácia prostredia IBM Rational Software Architect.

- Stiahnite archív obsahujúci Fortress plug-in pre Eclipse vo verzií 1.1.4 ([http://download-us.sourcegear.com/Fortress/1.1.4.18402/Fortress\\_EclipsePlugin\\_site\\_1\\_1\\_4\\_18419.zip](http://download-us.sourcegear.com/Fortress/1.1.4.18402/Fortress_EclipsePlugin_site_1_1_4_18419.zip)) a rozbaľte ho do zložky C:\Fortress\_EclipsePlugin.
- Spustíte IBM Rational Software Architect.
- Otvorte dialóg aktualizácie softvéru (Help → Software updates → Find and Install).
- V zobrazenom dialógu vyberte možnosť *Search for new features to install* a kliknite na tlačidlo *Next*.
- Kliknite na tlačidlo *New Local Site...*, vyberte adresár C:\Fortress\_EclipsePlugin a výber potvrdíte stlačením tlačidla *OK*.
- Stlačte tlačidlo *Finish*.
- V zobrazenom zozname označte položku *Fortress\_EclipsePlugin* a stlačte tlačidlo *Next*.
- Zvoľte možnosť *I accept the terms in license agreement* a stlačte tlačidlo *Next*.
- Stlačte tlačidlo *Finish*.
- Stlačte tlačidlo *Install All*.
- Potvrdíte reštartovanie prostredia IBM Rational Software Architect.

## 8.2.5 Konfigurácia Fortress plug-inu v IBM Rational Software Architecte

Tento postup vykonáva systémový administrátor na klientskych stanicach analytikov a návrhárov po dokončení inštalácie Fortress plug-inu do IBM Rational Software Architectu.

1. Otvorte dialóg zobrazenia ďalších nástrojov (Window → Show View → Other).
2. V zobrazenom dialógu rozbaľte položku *Fortress* a označte položky *Fortress Bug Tracking*, *Fortress History View* a *Pending Change Set* a stlačte tlačidlo *OK*.
3. V prostredí vyberte záložku *Fortress Bug Tracking* a stlačte tlačidlo *Log in to Fortress*.
4. Vyplňte zobrazený dialóg (Obrázok 3):
  - Username – prístupové meno používateľa klientskej stanice
  - Password – prístupové heslo používateľa klientskej stanice
  - Fortress server – mirai.fiit.stuba.sk
 a stlačte tlačidlo *OK*.



Obrázok 3: Nastavenie používateľského konta systému Fortress.

5. Zatvorte IBM Rational Software Architect.

## 8.3 Manažment zmien

Táto metodika obsahuje pokyny pre procesy týkajúce sa vybavenia požiadavky na zmenu v projekte ImagineCupGD.

### 8.3.1 Slovník pojmov

*Fortress* – systém od firmy SourceGear pre manažment životného cyklu aplikácie

### 8.3.2 Roly a zodpovednosti

Rola	Zodpovednosť
Projektový manažér	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analýza požiadavky na zmenu</li> <li>• Rozhodnutie o realizácii zmeny</li> <li>• Naplánovanie požiadavky na zmenu</li> <li>• Pridelenie požiadavky na zmenu</li> <li>• Vyhodnotenie výsledného stavu požiadavky na zmenu</li> </ul>
Manažér architektúry	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Špecifikácia implementačných detailov požiadavky na zmenu</li> </ul>
Programátor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementácia zmeny</li> </ul>
Tester	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otestovanie funkčnosti zmeny</li> </ul>

Manažér kvality	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Overenie funkčnosti zmeny</li> <li>• Overenie, či aplikácia spĺňa definované požiadavky po implementovaní zmeny</li> </ul>
Dokumentarista	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktualizácia dokumentácie po vykonanej zmene</li> </ul>

### 8.3.3 Procesy vybavenia požiadavky na zmenu

Vybavenie požiadavky na zmenu pozostáva z týchto procesov:

Názov	Kapitola
Zaznamenanie požiadavky na zmenu.	4.1
Analýza požiadavky na zmenu	4.2
Špecifikácia	4.3
Naplánovanie požiadavky na zmenu	4.4
Pridelenie požiadavky na zmenu	4.5
Implementácia a testovanie	4.6
Overenie kvality	4.7
Vyhodnotenie	4.8
Úprava dokumentácie	4.9

#### 8.3.3.1 Zaznamenanie požiadavky na zmenu

*Vstup:* požiadavka na zmenu

*Výstup:* požiadavka na zmenu evidovaná v stave “unconfirmed” (nepotvrdená)

*Zodpovedný:* manažér komunikácie

Ktorýkoľvek člen tímu realizujúceho projekt ImagineCupGD môže manažérovi komunikácie doručiť požiadavku na zmenu, ak nastal niektorý z týchto prípadov:

- V aplikácii bola zistená chyba.
- Implementácia niektorej časti aplikácie nespĺňa stanovené požiadavky.
- Došlo k zmene požiadaviek na aplikáciu.

Manažér komunikácie je povinný zaevidovať novú požiadavku na zmenu v systéme Fortress a informovať o požiadavke na zmenu projektového manažéra.

Metodické pokyny, týkajúce sa komunikácie novej požiadavky na zmenu manažérovi komunikácie sú uvedené v kapitole 3.4.2. metodiky Tímová komunikácia v projekte ImagineCupGD.

Podrobné metodické pokyny pre zaevidovanie novej požiadavky na zmenu sú uvedené v kapitole 5.1. tejto metodiky.



### 8.3.3.2 Analýza požiadavky na zmenu

*Vstup:* požiadavka na zmenu evidovaná v stave “unconfirmed” (nepotvrdená)  
*Výstup:* požiadavka na zmenu ohodnotená ako prijatá alebo zamietnutá  
*Zodpovedný:* projektový manažér

Projektový manažér analyzuje požiadavku na zmenu zaevidovanú v systéme, pričom berie do úvahy nasledovné faktory:

1. Do akej miery je realizácia zmeny potrebná pre úspešné ukončenie projektu.
2. Do akej miery ovplyvní realizácia zmeny projektový plán.
3. Do akej miery sa nová požiadavka na zmenu zhoduje s už evidovanými požiadavkami na zmenu

Na základe analýzy požiadavky na zmenu projektový manažér zmení stav požiadavky evidovanej v systéme Fortress na jeden z týchto stavov:

- Duplicate (duplicitná) – nová požiadavka sa zhoduje s požiadavkou, ktorá už je evidovaná.
- Invalid (neplatná) – požiadavku na zmenu nie je potrebné realizovať.
- Open (otvorená) – požiadavka na zmenu sa bude realizovať.

Požiadavka na zmenu so stavom „duplicate“ alebo „invalid“ je považovaná za zamietnutú. Požiadavka na zmenu so stavom „open“ je považovaná za prijatú.

Podrobné metodické pokyny, ktorými je projektový manažér povinný sa riadiť pri analýze novej požiadavky na zmenu a následnej zmene stavu požiadavky evidovanej v systéme Fortress, sú uvedené v kapitole 5.2. tejto metodiky.

### 8.3.3.3 Špecifikácia

*Vstup:* požiadavka na zmenu v stave otvorená  
*Výstup:* špecifikovaná požiadavka na zmenu v stave otvorená  
*Zodpovedný:* manažér architektúry

Manažér architektúry určí, ktorých častí aplikácie sa požiadavka na zmenu týka a špecifikuje všetky vlastnosti aplikácie, ktoré je potrebné pre vybavenie požiadavky implementovať. Špecifikáciu požiadavky na zmenu zaznamená v systéme Fortress podľa pokynov uvedených v kapitole 5.3. tejto metodiky.

### 8.3.3.4 Naplánovanie požiadavky na zmenu

*Vstup:* špecifikovaná požiadavka na zmenu v stave otvorená  
*Výstup:* aktualizovaný projektový plán  
*Zodpovedný:* projektový manažér

Projektový manažér odhadne náklady potrebné na realizáciu požiadavky na zmenu a na základe tohto odhadu upraví projektový plán. O zmene projektového plánu upovedomí všetkých ostatných členov tímu realizujúceho projekt ImagineCupGD.

Podrobné metodické pokyny k zmene projektového plánu sú uvedené v kapitole 7.4. metodiky Plánovanie v projekte ImagineCupGD.

### 8.3.3.5 Pridelenie požiadavky na zmenu

*Vstup:* špecifikovaná požiadavka na zmenu v stave otvorená  
*Výstup:* požiadavka na zmenu v stave pridelená  
*Zodpovedný:* projektový manažér

Projektový manažér určí člena tímu zodpovedného za implementáciu požiadavky na zmenu, ktorá je v systéme evidovaná ako otvorená. Pri tomto výbere sa projektový manažér riadi pokynmi pre výber konkrétneho člena tímu na realizovanie úlohy, ktoré sú uvedené v kapitole 2.3.2 metodiky Plánovanie v projekte ImagineCupGD.

Projektový manažér následne určí časový interval, v ktorom požiadavka na zmenu musí byť implementovaná, prideliť požiadavku na zmenu v systéme Fortress zvolenému členovi tímu a upovedomí tohto člena tímu o pridelení požiadavky.

Podrobné metodické pokyny pre pridelenie požiadavky na zmenu sú uvedené v kapitole 6.5.

### 8.3.3.6 Implementácia a testovanie

*Vstup:* požiadavka na zmenu v stave pridelená  
*Výstup:* požiadavka na zmenu v stave hotová  
*Zodpovedný:* programátor a tester

Za implementáciu všetkých funkcií špecifikovaných v popise požiadavky na zmenu v stanovenom čase je zodpovedný člen tímu, ktorému bola požiadavka na zmenu pridelená. Tento člen tímu je v roli programátora a testera. Po implementovaní a otestovaní implementovaného kódu zmení stav požiadavky v systéme Fortress na „completed“ (hotová) a o tejto zmene upovedomí manažéra kvality.

Podrobné metodické pokyny pre implementovanie a testovanie zdrojového kódu sú uvedené v metodike Implementácia a testovanie v projekte ImagineCupGD. Podrobné metodické pokyny na zmenu stavu požiadavky v systéme Fortress po skončení jej implementácie a testovania sú uvedené v kapitole 5.6. tejto metodiky.

### 8.3.3.7 Overenie kvality

*Vstup:* požiadavka na zmenu v stave hotová  
*Výstup:* požiadavka na zmenu v stave overená alebo otvorená  
*Zodpovedný:* manažér kvality

Manažér kvality overí, že všetky vlastnosti aplikácie definované v špecifikácii požiadavky na zmenu boli implementované a otestované a overí stabilitu a funkčnosť celej aplikácie po implementovaných zmenách. Pri tomto procese sa riadi pokynmi uvedenými v metodike Overovanie kvality v projekte ImagineCupGD.

Na základe výsledkov procesu overovania kvality zmení stav evidovanej požiadavky na zmenu na:

Verified (overená) – v prípade, že aplikácia po implementovaní zmeny spĺňa všetky definované požiadavky.

Open (otvorená) – v prípade, že aplikácia po implementovaní zmeny nespĺňa všetky definované požiadavky.

O výslednom stave požiadavky na zmenu manažér kvality informuje projektového manažéra a dokumentaristu.

Podrobné metodické pokyny na zmenu stavu požiadavky v systéme Fortress po procese overenia kvality sú uvedené v kapitole 5.7. tejto metodiky.

### 8.3.3.8 Vyhodnotenie

*Vstup:* požiadavka na zmenu v stave overená  
*Výstup:* požiadavka na zmenu v stave uzavretá alebo znovu otvorená  
*Zodpovedný:* projektový manažér

Projektový manažér určí výsledný stav realizovanej požiadavky na zmenu nasledovne.

V prípade, že požiadavka na zmenu neprešla kontrolou a je opäť v stave „open“ (otvorená), vyžiada si od člena tímu dokument Zdôvodnenie nesplnenia úlohy, definovaný v kapitole 8.3. metodiky Tímová komunikácia v projekte ImagineCupGD. Na základe tohto dokumentu znovu analyzuje požiadavku na zmenu podľa kapitoly 4.2. tejto metodiky.

V prípade, že požiadavka na zmenu je v stave „verified“ (overená), projektový manažér uzavrie ju vyhodnotí ako úspešne realizovanú a v systéme Fortress zmení jej stav na „disregard“ (uzavretá). Dokumentaristovi pridelí úlohu aktualizovať dokumentáciu, podľa pokynov o pridelovaní úloh uvedených v kapitole 2.3.4 metodiky Plánovanie v projekte ImagineCupGD.

Podrobné metodické pokyny k procesu vyhodnotenia výsledného stavu požiadavky na zmenu sú uvedené v kapitole 5.8. tejto metodiky.

### 8.3.3.9 Úprava dokumentácie

*Vstup:* požiadavka na zmenu v stave overená  
*Výstup:* aktualizovaná dokumentácia evidujúca implementovanú požiadavku na zmenu  
*Zodpovedný:* dokumentarista

Dokumentarista, v prípade, že požiadavka na zmenu prišla do stavu „disregard“ (uzavretá), zaktualizuje projektovú dokumentáciu podľa pokynov uvedených v kapitole 3.3. metodiky Dokumentácia v projekte ImagineCup GD. O zaktualizovaní dokumentácie upovedomí projektového manažéra.

## 8.3.4 Podrobné metodické pokyny pre vybavenie požiadavky na zmenu

### 8.3.4.1 Zaevidovanie novej požiadavky na zmenu v systéme Fortress

Evidenciu novej požiadavky na zmenu vykonáva manažér komunikácie. Pri tomto procese sa riadi nasledovnými pokynmi.

1. V internetovom prehliadači prejsť na stránku obsahujúcu systém Fortress pre projekt ImagineCupGD. url adresa tejto stránky je:  
<http://mirai.fiit.stuba.sk/VaultService/VaultWeb/Login.aspx>
2. V zobrazenej prihlasovacej stránke vyplniť polia „Username“ (meno) a Password (heslo). Po správnom vyplnení týchto polí sa prihlásiť do systému kliknutím na tlačidlo „Login“ (prihlásiť). Ak manažér komunikácie nepozná údaje pre prihlásenie (meno a heslo), získa ich od projektového manažéra, pričom sa riadi pokynmi o komunikácii utajených údajov, uvedených v kapitole 5.4.8. metodiky Tímová komunikácia v projekte ImagineCupGD.
3. Po prihlásení kliknutím vybrať položku „Item tracking“ v ľavom hornom rohu stránky.
4. Na zobrazenej stránke s názvom „Projects At-A-Glance“ kliknúť na odkaz „Imagine Cup 2010 - Game Design.“
5. Na zobrazenej stránke s názvom „Recent Items“ sa v stĺpci na pravej strane obrazovky nachádzajú akcie, ktoré je možné vykonať. Kliknutím vybrať druhú z týchto akcií s názvom „Add“
6. Zobrazená je stránka s názvom „Add Item.“ Na tejto stránke vykoná manažér komunikácie evidenciu novej požiadavky na zmenu vyplnením zobrazeného formulára. Vyplňajú sa polia Description, Type, Priority, Details a Platform nasledovným spôsobom:
  - Description (popis) – stručný a výstižný popis vyjadrujúci podstatu požiadavky na zmenu, nie dlhší ako 100 znakov.
  - Type (typ) – typ požiadavky na zmenu. Zvoliť „bug“ v prípade, že ide o zistenú chybu aplikácie, zvoliť „feature“ v ostatných prípadoch.
  - Priority (priorita) – zvoliť jednu možnosť z: „low“ (nízka), „medium“ (stredná), „high“ (vysoká), „urgent“ (najvyššia) podľa priority, uvedenej v požiadavke na zmenu doručenej manažérovi komunikácie. Ak v požiadavke na zmenu priorita nebola uvedená, zvoliť možnosť „unknown“ (neznáma).
  - Details (detaily) – detailný popis požiadavky na zmenu, nie viac ako 150 slov.
  - Platform (platforma) – zvoliť platformu (Windows/Unix/Mac) ak bola uvedená v požiadavke na zmenu. Ak platforma uvedená nebola, zvoliť možnosť „unknown“ (neznáma).
7. Po vyplnení formulára podľa pokynov v predošlom kroku je potrebné potvrdiť zaznamenanie požiadavky na zmenu kliknutím na tlačidlo „Submit“ umiestnené na konci formulára.
8. Po stlačení „Submit“ sa zobrazí stránka s prehľadom zaevidovanej požiadavky na zmenu. Kliknite na tlačidlo „Modify“ (upraviť) pravom hornom rohu zobrazeného prehľadu.
9. V poli s názvom „Status“ (stav) zvoľte stav „Unconfirmed“ (nepotvrdená). Zmenu potvrdiť kliknutím na tlačidlo „Submit.“

Bezpečne sa odhlásiť zo systému kliknutím na tlačidlo „Logout“ v pravom hornom rohu stránky.

## **9 Prílohy**

### **9.1 Zoznam príloh**

#### **9.1.1 Príloha A: Dizajn manuál Quegee Team**

Dizajn manuál tímu Quegee (metodika).

#### **9.1.2 Príloha B: Ponuka**

Ponuka na realizáciu projektu Imagine Cup 2010: Game Design.

#### **9.1.3 Príloha C: Zápisy z tímových stretnutí**

Zápisy z jednotlivých tímových stretnutí.

#### **9.1.4 Príloha D: Šablóna zápisu**

Šablóna používaná pre tvorbu zápisov z jednotlivých tímových stretnutí.

#### **9.1.5 Príloha E: Preberací protokol**

Preberací protokol pre potvrdenie prevzatia dokumentov vedúcim projektu.

# **Imagine Cup 2010: Game Design**

## **Dokument k riadeniu projektu**

### **Príloha A**

---

**Eduard Kuric**  
**Dizajn manuál Quegee Team**  
**Vizuálna identita pre prostredie webu**  
**Metodika č. 01 / 2009**

## 1 Úvod

Táto metodika definuje sled procesov pri vytváraní vizuálnej identity organizácie, resp. jej vývojovej divízie. Zameriava sa na použitie vytvorených prvkov vizuálnej identity.

## 2 Použité pojmy

*layout* –štruktúrované rozloženie (grafických) prvkov

*layout slicing* – dekompozícia grafického návrhu na aktívne a pasívne grafické prvky. Aktívne prvky sú funkčné (napr. tlačidlo) a pasívne prvky tvoria estetický doplnok (napr. pozadie, čiary, šípky a pod.)

logotyp – logo, značka, obchodná známka

## 3 Vymedzenie obsahu

Dokument sa zameriava na použitie vytvorených prvkov vizuálnej identity a možnosťami využitia vytvorených predlôh (grafických šablón, štýlov), akými sú logotyp a prezentácia. Súčasne definuje vizuálne, typografické a obsahové reštrikcie, ktoré musia byť dodržané pre celkový súlad s vizuálnou identitou.

Jednotné šablóny zjednodušujú vytváranie graficky zosúladených prezentácií v prostredí webu, resp. zabezpečujú, aby boli vizuálne štýly v prezentáciách organizácie (vývojovej divízií) zakaždým rovnaké.

## 4 Dedikácia metodiky

Táto metodika je určená predovšetkým pre pracovníkov kreatívneho oddelenia pri implementácii grafických návrhov zákazníka (klienta), ako aj pri ich následnej modifikácii. Súčasne slúži ako pomôcka samotnému zákazníkovi (tretím stranám) pre dodržiavanie vytvorenej vizuálnej identity, kodifikovaných grafických riešení, aby svojoľnou modifikáciou nedošlo k ich porušeniu. K tomuto účelu slúžia uvedené predlohy (šablóny) grafických návrhov a direktívy pre ich korektné použitie.

## 5 Nadväzujúce metodiky

03 / 2009 – dizajn manuál Quegee Team, webová stránka

05 / 2009 – Implementácia grafického návrhu stránky v technológii Silverlight

06 / 2009 – Implementácia grafického návrhu prezentácie v Microsoft PowerPoint 2007

07 / 2009 – dizajn manuál Quegee Team, elektronické dokumenty

09 / 2009 – dizajn manuál Quegee Team, emailová komunikácia

## 6 Roly účastníkov pri vytváraní vizuálnej identity

*Zákazník* – zástupcovia organizácie a vývojovej divízie (projektoví manažéri), pre ktorú má byť v rámci organizácie vytvorená vizuálna identita, resp. vizuálna identita ich produktu, služby a pod.

*Riaditeľ kreatívneho oddelenia* – reprezentuje kreatívne oddelenie, resp. jeho výsledky, predáva tvorbu kreatívneho oddelenia na prezentáciách so zákazníkmi, nesie celkovú zodpovednosť na výsledkoch kreatívneho oddelenia, komunikuje s projektovými manažérmi kreatívneho oddelenia.

*Projektový manažér kreatívneho oddelenia* – často umelec, grafický dizajnér, špecialista vo svojej oblasti s manažérskymi a reprezentatívnymi schopnosťami, zodpovedá za celkovú kvalitu, príp. oneskorenie, riadi, motivuje a usmerňuje svoj tím (pracovníkov), rozhoduje v rámci projektu, zúčastňuje sa na stretnutiach so zákazníkom, prezentuje výsledky, zámery a námety svojho tímu, Priamy nadriadený je riaditeľ kreatívneho oddelenia.

*Reklamný pracovník (copywriter)* – pracovník kreatívneho oddelenia pre propagačné texty, slogany, prejavy, scenáre, titulky (*headlines*) kampaní, mapuje súčasné trendy a potreby, monitoruje aktivity konkurenčných značiek zákazníka. Priamy nadriadený je projektový manažér kreatívneho oddelenia.

*Ilustrátor* – pracovník kreatívneho oddelenia s umeleckým a estetickým cítením, vytvára skice, úzko spolupracuje s reklamnými pracovníkmi pri vytváraní grafických návrhov. Priamy nadriadený je projektový manažér kreatívneho oddelenia.

*Grafik 2D/3D* – formuje grafické návrhy (statické skice) do výslednej podoby (rastrová grafika, vektorová, 3D modely), úzko spolupracuje s ilustrátorom. Priamy nadriadený je projektový manažér kreatívneho oddelenia.

*Animátor 2D/3D* – oživa statické grafické prvky, úzko spolupracuje s grafikom a ilustrátorom. Priamy nadriadený je projektový manažér kreatívneho oddelenia.

*Web-dizajnér* – odborník na súčasné technológie, trendy, možnosti, alternatívy v prostredí webu. Priamy nadriadený je projektový manažér kreatívneho oddelenia.

*Implementátor* – strihá (*layout slicing*) grafické návrhy a následne ich implementuje (formuláre, prezentácie a pod.). Priamy nadriadený je projektový manažér kreatívneho oddelenia.

## 7 Vytvorenie vizuálnej identity organizácie, resp. vývojovej divízie pre prostredie webu

<i>Zodpovednosť:</i>	Riaditeľ kreatívneho oddelenia
<i>Vstup:</i>	Požiadavky, potreby, predstavy zákazníka - organizácie, resp. vývojovej divízie.
<i>Výstup:</i>	Vizuálna identita v podobe logotypu, sloganov, šablón pre webovú stránku, prezentácie ( <i>slideshow</i> ), elektronické dokumenty.



<i>Číslo procesu:</i>	
1.	Všeobecná analýza (vizuálnej) identity organizácie, resp. vývojovej divízie s cieľom vytvoriť novú vizuálnu identitu vo forme logotypu, sloganov, webovej stránky, prezentácie, elektronických dokumentov. V prípade, že už identita existuje, súčasťou analýzy sú aj alternatívy, ako na ňu nadviazať, resp. využiť jej súčasné, zaužívané a osvedčené prvky.
2.	Dizajn manuál - vytvorenie grafických návrhov logotypu a šablón, návrh grafických elementov, proporcie, ich rozloženie a použitie.
2.1	Identifikácia a definovanie korporátnych farieb, prvkov, sloganov.
2.2	Vytvorenie logotypu.
2.3	Vytvorenie grafického návrhu pre webovú prezentáciu (Microsoft PowerPoint 2007).
2.4	Vytvorenie grafického návrhu pre dynamickú (a efektnú) webovú stránku (Microsoft Silverlight 3.0).
2.5	Vytvorenie grafického návrhu (vizuálneho štýlu) pre elektronické dokumenty (Microsoft Word 2007).
3.	Implementácia grafických návrhov podľa dizajn manuálu.
3.1	Implementácia grafického návrhu webovej stránky (Microsoft Silverlight 3.0).
3.2	Implementácia grafického návrhu prezentácie – vytvorenie šablóny (Microsoft PowerPoint 2007).
3.3	Vytvorenie základných šablón pre elektronické dokumenty a emailovú komunikáciu (Microsoft Word 2007).

## 8 Všeobecná analýza pre vytvorenie vizuálnej identity organizácie

<i>Číslo procesu:</i>	1.1 alternatíva A
<i>Zodpovednosť:</i>	Projektový manažér kreatívneho oddelenia, reklamný pracovník
<i>Vstup:</i>	Organizácia (jej identita), požiadavky, potreby, predstavy, ciele.
<i>Výstup:</i>	Analýza vizuálnej identity, charakteristické vlastnosti organizácie – originalita, špecifickosť v spojitosti s biznisom organizácie, aktivity, služby, produkty, skúsenosti, imidž, portfólio a jeho rozsah, klientela a jej spokojnosť, pôsobenie na svetových trhoch.
<i>Fázy procesu</i>	
1.	Analýza existujúceho loga, webovej stránky, propagačných materiálov, firemných písiev a farieb, ich (ne)súlad so súčasnou celkovou vizuálnou identitou organizácie.
2.	Identifikácia základných charakterov ako - filozofia organizácie, kultúra, stratégia, príp. všeobecné charakteristiky služieb, produktov, cieľová skupina potenciálnych zákazníkov, architektúra budov, ich dizajn, vlastnosti, jedinečnosť, situácia na trhu, konkurencia.
3.	Vyhodnotenie charakterov organizácie, cieľov, vytvorenie odporúčaní, súvislosti, alternatív s odôvodnením, vypichnutie atraktívnych črt, vlastnosti, možné stratégie.

## 9 Všeobecná analýza pre vytvorenie vizuálnej identity vývojovej divízie organizácie

<i>Číslo procesu:</i>	1.1 alternatíva B
-----------------------	-------------------

<i>Zodpovednosť:</i>	Projektový manažér kreatívneho oddelenia, reklamný pracovník
<i>Vstup:</i>	Vývojová divízia organizácie, jej požiadavky, potreby, predstavy, ciele.
<i>Výstup:</i>	Analýza vizuálnej identity, charakteristické vlastnosti divízie, kľúčové vlastnosti produktov, príp. služieb a ich možnosti propagácie.
<i>Fázy procesu</i>	
1.	Analýza vizuálnych prvkov - existujúceho loga, písom a farieb, príp. ich (ne)súlady so súčasnou celkovou vizuálnou identitou organizácie či divízie.
2.	Analýza identifikovaných prvkov pre použitie vo vizuálnej identite vývojovej divízie, analýza pre vytvorenie nových (odvođených) prvkov, farieb a sloganov.
3.	Podrobná analýza produktov, služieb, ich (jedinečných) vlastností.
4.	Analýza voľby štýlu propagácie pre daný segment, portfólio - za určitých okolností môže byť výhodnejšie produkt predávať pod nezávislou značkou (identitou), t.j. bez spojitosti s organizáciou, ktorej je súčasťou daná divízia.
5.	Vyhodnotenie možností, vytvorenie odporúčaní a alternatív s odôvodnením.

## 10 Identifikácia a definovanie korporátnych farieb, prvkov, sloganov

<i>Číslo procesu:</i>	2.1
<i>Zodpovednosť:</i>	reklamný pracovník, ilustrátor
<i>Vstup:</i>	Všeobecná analýza identity organizácie, resp. vývojovej divízie.
<i>Výstup:</i>	Identifikácia korporátnych prvkov, farieb, vytvorenie sloganov.
<i>Fázy procesu</i>	
1.	Identifikácia a definovanie korporátnych farieb (napr. z existujúcich marketingových materiálov). Slúžia na okamžitú identifikáciu organizácie a podčiarkujú jej charakter.
2.	Identifikácia prvkov – kľúčových produktov, služieb, ich špecifických, resp. jedinečných vlastností, napr. identifikácia unikátnosti z pohľadu trhu.
3.	Vytvorenie sloganov – základ marketingu, pre organizáciu ako celok, príp. pre produkty osobitne. Slúžia na komunikačnú podporu značky, produktu, služby, ľahko zapamätateľné, chytľavé.

## 11 Vytvorenie logotypu

<i>Číslo procesu:</i>	2.2
<i>Zodpovednosť:</i>	Ilustrátor, grafik
<i>Vstup:</i>	Identifikované korporátne prvky organizácie, resp. vývojovej divízie, slogany, farby.
<i>Výstup:</i>	Logotyp, jeho varianty, manuál logotypu.
<i>Fázy procesu</i>	
1.	Analýza pre vytvorenie grafického návrhu logotypu, typ loga (napr. abstraktné), postoj, ideu, počet farieb (napr. dvojfarebné) – zväčša z korporátnych farieb, dôraz kladený na čitateľnosť, aplikovateľnosť, zapamätateľnosť a identifikovateľnosť.
2.	Vytvorenie grafického návrhu (grafických návrhov) logotypu, čisto typografické, obrazové – použité grafické symboly alebo kombinované.
3.	Odborná diskusia ku grafickým návrhom.
4.	Zpracovanie pripomienok.
5.	Vytvorenie pred-finálneho grafického návrhu.

6.	Diskusia, pripomienkovanie, zapracovanie pripomienok (v prípade potreby sa opakujú kroky 3-6).
7.	Vytvorenie logotypu (jeho príbuzných variantov, napr. čiernobiela verzia).
8.	Definovanie direktív pre možnosti použitia loga, prepojenie loga s obsahom, jeho proporcie, ochranná zóna, farebnosť.
9.	Vytvorenie manuálu logotypu.

## 12 Vytvorenie grafického návrhu pre prezentáciu

Číslo procesu:	2.3
Zodpovednosť:	Reklamný pracovník, ilustrátor, grafik, animátor
Vstup:	Požiadavky zákazníka, všeobecná analýza identity organizácie, identifikácia korporátnych prvkov, farieb, sloganov.
Výstup:	Grafický návrh webovej stránky, jej grafických prvkov a ich rozloženie.
<b>Fázy procesu</b>	
1.	Definovanie požiadaviek zákazníkom, predstava logickej štruktúry, vizuálneho stvárnenia.
2.	Odborná diskusia k požiadavkám, pohľady špecialistov pre web-dizajn, rady a skúsenosti grafikov, ich predstavy a možné riešenia.
3.	Doladenie požiadaviek na základe dohodnutých kompromisov.
4.	Predostretie hrubého návrhu (skice) riešenia, v ktorom sú zohľadnené požiadavky a poznatky z analýzy.
5.	Odborná diskusia k návrhu (skice), zapracovanie pripomienok.
6.	Vytvorenie pred-finálneho návrhu grafických elementov a ich vizuálne rozloženie, ktoré zohľadňuje požadované logické rozloženie (štruktúru).
7.	Diskusia, pripomienkovanie, zapracovanie pripomienok (v prípade potreby sa opakujú kroky 4-6).
8.	Schválenie grafického návrhu.

## 13 Implementácia grafického návrhu prezentácie

Číslo procesu:	3.2
Zodpovednosť:	Implementátor, web-dizajnér
Vstup:	Grafický návrh prezentácie.
Výstup:	Šablóna prezentácia vo formáte Microsoft PowerPoint 2007.
<b>Fázy procesu</b>	
1.	Dekompozícia grafického návrhu prezentácie, extrakcia ( <i>layout slicing</i> ) grafických elementov podľa logického a vizuálneho rozloženia.
2.	Vytvorenie šablóny v programe Microsoft PowerPoint 2007, logické a vizuálne rozloženie podľa návrhu – nadväzujúca metodika 06 / 2009.

## 14

## 15 Dizajn manuál - vizuálna identita pre vývojovú divíziu Quegee Team – Game Design

### 16 Korporátne farby

Korporátne farby sú uvedené na obrázku Obrázok 4. Základné farby sú zelená, žltá a čierna v uvedených odtieňoch. Tieto sa používajú osamotene alebo v kombinácii. Povolený rozsah je 50 – 100%. Tieto farby sú aj súčasťou základného logotypu. Doplnkové farby sa používajú v rozsahu 10 – 100%.

#### Základné farby:



rgb: 33/183/0  
cmyk: 82/0/100/28



rgb: 255/255/45  
cmyk: 0/0/82/0

#### Základné farby verzia biela/čierna:



rgb: 65/65/65  
cmyk: 0/0/0/75



rgb: 250/250/250  
cmyk: 0/0/0/2

#### Doplnkové farby:



rgb: 175/255/70  
cmyk: 31/0/73/0



rgb: 255/255/140  
cmyk: 0/0/45/0



rgb: 120/230/10  
cmyk: 48/0/96/10



rgb: 255/230/45  
cmyk: 0/10/82/0



rgb: 60/170/220  
cmyk: 73/23/0/14



rgb: 250/55/25  
cmyk: 0/78/90/2

17

Obrázok 4 - korporátne farby.

## 18 Korporátne písma

Na obrázku Obrázok 5 sú vyobrazené korporátne písma so základnou mapou znakov. Písmo *Cigno MF* je použité v návrhu logotypu. *Myriad Apple* sa používa pre nadpisy prvej úrovne, pre zvyšné nadpisy sa používa písmo *Humanist 777 Bold BT*. Variant *Humanist 777 BT* sa používa pre text a jeho kurzíva verzia pre zvýraznenie časti textu. *Humanist 777 Light BT* sa používa napr. pri vytváraní poznámok (pod čiarou) či komentárov.

Cigno MF

*Quegee team*

Myriad Apple

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuv**wxyz**  
 1234567890!@#\$%^&\*()

Humanist 777 BT

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuv**wxyz**  
 1234567890!@#\$%^&\*()

Humanist 777 Bold BT

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuv**wxyz**  
 1234567890!@#\$%^&\*()

Humanist 777 Light BT

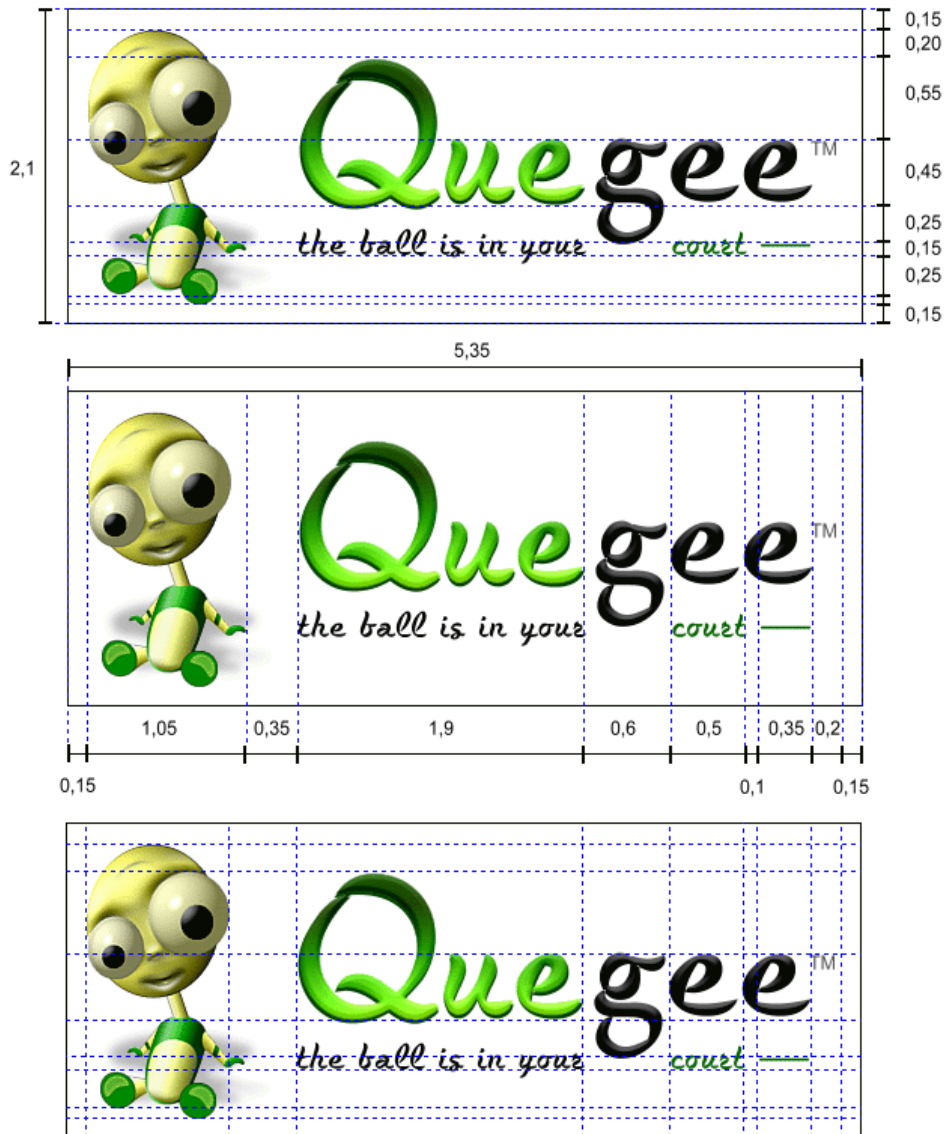
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuv**wxyz**  
 1234567890!@#\$%^&\*()

19

Obrázok 5 - korporátne písma.

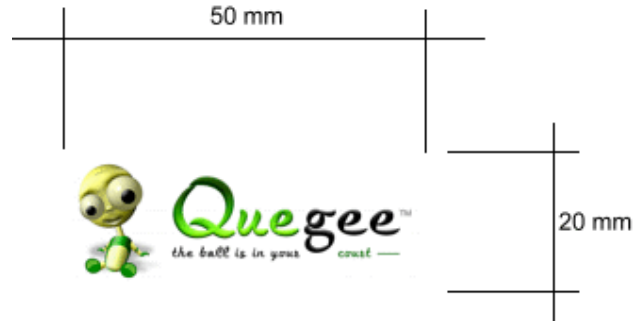
## 20 Manuál logotypu

Na obrázku **Obrázok 6** je základný logotyp. Má presne stanovené proporcie medzi výškou a šírkou a vzdialenosťami medzi komponentmi, ktoré je nutné dodržať. Na zachovanie čitateľnosti, vizuálnej nezameniteľnosti a z estetického hľadiska je potrebné dodržať minimálnu stanovenú ochrannú zónu loga (0,15 jednotiek).



Obrázok 6 - základný logotyp.

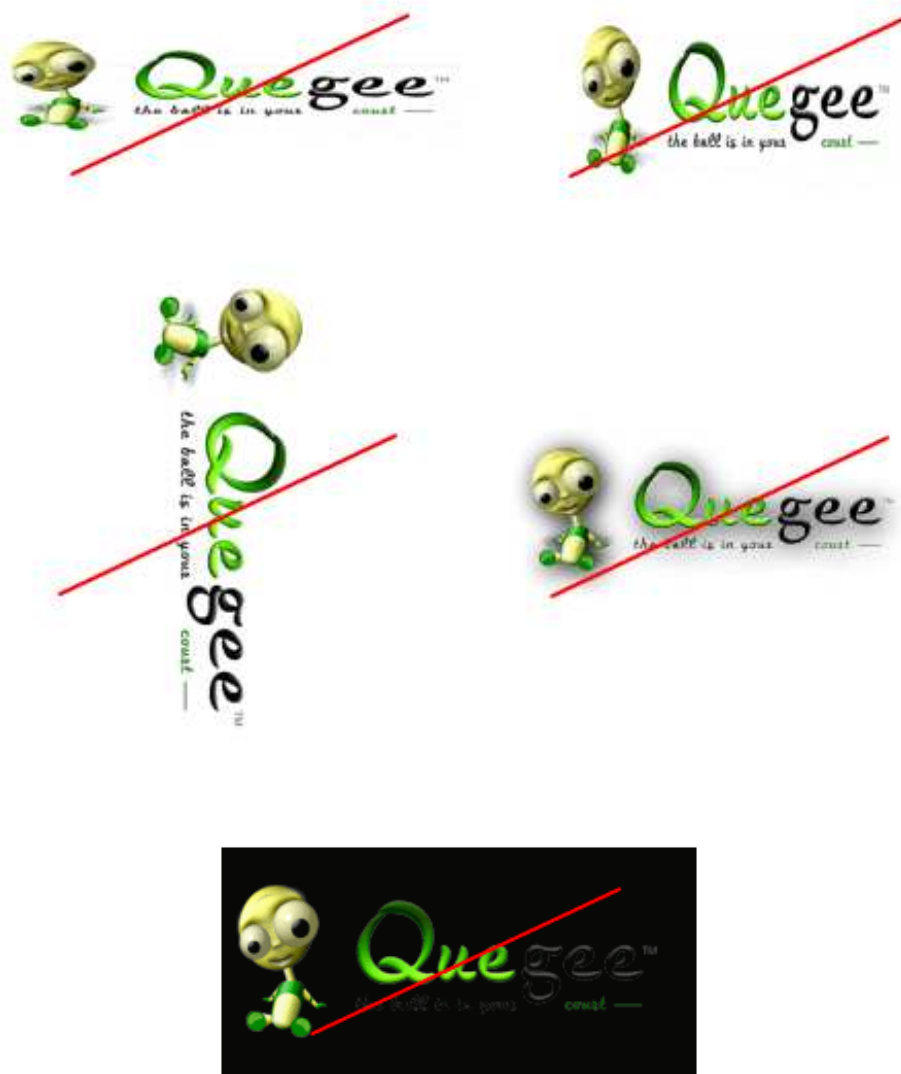
Na obrázku **Obrázok 7** je zobrazená minimálna veľkosť loga (50x20mm). Túto je nutné dodržať, aby bola zabezpečená jeho čitateľnosť.



**Obrázok 7 - minimálna veľkosť logotypu.**

Na obrázku Obrázok 8 sú zobrazené príklady zlého použitia loga. Nesprávnych a nedovolených aplikácií logotypu je veľmi veľa, uvedené sú najčastejšie:

- logo musí byť použité v originál proporciách, t.j. nie je dovolené meniť neproporčne výšku a šírku;
- musí sa vždy vyskytovať len v horizontálnej orientácii;
- nesmie byť doplnené o žiadne vizuálne efekty, t.j. nie je možné meniť alebo zamieňať farebnosť prvkov základného logotypu;
- nie je dovolené meniť pozíciu ktorýchkoľvek prvkov logotypu;
- nie je dovolené vkladať nové grafické prvky, ktoré by mohli pôsobiť ako jeho súčasť;
- nie je dovolené vypúšťať akékoľvek prvky logotypu.



Obrázok 8 - príklady zlého použitia logotypu



Na obrázku Obrázok 9 sú vyobrazené alternatívy k základnému logotypu. Tieto alternatívy je možné použiť vtedy, ak je základný logotyp nevhodný, príp. jeho čitateľnosť narušená okolitými grafickými prvkami (napr. pozadím vid' [Obrázok 8](#)).



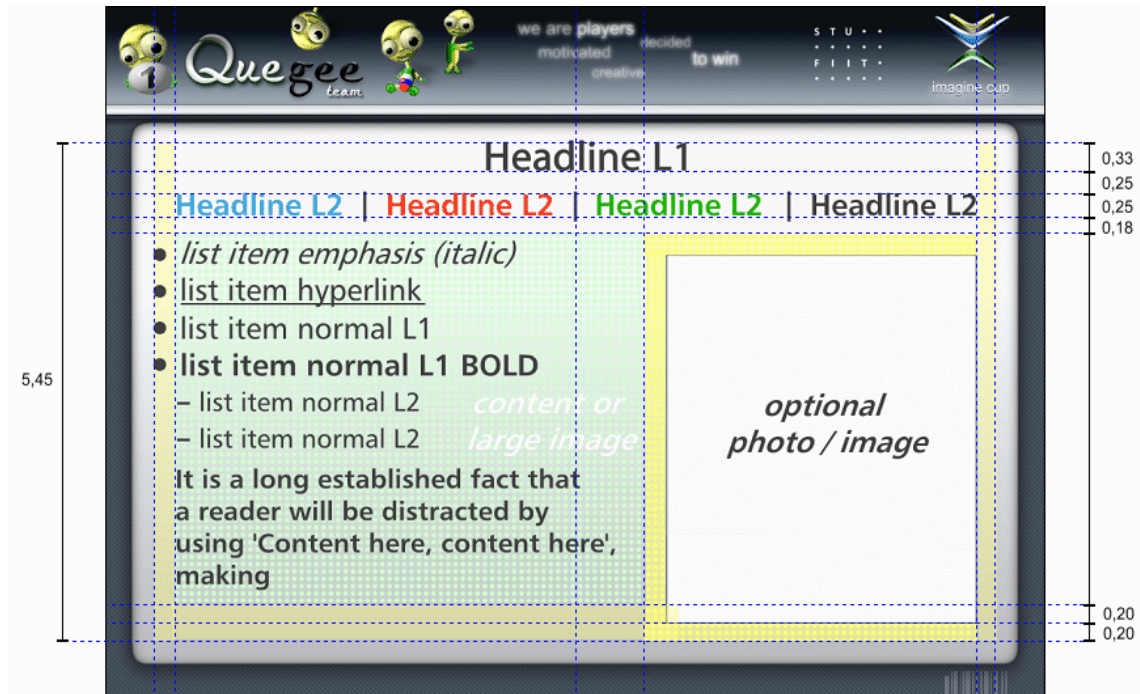
Obrázok 9 - alternatívy logotypu.

## 21 Prezentácia

Na obrázku [Obrázok 10](#) je vyobrazená šablóna prezentácie. Má presne stanovené vzájomné pomery rozmerov medzi komponentmi, ktoré je nutné dodržať vrátane nasledujúceho formátovania:

- Nadpis úrovne 1 (L1) zarovnaný na stred, písmo *Myriad Apple*.

- Nadpis úrovne 2 (L2) zarovnaný vľavo, *písmo Humanist 777 Bold BT*, korporátna farba odtieňu modrej, červenej, zelenej alebo čiernej, farby písma sa nesmú na úrovni L2 kombinovať a zvolená farba musí byť použitá pre celú prezentáciu.
- Pre zoznamy na prvej úrovni a text je nutné použiť písmo *Humanist 777 BT*, jeho veľkosť je identická s nadpisom úrovne L2, štýl odrážky musí byť disk.
- Pre vnorený zoznam (na druhej úrovni) je nutné použiť písmo *Humanist 777 BT*, jeho veľkosť je o 0,13 jednotiek menšia ako veľkosť písma pre normálny text, resp. zoznam na prvej úrovni, štýl odrážky musí byť pomlčka.
- Akýkoľvek obrázok, ktorý má farebné vizuálne ohraničenie (fiktívny rám, často fotografie), musí byť obalený čiernym rámom (0.02 jednotiek).
- Obrázok, ktorý presahuje definovanú šírku, musí byť vložený na osobitnú snímku prezentácie (*slide*). Povolený je nadpis prvej úrovne a v prípade potreby stručný popis k samotnému obrázku v štýle normálneho textu. Obrázok musí byť zarovnaný na stred a jeho veľkosť vrátane popisu nesmie presiahnuť vymedzený priestor.
- Pre zvýraznenie textu môže byť použitý štýl kurzíva (*italic*), neodporúča sa používať tučné písmo (*bold*).
- Tučné písmo je možné použiť v prípade hierarchického členenia zoznamu len na prvej úrovni.
- Podčiarknuté písmo je možné použiť len pre hypertextový odkaz.



Obrázok 10 - šablóna prezentácie

Na obrázku Obrázok 11 je vyobrazený príklad aplikovania šablóny prezentácie so striktným dodržaním predošlých zásad.

1 **Quegee** team

we are **players**  
motivated decided  
creative to win

S T U  
\* \* \*  
F I I T  
\* \* \* \* \*

imagine cup

## Riešenia z minulého roku

**1. miesto: Defile Of Eden**

- Tím Sanguine Labs
- akčná multiplayer hra
- **2 tímy, ktoré hrajú proti sebe:**
  - *Defenders* – ekológovia
  - *Defilers* – znečisťovatelia

**2. miesto: Defile Of Eden**

- Tím Epsilon Games
- strategická hra
- zabezpečiť potrebnú energiu pre mestá



Obrázok 11 - použitie šablóny prezentácie

# **Imagine Cup 2010: Game Design**

## **Dokument k riadeniu projektu**

### **Príloha B**

---

---

# **Tvorba softvérového systému v tíme**

# **Imagine Cup 2010: Game Design**

## **Ponuka**

Vypracoval : tím 01  
Bc. Eduard Kuric  
Bc. Vladimír Mihál  
Bc. Karol Rástočný  
Bc. Róbert Sopko

Kontakt: [icgd2010FIIT@googlegroups.com](mailto:icgd2010FIIT@googlegroups.com)  
Dátum: 29. 9. 2009

## Tím

### 1. Bc. Eduard Kuric

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Interaktívne prehliadanie multimediálneho obsahu v 3D priestore, ktorej výsledkom je experimentálne rozhranie pre prehliadanie multimediálneho obsahu, akým sú napr. obrázky.

Ovláda programovacie jazyky C++, C#, Java, PHP (Zend Framework), JavaScript (jQuery). Orientuje sa na počítačovú grafiku, atraktívne používateľské rozhrania vo webovom a hernom prostredí. Kardinálne technológie a nástroje, ktoré využíva pri svojej tvorbe: OpenGL, Newton Game Dynamics (Physics Abstraction Layer - PAL), DevIL, SDL, Adobe Flash, ...

Pracuje v spoločnosti, ktorá vyvíja informačné systémy na mieru ako pre prostredie webu, tak aj stolové aplikácie. V počiatočných štádiách sa podieľal na implementácii riešení, v súčasnosti sa jedná predovšetkým o štádia analýzy a návrhu.

### 2. Bc. Vladimír Mihál

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Vypracoval bakalársku prácu na tému Poznámkovanie vo výučbovom systéme, kde za asistencie vedúcej projektu navrhol metódu poznámkovania výučbových dokumentov, ktorú následne experimentálne overil.

Ovláda programovací jazyk Java na veľmi dobrej úrovni, jazyky C, Pascal, PHP, HTML a CSS na mierne pokročilejšej úrovni a MySQL a JavaScript na základnej úrovni. Má skúsenosti s prostredím Eclipse a MS Visual Studio, grafickým editorom Adobe Photoshop a 3D modelovacím nástrojom Blender.

### 3. Bc. Karol Rástočný

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Špecifikácia v Object-Z.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C++, C# a Javu. Pri práci sa zameriava hlavne na technológie MFC a .Net. Pri vývoji softvéru využíva hlavne prostredia MS Visual Studio a Eclipse.

Poznatky z praxe nadobudol vo firme Dopravné systémy Scheidt & Bachmann s.r.o., kde pracoval ako vývojár aplikácií a knižníc v jazyku C++ s využitím technológie MFC, kde využíval pri implementácii MS Visual Studio 2005 s CVSNT systémom.

### 4. Bc. Róbert Sopko

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte elektrotechniky a informatiky Technickej univerzity v Košiciach v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Návrh a implementácia distribuovaných aplikácií pre platformu Microsoft .Net.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C# a Java. Zameriava sa hlavne na technológie Silverlight a .Net. Má dobré skúsenosti s vývojovými prostrediami MS Visual Studio, Expression Blend a Design.

Skúsenosti s prácou v tíme a Microsoft technológiami nadobudol v súťaži Imagine Cup 2009, v ktorej sa v slovenskom finále v kategórii Software Design spolu s tímom umiestnil na 2. mieste.

## 2. Motivácia

Téma súťaže, ktorú spoločnosť Microsoft vypísala pre ročník 2009/2010 je rovnaká ako minuloročná. Svedčí to jednak o tom, že pomoci v podobe námetov reálne riešiacich najzávažnejšie svetové problémy je stále málo, ale tiež o tom, že sa jedná o problémy a aktivity dlhodobého a komplikovaného charakteru. Cieľom každého, kto dokáže identifikovať časť príčin týchto problémov je hľadať riešenia, ktoré dokážu zmierňovať ich dôsledky, v ideálnom prípade potláčať samotné príčiny.

Naším cieľom nie je spasiť svet, ale ponúknuť hru obohatenú o námety, ktoré ukážu obyvateľom vyspelých krajín, že existujú spôsoby, ktorými dokážu pomôcť ľuďom v rozvojových krajinách bez toho, aby to radikálne ovplyvnilo ich vlastný životný štandard, ktorého je ochotný vzdať sa len málokto. Ľudia vo vyspelých krajinách majú možnosť dennodenne vidieť na televíznych obrazovkách rôznorodé ľudské tragédie, chudobu a utrpenie. V mnohých tieto zábery evokujú zmiešané pocity, slzy v očiach, ľútosť, avšak ich vedomosti, alebo reálna chuť spolupodieľať sa na riešeniach je takmer nulová. My však namiesto utrpenia chceme formou budovateľskej stratégie ukázať ľuďom vo vyspelých krajinách perspektívne projekty, ktoré môžu významným spôsobom ovplyvniť životy ľudí, ktorým chýbajú základné životné potreby a vzdelanie.

Súčasne si uvedomujeme, že okrem myšlienok, ktoré budú korešpondovať s naším hlavným cieľom, je nevyhnutné obohatiť našu hru o zábavu, emócie, príbehy a herné zvraty. Ich úlohou bude vtiahnuť hráča do hry, vzbudiť v ňom chuť po ďalšom spoznávaní, budovaní a poskytnúť mu okrem nového pohľadu na ľudské problémy aj priestor pre aktívnu pomoc, či už svojím hraním, alebo počínaním v reálnom živote.

Sú to veľmi odvážne ciele, preto v tomto štádiu ešte nedokážeme odhadnúť nakoľko ich reálne dokážeme naplniť, avšak čo vieme s istotou je, že disponujeme námetmi, ktoré nemajú v hernom ponímaní obdobu. Dôležité je ich už „len“ interpretovať v hernom prostredí tak, aby boli pochopené a prinášali so zábavou úžitok - podstatu našej hry.

### 3. Koncepcia riešenia

Hlavnou myšlienkou hry je budovanie infraštruktúry a pozdvihnutie životnej úrovne v prostredí chudobnej štvrte vzájomnou kooperáciou hráčov hry. Hra bude mať formu budovateľskej realtime stratégie, ktorá bude realizovaná v podobe sociálnej siete s prepojením na reálny život.

Prostredie hry si hráč zvolí na mape Zeme (napr. výberom jedného z kontinentov). Na každom mieste bude hráč musieť zápasíť s problémami charakteristickými pre dané prostredie, ktoré do vysokej miery odrážajú reálne problémy na týchto miestach. Podľa výberu mu bude hráčovi pridelená osada, v ktorej bude vystupovať ako jej správca. Úlohou hráča bude túto osadu zveľaďovať.

Hráčovi bude na začiatku hry poskytnutý grant v podobe virtuálnych peňazí, ktoré bude môcť využiť na uspokojenie životných potrieb obyvateľov osady. Ďalšie zdroje bude môcť hráč získavať z realizácie rôznych projektov či už vyhlásených reálnymi spoločnosťami, či vzájomnou kooperáciou medzi hráčmi. Na realizáciu týchto projektov bude hráč využívať tri základné druhy prostriedkov:

1. Finančné zdroje – získavajú sa prácou ľudí, výberom daní, obchodovaním s inými hráčmi, resp. exportom výrobkov do „rozvinutých krajín“, požičovaním medzi hráčmi.
2. Ľudské zdroje – tzv. „špecialisti“, čo sú v určitom odbore vyškolení ľudia (napr. stavbári, elektrikári, učitelia). Na rôzne projekty sú potrební rôzni špecialisti (napr. nedá sa postaviť cesta bez stavbárov, škola nefunguje ak nemá učiteľa).
3. Granty – prostriedky určené na konkrétny projekt (postavenie školy, vodovodu) Hráč môže získať grant, ak získa dost' podpisov od svojich priateľov (iných hráčov), prípadne splní ešte ďalšie predpoklady.

Pri realizácii týchto projektov budú môcť hráči vzájomne spolupracovať v podobe zdieľania finančných a ľudských zdrojov. Vďaka tomu sa budú môcť skupiny osád uchádzať aj o veľké projekty. Hráč v hre bude zápasíť s mnohými problémami (niektoré sú špecifické pre daný región) ako sú: rôzne katastrofy (kobyľky, zemetrasenia, epidémie), vysoká nezamestnanosť, vysoká kriminalita, nedostatok jedla, postupné rozpadávanie sa postavených budov a nízka motivácia obyvateľstva.

Na hru budú naviazané aj odkazy a informácie o reálnych problémoch v okolí hráča, alebo vo svete, ktorým môže hráč pomôcť, keď napr. prispeje finančne na konkrétny projekt. Projekty sa zobrazia napr. po úspešnom zvládnutí nejakého kola a tiež po ukončení hry alebo tiež v priebehu hry.

Táto hra nie len že bude zábavná a bude učiť ľudí k vzájomnej konštruktívnej spolupráci, ale navyše bude mať aj potenciál k získaniu reálnych finančných prostriedkov pre humanitárnu pomoc. Tieto prostriedky bude získavať z reklamy v hre (projekty sú zadávané reálnymi spoločnosťami) a z dobrovoľnej finančnej pomoci hráčov, za ktorú budú dostávať rôzne bonusy v hre.

#### Súhrn hlavných vlastností hry

- Bude zábavná a vysoko hrateľná. Hráč bude vtáhovaný do hry aj vďaka možnosti pozrieť si skutočné príbehy ľudí, o ktorých sa stará (spracované napr. vo forme krátkeho videa). Počas hrania spozná, aké reálne problémy majú ľudia žijúci v chudobe a akým spôsobom sa dajú tieto problémy riešiť.
- Umožní komunikáciu a spoluprácu hráčov, vytvára sociálnu sieť.
- Bude obsahovať odkazy na reálne projekty, ktoré sa realizujú v hráčovom okolí. Hráč zistí, že existujú skutočné projekty na pomoc ľuďom v chudobe, ktoré sú podobné tým, ktoré on úspešne použil v hre a je povzbudzovaný k tomu, aby ich finančne alebo inak podporil.
- Umožní rôznym organizáciám do hry registrovať ďalšie projekty, ktoré sa potom hráčovi zobrazia v prostredí hry a môže sa rozhodnúť ich podporiť.
- Rôzne spoločnosti môžu mať v hre zobrazenú reklamu (napr. ak vyškolia nejakých špecialistov), čo môže byť zdrojom financií pre pomoc v rozvojových krajinách.
- Hra bude voľne prístupná cez internet a bude sa spúšťať bez inštalácie v prostredí internetového prehliadača, čo zvyšuje jej atraktivitu pre širokú skupinu potenciálnych hráčov.

## **A Zoradenie všetkých tém podľa priority**

1. Imagine Cup 2010: Game Design (IC Game Design)
2. Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)
3. Mobilný cestovný poriadok pre iPhone (Mobilný Poriadok)
4. RoboCup tretí rozmer (RoboCup 3D)
5. Hierarchická wiki s právami (Wiki)
6. Digitálne mapy (Digmapy)
7. Webový portál pre zdravotne postihnutých občanov (ZŤP Portál)
8. Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov - druhý pokus :) (Sociálne siete)
9. Knižnica (Knižnica)
10. Dizajn s použitím obohatenej reality (ARDizajn)
11. Elastické komunikačné centrum (EKCentrum)
12. Informačný systém stredných škôl (SS IS)
13. Textový editor obohatený o grafické prvky (Editor)
14. Podpora kontroly plagiarizmu (Plagiarizmus)
15. Portál pre časopis (Časopis)
16. Virtuálna FIIT (VFIIT)
17. Grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch (Dokumenty)
18. Webové stránky pre cestovnú kanceláriu (Cestovka)
19. Evidencia publikačnej činnosti (EPCA) (EPCA)
20. Web 2.0 v knižniciach alebo od OPACu k portálu (DLPortál)
21. Automatizovaná podpora predmetu z oblasti programovania (DSAPodpora)
22. Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)



## B Rozvrh výučby tímu

		7 - 8	8 - 9	9 - 10	10 - 11	11 - 12	12 - 13	13 - 14	14 - 15	15 - 16	16 - 17	17 - 18	18 - 19	19 - 20	20 - 21					
Po	VM					4. Preferovaný termín tímových stretnutí					TSST - pred	VSS - cv./sem.								
	KR												ML II - cv.							
	EK																			
	RS																			
Ut	VM	Kódovanie - pred.				AP - pred.				MSI - pred.	MSI - cv. podľa harmonogramu									
	KR																			
	EK			NS - cv.																
	RS	Kódovanie - pred.				AP - pred.														
St	VM					PeWe		AP - cv.			1. Preferovaný termín tímových stretnutí									
	KR								ML II - pred.											
	EK			NS - pred.																
	RS								AP - cv.											
Št	VM	Kódovanie - cv.				2. Preferovaný termín tímových stretnutí			ASS - pred.			OOANS - pred.	OOANS - cv.							
	KR																			
	EK																			
	RS	Kódovanie - cv.	Telesná - plávanie																	
Pi	VM			Telesná - posil.		3. Preferovaný termín tímových stretnutí			Možná robota (niekde tu 1.5 hod. z celého týždňa)											
	KR																			
	EK																			
	RS																			

VM – Vladimír Mihál  
 KR – Karol Rástočný  
 EK – Eduard Kuric  
 RS – Robert Sopko

# **Imagine Cup 2010: Game Design**

## **Dokument k riadeniu projektu**

### **Príloha C**

---

## **Zápisy z tímových stretnutí**

Vypracovali : Bc. Eduard Kuric  
Bc. Vladimír Mihál  
Bc. Karol Rástočný  
Bc. Róbert Sopko

## Zápis 1. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Vladimír Mihál	
<b>Dátum:</b>	7.10.2009	
<b>Čas:</b>	17:00 – 19:00	
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	120 min.	
<b>Prítomní:</b>	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Ing. Mária Pohronská
	Ostatní prítomní:	
<b>Miestnosť:</b>	D208	

### Priebeh stretnutia

- Rozdelili sme si v tíme roly
  - Bc. Eduard Kuric manažér architektúry, grafik, zástupca vedúceho tímu
  - Bc. Vladimír Mihál manažér komunikácie
  - Bc. Karol Rástočný manažér kvality
  - Bc. Róbert Sopko manažér plánovania, vedúci tímu
- Potreba odpútania sa od terajšieho nápadu, uvažovať ďalšie možnosti a nápady
  - Viac nápadov → bohatšia odozva na prezentácii
- Potrebne vytvoriť prieskum, aby sme zistili, či nami vymyslený koncept a myšlienka hry už niekde neexistuje
- Premyslieť si ako budeme hráča motivovať
  - Treba presnejšie formulovať, ako chceme dosiahnuť „zábavnosť“ hry
- Diskutovali sme, nové možnosti, ktoré by sa dali integrovať do hry
  - handicapy ľudí, ktorí potrebujú špeciálnu starostlivosť
  - charakteristika obyvateľstva – nakoľko je svedomité, lenivé, agresívne – podľa toho bude reagovať na akcie hráča
  - možnosť sandbox módu
- Rozhodovali sme sa o miere vtiahnutia hráča do hry
  - in game – hráč je stelesnený konkrétnou „jeho postavou“
  - out of game – hráč hrá za virtuálnu postavu, akéhosi správcu dediny, ktorý sa pozerá zhora
  - dohoda: väčšia pravdepodobnosť **out-of-game**
- Jedným z hlavných cieľov hry je viesť ľudí k tomu, aby sa zamysleli nad problémami, ktoré inak nevidia

### Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum splnenia	Stav splnenia
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Robo Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný	7.10.2009	21.10.2009	Riešená
7/10-23	Urobiť prieskum podobných hier	Karol Rástočný	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robo Sopko	7.10.2009	11.10.2009	Riešená

7/10-26	Registrovať nás na ImagineCup, TP Cup a PeWe prezentáciu	Vlado Mihál	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-27	Premyslieť koncept, vymyslieť motiváciu pre hranie nasej hry	Edo Kuric	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-28	Premyslieť si koncept nasej hry	Mišo Tvarožek	7.10.2009	14.10.2009	Riešená

## Zápis 2. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Róbert Sopko	
<b>Dátum:</b>	14.10.2009	
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:30	
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	210 min.	
<b>Prítomní:</b>	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Ing. Mária Pohronská
	Ostatní prítomní:	
<b>Miestnosť:</b>	D208	

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Robo Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-23	Urobiť prieskum podobných hier	Karol Rástočný	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robo Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
7/10-26	Registrovať nás na ImagineCup a PeWe prezentáciu	Vlado Mihál	7.10.2009	14.10.2009	Splnená
7/10-27	Premyslieť koncept, vymyslieť motiváciu pre hranie nasej hry	Edo Kuric	7.10.2009	14.10.2009	Splnená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Vlado Mihál.

Prešli sme úlohy z minulého týždňa, každý zreferoval do akej miery úlohu splnil.

Karol zreferoval výsledky prieskumu hier, ktoré boli podobné tematicky (zaoberajúce sa pomocou v chudobe) aj typovo (strategické hry, RPG, MMO RPG...).

Karolove poznámky k jednotlivým hrám sú v prílohe č.1.

#### Na hrách bolo všeobecne pozitívne:

- pekná grafika, nemusí byť 3D
- relatívne jednoduché ovládanie
- zaujímavé intro/trailer
- pekná, podrobná štatistika pre porovnávanie hráčov
- dobre vyvážené prvky náhody
- modulárnosť

#### Na hrách bolo všeobecne negatívne:

- opakujúca sa hudobná sekvencia
- zvuk sa nedal vypnúť
- zložité a neprirodzené ovládanie
- málo ineraktívne

Robo vytvoril hrubý, dlhodobý projektový plán (Príloha č.3). Je potrebné upraviť a doplniť tento projektový plán.

Edo priniesol zaujímavé nápady, ktoré by oživil našu hru a zaujali publikum:

1. „miss bezdomovec“ - v hre sa hráč ako „duch“ stará o neprispôsobivého človeka, snaží sa naučiť ho postarať sa o seba. Môže byť tiež iný hráč - „záškodník“, ktorý sa snaží tejto osobe uškodiť.
2. „Sci-fi“ - na Zem prídu zhýčkaní mimozemšťania, ktorí si už zničili svoju planétu a tento životné prostredie ničiaci životný štýl začnú žiť na Zemi.

Edove poznámky sú zhrnuté v prílohe č.2.

V diskusii vznikol ďalší nápad na intro (Ing. Mária Pohronská): mestský človek s kolou a hamburgerom kráča po ulici, zakopne, spadne a zrazu sa ocitne v koži chudobného človeka v nejakom slume.

Michal si premyslel celkový koncept hry, svoje postrehy a nápady spísal do dokumentu, ktorý je priložený k tejto zápisnici ako príloha č.4.

#### **Nápady Ing. Márie Pohronskej pre našu hru**

- inšpirácia Facebook hrou FarmVille
- prispôsobovanie postavy – určiť vlasy, oči, nos, postavu... nick a charakter postavy
- odmeny za pokroky v hre – čo vizuálne upúta → ostatní vidia, že mám niečo, čo oni nie
- vytvoriť hru tak, aby ľudí bavila dosť dlho
- zahrnúť bočné questy – hra v hre, alebo tzv. minihry (stavat' vodovod, pozabíjať potkany...)
- brať to aj ako sociálnu sieť
- dať možnosť hráčom porovnávať svoje úspechy v hre (skóre)
- neobmedziť sa na málo problémov / misií (napr. len v Afrike), vytvoriť aj nejaké neštandardné
- personalizácia – nechať hráča ohodnotiť, čo sa mu páčilo – podľa toho mu dávať misie
- vyššie levely → zväčša chcú viac času – ako zariadiť, aby to neprestali hrať, lebo to dlho trvá – dať možnosť uložiť hru
- negatívny vplyv okolitých chudobných dedín na moju (keď tam majú skládku napr.) a naopak

#### **Ďalšie nápady týkajúce sa hry, ktoré vznikli v diskusii:**

- jedna z možností vtiahnutia do deja – zapojenie do rozhodovacieho procesu – dať ľuďom možnosť zvoliť si, na čo sa bude prispievať, majú spätnú väzbu ako sa projektom darí
- hráč môže mať na starosti aj celý región
- zapojenie detí – minihry – v hre by mohli reálne pomôcť svojim starším spoluhráčom (napr. zneškodniť kobylky...)

**Úlohy do ďalšieho stretnutia**

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
14/10-31	webstranka - content	Vlado Mihál	14.10.2009	16.10.2009	Riešená
14/10-32	webstranka - layout	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-25	Dlhodoby projektovy plan	Robo Sopko	14.10.2009	16.10.2009	Riešená
14/10-30	digitalizovat poznamky	Michal Tvarožek	14.10.2009	16.10.2009	Riešená
14/10-21	Vytvorit databazu organizacii, stretnut sa s riaditelkou nadacie Integra.	Robo Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-22	Prestudovat Silverlight a jeho pouzitelnost pre nasu hru	Karol Rástočný	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-41 14/10-42 14/10-43 14/10-44	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	Edo Kuric Vlado Mihál Karol Rástočný Robo Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-33 14/10-34 14/10-35	ficury - poslat Robovi	Edo Kuric Vlado Mihál Karol Rástočný	14.10.2009	16.10.2009	Riešená
14/10-37	ficury - dat dokopy	Robo Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-38	pozriet reklamne trailery	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-39	vymysliet cim zaujmeme	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-40	vymysliet logo	Edo Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Riešená

## Prílohy k Zápisu 2. stretnutia tímu č. 1

### Príloha 1 – prieskum hier podobných tej našej – Karol Rástočný

Central services

Travian

- multiplayer online hra
- cieľom hry je vybudovať si kralovstvo so silnou armádou, pomocou ktorej môže hráč okradat a nicit ostatných hráčov
- v hre je možné pozerat rôzne štatistiky a porovnávať svoj stav s ostatnými
- hra umožňuje vytvárať aliancie, v rámci ktorých si hráči môžu pomáhať (väčšinou to končí tým, že silný hráč si založí alianciu a pridávajú sa k nemu slabší aby na nich neutopil a plantil mu za to dan)

Spore

- "simulácia" vývoja
- fáza miest už prestala baviť aj "zavíslaka", najviac sa mu páčila druhá fáza (dalo sa tam pekne vyvíjať a hlavne jednoduchá ovladateľnosť) - cieľom to bolo hrať systémom buď ich zabijem alebo "skapem"
- môj názor: pekne vymyslená grafika, najmä to, že bolo možné meniť postavu podľa hracových predstáv.

Zvyšujúcimi sa levelmi začalo byť ovládanie trochu moc náročné a niekedy nepresné

Open TTD

- úloha vybudovať úspešnú firmu v oblasti prepravy
- na jednej mape hrajú viacerí hráči
- vyhráva ten, kto prvý dosiahne cieľ (napr. najväčší zisk, cena firmy)
- ťažké ovládanie (hlavne čo sa týka stavby)

-----

UNICEF world heroes

- informácie o projektoch, na ktorých UNICEF pracuje
- obyčajná arkáda, kde je za úlohu pochytať padajúce predmety a nazbierať dostatok bodov na realizáciu projektu

Halloween Coin Toss

- úloha trafiť sa mincou do zbernej nádoby UNICEF-u za behu

Ayiti The cost of life

- na začiatku sa volí stratégia, vek a pohlavie hráča. Vplyv na hru som však nepostrehol
- starostlivosť o rodinu, kde je potrebné zabezpečiť všetkým členom vzdelanie, zdravie a spokojnosť
- treba sa rozhodnúť čo kúpiť a kde koho poslať.



- V škole sú tri rôzne úrovne vzdelania na najlepší vzdelanie je potrebné mať uniformu
- Doma si môžu oddýchnuť a vyhýbajú sa chorobám
- V nemocnici sú dva dostupné druhy ošetrovania lacnejšie - menej kvalitné / podstatne drahšie - kvalitnejšie
- Na farme sa dá trochu zarobiť. Pracujúci sa tu zároveň aj trochu učí
- Vo firme sú dostupné rôzne ponuky (Casom sa menia). Každá ponuka prináša nejaké riziká (nakazenie sa chorobou, príliš ďaleko od domova). Na niektoré ponuky treba špeciálne vybavenie či mať určité vzdelanie.

#### 3rd World Farmer

- ulohou hráča je postarať sa o rodinu a uskutočniť všetky projekty na farme
- hráč môže deti vzdelávať, môže niekoho oženit, poslať preč z farmy do mesta, liečiť a dať príkaz matke aby mala dieťa
- na začiatku sa dá zarábať pestovaním. Kúpením stajne je možné začať chovať zvieratá.
- k práci je možné kúpiť pomôcky, ktoré zvyšujú výnosnosť farmy

#### Go Goat Go

- riešenie svetového problému je koza
- dávať mlieko (z naha sa dá získať energia), hnojivo a aj malé kozicky

#### Karma Tycoon

- veľa inicializácií, ktoré strasne dlho trvajú posledná pred samotným začiatkom hry dokonca zamrzla, takže sa tu nie je moc k čomu vyjadriť
- hudba na pozadí na zbláznenie - nedala sa ani vypnúť
- podstata hry je rozbehnúť organizáciu pre pomoc

## Príloha 2 – motivácia zahrať si našu hru – Edo Kuric

Námet

Problematický, nepoučiteľný, neprispôsobivý,

Miss bezdomovec, vyhrala byvanie na jeden rok...LENZE ...ma takyto neprispôsobivy clovek sancu na to aby si nasiel pracu, bol by byt udrziavany? nepristupil by k tomu len tak, ze co rok si to aspon uzijem a potom co bude bude, vratim sa naspat ku kontajnerom...

Panáčik, akýsi duch, ktorý bude robiť všetko preto aby tu osobu zachránil, napr. zabudne vypnúť kávu a celý barak by jej vyhorel. Akýsi duch, ktorý ale bude učiť tú osobu, aby sa začala správať inak, spočiatku bude neprispôsobivá, bude sa správať vtipne až tragicky, ale úlohou bude, aby táto osoba v úlohe prežila a súčasne ju naučil žiť nový život.

Multi-playerovka tá druhá strana, ktorá bude tieto hrozby robiť, akoby nejaký zlý sused, ktorý nechce aby sa táto osoba naučila, prispôbila životu, chce ju vysťahovať z domu, zaskodník

A môže tam byť ďalší hráč, ktorý bude práve tieto úlohy vymyslať resp. kontrolovať, prídť na kontrolu a bude slediť čo a ako funguje/nefunguje,

Ponáť to trochu sci-fi

Na zemi prídu ľudia, ktorí žili na rovnakej planete ako my, ale posunúť o 150 rokov ďalej, svoju planetu zničili (to nám ale nepovedia) a teraz sa dovalili na zemi. Lenže svojou rozhyčkanosťou pokračujú vo svojom životnom štýle na našej zemi a k tomu ako si ju devastujeme my sami, tak prispievajú svojimi činmi niekoľkonásobne rýchlejšie. Najskôr sme ich privítali ako mimozemšťanov a skúsených ľudí, avšak s odstupom času ako nivocia aj našu zemi si začíname konečne uvedomovať, že nechceme dopadnúť ako oni a začíname sa zamyslať nad tým, či je ešte možná záchrana. Lebo my nebudeme mať kam ísť, keď si našu milovanú planetu, našu zivitelku zničime.

**Príloha 3 – Dlhodobý projektový plán – Róbert Sopko**

<b>Dátum</b>	<b>Míľnik</b>
4.11.2009	Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia
25.11.2009	TP Cup odovzdanie prihlasky
9.12.2009	Odovzdanie prototypu vybraných častí systému spolu s dokumentáciou
15.12.2009	Používateľská prezentácia prototypu
28.3.2010	Demo deadline
1.4.2010	Imagine Cup Round 1
20.5.2010	Round 2 - Worldwide Finals Qualifying
xx.7.2010	Round 3 - Worldwide Finals

## Príloha 4 – Michalove zhrnutie nápadov k hre – Michal Tvarožek

### Cieľové skupiny

- Young – mládež cca. do 18 rokov, nesamostatní, zvyčajne chodia do školy denne. Kratšia doba pozornosti, prístupní novým veciam. Najčastejšie hrajú skôr jednoduché hry, strieľačky, resp. hry (čisto) pre zábavu.
- Adults – dospelí, pracujúci alebo vysokoškoláci v produktívnom veku na začiatku kariéry. Majú možno menej času (aj keď vysokoškoláci možno ani nie), avšak sú schopní niečo hrať podstatne dlhšie, resp. aj veci mierne zložitejšie. Na rozdiel od mládeže spravidla majú vlastný (menší či väčší) príjem a sú ochotní aj platiť.  
Mature – zrelí ľudia zvyčajne v pokročilom štádiu svojej kariéry, na miestach s rozhodovacími právomocami, manažéri (tzv. decision makers). Majú stabilný, častokrát aj slušný príjem a vlastné rodiny s deťmi. To priamo znamená, že okrem toho, že sa hrajú sami (môžu), majú spravidla záujem aby sa ich deti hrali (vzdelávali, ...) vhodným spôsobom. Následne by zrejme podporili také hry, ktoré by pre svoje deti (a celý svet) pokladali za prínosné.
- Elderly – starší ľudia, resp. dôchodcovia, ktorí majú času dosť lebo nie sú primárne pracovne vyťaženi. Majú aspoň dôchodok a často hry hrajú pre zábavu, resp. aby mali čo robiť a v pohode si vychutnávať život. Významnú úlohu môže hrať sociálny aspekt.

Z nášho pohľadu si musíme vybrať na ktoré skupiny sa zamerať ktorými aspektmi hry, keďže rôzne skupiny oslovujú rôzne aspekty hry (možno ju ani nebudú hrať, ale budú mať záujem aby ju napr. hrali niekto druhý).

### Hry, ktorými by sme sa mali inšpirovať

- Settlers 2
- Simcity 4
- Eve Online (MMORPG)
- Democracy 2
- UN Village game (whatever the real name was)
- Colonization
- Civilization
- Minigames (nothing specific),

### Z pohľadu herných žánrov

- 3D FPS/3rdPS – nie – zložité v prostredí webu a nebudú zrejme plniť primárne ciele
- Stratégie – áno (aj), treba vhodne odhadnúť zložitost aby sme neodradili veľa „casual“ hráčov
- Simulácie – áno (aj) – skôr zložitejšie, ale majú šancu zaujať serióznym hráčov
- Arkády (klikačky) – áno (aj), vhodné pre kratšiu dobu pozornosti, najmä asi mladších hráčov, „akčnejšie“; sem spadajú napr. spomínané minihry.

Celkovo bude potrebné správne odhadnúť a zrealizovať kombináciu uvedených herných žánrov ideálne tak, aby sme pokryli hráčov s krátkymi časovými možnosťami (schopnosťami) ako aj hráčov, ktorí vydržia hru hrať dlhšie. T.j. treba pokryť tak short, medium aj long attention spans...

### Rozdelenie herného sveta

Herný svet bude rozdelený na viacero (perzistentných) úrovní:

- Sídla (dediny; settlements)
- Krajina (country)
- Regióny (region) – developed, developing, third-world regions
- Svet (world)

Pričom krajina pozostáva z jedného, resp. viacerých sídel, región z viacerých krajín a svet z viacerých regiónov. Celkovo sa nejedná, resp. nemusí jednať o konkrétne existujúce svetové krajiny. Susednosť (či skôr možnosti spolupráce) je riešená zjednodušene tak, že všetky osady v jednej krajine môže spolupracovať neobmedzene, spolupráca medzi celkami na rôznej úrovni spravidla je inej povahy. Napr. medzi dedinami možno postaviť kanalizáciu, ale nie celkom medzi dedinou a susednou krajinou.

Svet a jednotlivé regióny sú v primeranom rozsahu predgenerované, pričom konkrétne regióny zvyčajne obsahujú krajiny s podobnými vlastnosťami a problémami. Keďže sa nejedná o konkrétnu geografiu, ďalšie krajiny a sídla v regiónoch budú dogenerované podľa potreby. Celkovo by však bolo fajn mať tam (zjednodušenú) mapu sveta s nejakými regiónmi, kde by si hráči vybrali čo/kam idú robiť. Tu by mohol byť aj „trh“ dostupných minihier.

Vzhľadom na uvedené delenie sveta bude hru možné hrať na viacerých „úrovniah abstrakcie“:

- Sídlo (dedina, settlement) – hráč na rámcovo na úrovni ovládania jedného sídla podobe ako v hrách Colonization a Civilization 4 (bližší opis neskôr).
- Krajina (country) – hráč na ovláda krajinu rámcovo kombináciou herných prvkov z hier Civilization 4 a Democracy 2; primárny cieľ nie je mikromanažment miest, či budov, ale globálne smerovanie krajiny a opatrenia, ktoré mu majú dopomôcť.
- Región – možno by stálo za úvahu dať hráčovi ešte možnosť koordinovať zoskupenia krajín, napr. Stredoafriická Únia a pod.
- Minihry – hráč môže hrať aj na bezprostredne operatívnej úrovni, ak chce niečo akčnejšie, resp. rýchle. V sídla sú častokrát rôzne problémy, ktoré možno riešiť dlhodobo nejakým opatrením, alebo možno aj okamžite úspešným hraním špecifických minihier (napr. postrieľanie všetkých potkanov/kobiliek, včasné rozdanie liekov deťom v dedine). Samotné minihry môžu byť voľne dostupné pre hráčov, ktorí ich chcú hrať, nie len pre hráča, čo spravuje dané sídlo.

## Hra na úrovni sídla (týmto by som začal :D)

Hráč na tejto úrovni ovláda sídlo (dedinu, mesto, metropolu) na štýl hry Colonization (resp. Civilization). Začína s malou dedinou (resp. podľa toho kde aj s niečím iným), môže v nej stavať rôzne vylepšenia. Ak (ako) dedina rastie, získava prístup k viacerým „štvorčekom“ vo svojom okolí na ktorých môže napr. ťažiť nerastné suroviny či pestovať obilie. Tieto sú opäť náhodne generované, resp. sa dajú prípadne zveľaďovať (zavlažovanie, cesty). Viem si predstaviť, že pri rozrastení sa sídla má hráč vplyv na to, aké nové územie dostane (napr. si „priplatí“, alebo iným spôsobom „má šťastie“).

Na využitie jednotlivých plôch samozrejme potrebuje obyvateľov s nejakými vlastnosťami, resp. na realizáciu projektov špecialistov podobne ako v Colonization s tým, že tu to môže byť nutné, nie vhodné.

Samotná vizualizácia sídla by mala byť pekná a primerane nezávislá od fyzického modelu v hre, čiže to vôbec nemusí byť štvorcová plochá matica...

## Čo je vlastne našim cieľom; kde chceme pomôcť? (ukážky z webu UN/IC)

- Healthcare
  - Child and maternal health
  - HIV/AIDS
- Economy
  - Poverty and hunger
  - Environmental sustainability
- Universal education
- Political
  - Gender equality
  - Global partnership

## Ako môže taká hra vôbec pomôcť? Aké dopady môže hra mať?

- Educate – vzdeláť ľudí; je to priamo jeden z aktuálnych problémov, ale ja by som to vnímal skôr ako prostriedok k realizácii niečoho ďalšieho ako finálny cieľ.
- Provide decisions (or feedback back to people that their decisions are not „good“) – toto možno chápať vo viacerých rovinách; na jednu stranu ľudia môže priamo rozdeľovať/prideľovať napr. svoje peniaze na reálne projekty (čo môže mať problém v tom, že nevedia presne čo a ako treba – to im však treba vysvetliť); na druhú stranu to možno chápať v rovine odporúčaní a robení prieskumu – čo ľudia pokladajú za dôležité – pre život, ktoré oblasti za perspektívne a pod.
- Make people care and get them involved – tu by som videl hlavný možný prínos, keďže nedostatok peňazí asi nie je kľúčový, resp. ich dostatok zjavne nie je postačujúci pre realizáciu fungujúcich riešení problémov. Proste ľudia musia chcieť veci riešiť a nedovoliť ich neriešiť.
- Provide funding – pomocou hry môžeme získať prostriedky na realizáciu riešení problémov; hráči môžu platiť nejaký paušál, firmy môže platiť za reklamu
- Interlink and reward – pomocou hry môžeme prepojiť ľudí, ktorí by sa inak nenašli; tiež môžeme odmeňovať vhodné správanie sa a následne dúfať, že sa ľudia tak začnú aj reálne správať

## Prečo by niekto vlastne mohol takú hru hrať?

- Fun – ľudia sa chcú často zabávať.
- Get acceptance and respect – ľudia chcú ukázať druhým akí sú, resp. čo vedia dosiahnuť. Očakávajú spätnú väzbu, uznanie a rešpekt k ich výkonom.
- Satisfaction and achievement – hrám hru, lebo mám dobrý pocit s hrania – robím niečo zaujímavé, žijem „iný život“, dosahujem veci, ktoré by som inak nedosiahol, nemohol spraviť.
- Learning and exploring new things – mnoho ľudí baví objavovať nové veci a učiť sa niečo zaujímavé, čo doteraz nevedeli.
- Collect and display – mnoho ľudí niečo zbiera – mince, pušky, krabičky od čokolády, pričom ľudia svoje zbierky často vystavujú na obdiv – vitrína s pohármi, diplom zarámovaný na stene. V hre ľudia môžu zbierať ocenenia sa dosiahnuté výsledky (hall of fame), alebo len si zvyšovať počet zabitých nepriateľov. Zberatelia sa so svojou zbierkou často radi hrajú, napr. ak zbierajú bábiky, môže ich poobliekať do všetkého možného :D

- Socialize – pre mnohých hráčov je hra len prostredím či príležitosťou pre komunikáciu s inými hráčmi. Toto platí najmä hrách typu MMO, ktoré hrá veľký počet ľudí.

Pre rôzne skupiny hráčov môžu byť relevantné iné ciele. Rodičia chcú aby sa ich deti v hre aspoň niečo naučili. Dôchodcovia môžu chcieť v hernom prostredí komunikovať s inými ľuďmi a robiť niečo v čom vidia zmysel a majú dojem, že ešte stále vedia „prispiet' k veci“, či niečo dosiahnuť.

## Poznámky na záver

- Navrhoval by som to riešiť ako kombináciu MMORPG a strategickej budovateľskej hry so zahrnutím minihier.
- Hráč je prítomný v hre, hoci v netelesnej podobe; má atribúty, ktoré vplyvujú na priebeh hry. Napr. tak, že sa učí len ak priplatí, zadarmo môže len hrať s aktuálnymi schopnosťami. Hráč získava skills, ktoré mu umožňujú robiť veci lepšie (napr. menej znečistenia o 5%/level), alebo mu niečo vôbec umožňujú robiť, napr. postaviť atómovú elektrárňu.
- Specialists, projects → poskytuj[ firmy, resp. iní hráči.
- Custom content and community contribution – neviem do akej miery toto vieme zabezpečiť no na druhú stranu podpora komunity hráčov a dodatočného obsahu (o tvorcov, či hráčov) je veľmi populárna a podstatne zvyšuje pridanú hodnotu hier.
- Persistent world and one common sandbox – ideálne by asi bolo mať len jeden svet a nie povedzme ako World of Warcraft N serverov, kde sú hráči plne oddelení.
- Cooperate, contribute, collaborate – toto by asi malo/mohlo by cieľom hry :D.
- Direct vs. Indirect control – zväziť do akej miery chceme vyžadovať mikromanažment aspektov hry (aby hráč mal priamu kontrolu nad tým, čo sa deje – ovládal raketu) alebo ho nechať veci ovládať nepriamo tým, že povie čo sa má robiť (raketa leť sem, ako je už na AI rakety/hry). Z technicko-praktického hľadiska sa mi zdá lepšie nepriame riešenie.
- Story
- Záškodníci
- Intro
- Good looks
- Možnosť prispôbiť si postavičky, domčeky, ...
- Náhodnosť a schopnosť prekvapiť hráča

## Features ☺

### 1. musia určite byť

- Strategická úroveň hry v sídle
  - špecialisti
  - Budovy, resp. vylepšenia v sídle
  - rozširovanie sa sídla
- Mapa sveta, kde sa to celé bude odvíjať
- Minihry na úrovni dediny
- Spolupráca s inými hráčmi (na úrovni sídla)
- Postava hráča, ktorá sa učí nové schopnosti (skill progression)
- **Výchovný aspekt, prepojenie s reálnym svetom ☺**
  - **zakomponovanie problémov (pohrôm?) do života sídla**
  - **Queegee-pedia :D**

## 2. mali by byť

- Strategická úroveň hry na úrovni krajiny
  - nastavovanie politiky
  - technologický rozvoj?
- Spolupráca s inými hráčmi (na úrovni krajiny)
- Zberanie ocenení, či špeciálnych predmetov
- Spôsob realizácie platieb (získavania prostriedkov)
- Hall of fame
- Zapojenie firiem – projekty, reklama
- Komunikácia hráčov (aspoň textový chat)

## 3. ak bude čas, tak môžu byť

- Hra na úrovni regiónov a spolupráca hráčov

## Remarks

- Musíme si dať pozor, aby sme neboli len „lacnou“ kópiou nejakej existujúcej hry (ak sa zameriame len na minimalistické riešenie). Musíme mať jasné v čom sme iní a lepší; čo je naša pridaná hodnota a na to sa zamerať. **Čo to teda je?**
- Treba rýchlo definovať cieľovú skupinu a AKO bude naša hra riešiť problémy.
- Viem si predstaviť, že to „musia byť“ by mohlo fungovať aj single player, kde by hráč mohol spolupracovať „sám so sebou“.
- Jeden rozdiel by mohol byť, že integrujeme entity (skutočnosti) z reálneho sveta do hry



## Zápis 3. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Karol Rástočný
<b>Dátum:</b>	21.10.2009
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:00
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	180 min.
<b>Prítomní:</b>	Vedúci: Ing. Michal Tvarožek Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Ing. Mária Pohronská
	Ostatní prítomní: D208
<b>Miestnosť:</b>	D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko	7.10.2009	14.10.2009	Riešená
7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný	7.10.2009	21.10.2009	Splnená
7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robert Sopko	7.10.2009	11.10.2009	Splnená
14/10-30	Digitalizovať poznámky	Michal Tvarožek	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-31	Vytvoriť obsah webstránky	Vladimír Mihál	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Riešená
14/10-33	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-34	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Vladimír Mihál	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-35	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Karol Rástočný	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-36	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Michal Tvarožek	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-37	Skompletizovať zoznam „features-ov“	Róbert Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-38	Pozrieť reklamné trajlery	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-39	Vymyslieť čím zaujmeme	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-41	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Eduard Kuric	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-42	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Vladimír Mihál	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-43	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Karol Rástočný	14.10.2009	21.10.2009	Splnená
14/10-44	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Róbert Sopko	14.10.2009	21.10.2009	Splnená

## Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Róbert Sopko.

Róbert Sopko diskutoval náš nápad v organizácii Integra. Z tejto konzultácie vyplynuli nasledovné poznatky:

- Integra sa zameriava hlavne na projekty v Afrike (detské domov, internátna škola, fair-trade) a na projekty na Slovensku (školenia nezamestnaných);
- možnosť spolupráce, majú záujem o zverejnenie hry a sú ochotní pomôcť pri prezentácii hry školách;
- hlavné problémy v Afrike:
  - negramotnosť
  - zlá infraštruktúra
  - problémy s logistikou
  - kmeňová mentalita, ľudia sú si málo ochotní pomáhať medzi kmeňmi
  - malá motivovanosť obyvateľstva

Karol Rástočný naštudoval základné vlastnosti Silverlightu a prostredia Expression Blend 3 so SketchFlow. V prílohe č. 1 sú zaujímavé odkazy na informácie ohľadom Silverlightu.

Róbert Sopko doplnil o ďalšie termíny. Aktuálny dlhodobý plán je uvedený v prílohe č. 2.

Michal Tvarožek digitalizoval svoje poznámky. Tieto poznámky sú uvedené v prílohe č. 3.

Vladimír Mihál vytvoril obsah webstránky a umiestnil ho na dočasnú webstránku.

Eduard Kuric predstavil návrh grafického rozhrania webstránky. Tento návrh bol schválený a je priložený v prílohe č. 4. Vytvorenie konečného layoutu webstránky bolo posunuté o týždeň.

Róbert Sopko vytvoril kompletný zoznam vlastností uvažovanej hry na základe zoznamov vlastností prijatých od ostatných členov tímu.

Eduard Kuric navrhol myšlienku trajleru k našej hre. Taktiež z pozretých reklamných trajlerov iných hier zistil, že najlepšia dĺžka trajleru je okolo jeden a pol minúty.

Prebrali sa návrhy na tri vety, ktoré „predajú“ našu hru. Niektoré z týchto návrhov sú uvedené v prílohe č. 5.

Diskutovalo sa o prechode na iný systém ako je Fortress s rozhodnutím ostať pri súčasnom systéme.

Bolo navrhnuté heslo hry: „zahraj sa, zabav sa, pomôž“.

Došlo sa k rozhodnutiu, že je nevyhnutné mať možnosť lokalizácie hry (zo začiatku postačuje slovenčina za účelom propagácie Integrou a angličtina pre súťaž Imagine Cup).

Identifikovali sa tri nové vlastnosti hry:

1. existencia nie len pozitívnych ale aj negatívnych spoločností;
2. dlhodobejšie plány;
3. ovplyvňovanie okolia.

**Úlohy do ďalšieho stretnutia**

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko	7. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric	14. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric	14. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
21/10-45	Vyrobit' zoznam „features-ov“ a po ohodnotení ich prerozdeliť medzi ostatných.	Róbert Sopko	21. 10. 2009	22. 10. 2009	Riešená
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-47	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-48	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Eduard Kuric	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-49	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-50	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Róbert Sopko	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
21/10-51	Vytvoriť slajdy o FORTRESSE.	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená

## **Prílohy k Zázpisu 3. strenutia tímu č. 1**

### **Príloha č. 1 – Silverlight**

SilverLight:

<http://silverlight.net/getstarted/>

<http://silverlight.net/learn/quickstarts/>

Deep Linking:

<http://programwith.net/2009/03/23/Silverlight3NdashDeepLinking.aspx>

SketchFlow:

<http://www.infoq.com/articles/guest-simon-sketchflow>

Pre mobilné zariadenia vo vývoji. Má byť vydaný tento rok a nemajú v ňom byť žiadne rozdiely voči desktop verzii. (<http://silverlight.net/learn/mobile/>)

**Príloha č. 2 – Dlhodobý plán**

<b>Dátum</b>	<b>Míľnik</b>
4.11.2009	Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia
6-7.11.2009	Prezentácia návrhu hry na Ontožúre
25.11.2009	TP Cup odovzdanie prihlášky
9.12.2009	Odovzdanie prototypu vybraných častí systému spolu s dokumentáciou
15.12.2009	Používateľská prezentácia prototypu
28.3.2010	Demo deadline
1.4.2010	Imagine Cup Round 1
20.5.2010	Round 2 - Worldwide Finals Qualifying
xx.7.2010	Round 3 - Worldwide Finals

### Príloha č. 3 – Poznámky Ing. Michala Tvarožka

#### Cieľové skupiny

- Young – mládež cca. do 18 rokov, nesamostatní, zvyčajne chodia do školy denne. Kratšia doba pozornosti, prístupní novým veciam. Najčastejšie hrajú skôr jednoduché hry, strieľačky, resp. hry (čisto) pre zábavu.
- Adults – dospelí, pracujúci alebo vysokoškooláci v produktívnom veku na začiatku kariéry. Majú možno menej času (aj keď vysokoškooláci možno ani nie), avšak sú schopní niečo hrať podstatne dlhšie, resp. aj veci mierne zložitejšie. Na rozdiel od mládeže spravidla majú vlastný (menší či väčší) príjem a sú ochotní aj platiť.
- Mature – zrelí ľudia zvyčajne v pokročilom štádiu svojej kariéry, na miestach s rozhodovacími právomocami, manažéri (tzv. decision makers). Majú stabilný, častokrát aj slušný príjem a vlastné rodiny s deťmi. To priamo znamená, že okrem toho, že sa hrajú sami (môžu), majú spravidla záujem aby sa ich deti hrali (vzdelávali, ...) vhodným spôsobom. Následne by zrejme podporili také hry, ktoré by pre svoje deti (a celý svet) pokladali za prínosné.
- Elderly – starší ľudia, resp. dôchodcovia, ktorí majú času dosť lebo nie sú primárne pracovne vyťažení. Majú aspoň dôchodok a často hry hrajú pre zábavu, resp. aby mali čo robiť a v pohode si vychutnávať život. Významnú úlohu môže hrať sociálny aspekt.

Z nášho pohľadu si musíme vybrať na ktoré skupiny sa zamerať ktorými aspektmi hry, keďže rôzne skupiny oslovujú rôzne aspekty hry (možno ju ani nebudú hrať, ale budú mať záujem aby ju napr. hrali niekto druhý).

#### Hry, ktorými by sme sa mali inšpirovať

- Settlers 2
- Simcity 4
- Eve Online (MMORPG)
- Democracy 2
- UN Village game (whatever the real name was)
- Colonization
- Civilization
- Minigames (nothing specific),

#### Z pohľadu herných žánrov

- 3D FPS/3rdPS – nie – zložité v prostredí webu a nebudú zrejme plniť primárne ciele
- Stratégie – áno (aj), treba vhodne odhadnúť zložitost' aby sme neodradili veľa „casual“ hráčov
- Simulácie – áno (aj) – skôr zložitejšie, ale majú šancu zaujať serióznym hráčom
- Arkády (klikačky) – áno (aj), vhodné pre kratšiu dobu pozornosti, najmä asi mladších hráčov, „akčnejšie“; sem spadajú napr. spomínané minihry.

Celkovo bude potrebné správne odhadnúť a zrealizovať kombináciu uvedených herných žánrov ideálne tak, aby sme pokryli hráčov s krátkymi časovými možnosťami (schopnosťami) ako aj hráčov, ktorí vydržia hru hrať dlhšie. T.j. treba pokryť tak short, medium aj long attention spans...

## Rozdelenie herného sveta

Herný svet bude rozdelený na viacero (perzistentných) úrovní:

- Sídla (dediny; settlements)
- Krajina (country)
- Regióny (region) – developed, developing, third-world regions
- Svet (world)

Pričom krajina pozostáva z jedného, resp. viacerých sídel, región z viacerých krajín a svet z viacerých regiónov. Celkovo sa nejedná, resp. nemusí jednať o konkrétne existujúce svetové krajiny. Susednosť (či skôr možnosti spolupráce) je riešená zjednodušene tak, že všetky osady v jednej krajine môže spolupracovať neobmedzene, spolupráca medzi celkami na rôznej úrovni spravidla je inej povahy. Napr. medzi dedinami možno postaviť kanalizáciu, ale nie celkom medzi dedinou a susednou krajinou.

Svet a jednotlivé regióny sú v primeranom rozsahu predgenerované, pričom konkrétne regióny zvyčajne obsahujú krajiny s podobnými vlastnosťami a problémami. Keďže sa nejedná o konkrétnu geografiu, ďalšie krajiny a sídla v regiónoch budú dogenerované podľa potreby. Celkovo by však bolo fajn mať tam (zjednodušenú) mapu sveta s nejakými regiónmi, kde by si hráči vybrali čo/kam idú robiť. Tu by mohol byť aj „trh“ dostupných minihier.

Vzhľadom na uvedené delenie sveta bude hru možné hrať na viacerých „úrovniah abstrakcie“:

- Sídlo (dedina, settlement) – hráč na rámcovo na úrovni ovládania jedného sídla podobe ako v hrách Colonization a Civilization 4 (bližší opis neskôr).
- Krajina (country) – hráč na ovláda krajinu rámcovo kombináciou herných prvkov z hier Civilization 4 a Democracy 2; primárny cieľ nie je mikromanažment miest, či budov, ale globálne smerovanie krajiny a opatrenia, ktoré mu majú dopomôcť.
- Región – možno by stálo za úvahu dať hráčovi ešte možnosť koordinovať zoskupenia krajín, napr. Stredoafriická Únia a pod.
- Minihry – hráč môže hrať aj na bezprostredne operatívnej úrovni, ak chce niečo akčnejšie, resp. rýchle. V sídla sú častokrát rôzne problémy, ktoré možno riešiť dlhodobo nejakým opatrením, alebo možno aj okamžite úspešným hraním špecifických minihier (napr. postrieťanie všetkých potkanov/kobiliek, včasné rozdanie liekov deťom v dedine). Samotné minihry môžu byť voľne dostupné pre hráčov, ktorí ich chcú hrať, nie len pre hráča, čo spravuje dané sídlo.

## Hra na úrovni sídla (týmto by som začal :D)

Hráč na tejto úrovni ovláda sídlo (dedinu, mesto, metropolu) na štýl hry Colonization (resp. Civilization). Začína s malou dedinou (resp. podľa toho kde aj s niečím iným), môže v nej stavať rôzne vylepšenia. Ak (ako) dedina rastie, získava prístup k viacerým „štvorčekom“ vo svojom okolí na ktorých môže napr. ťažiť nerastné suroviny či pestovať obilie. Tieto sú opäť náhodne generované, resp. sa dajú prípadne zveľaďovať (zavlažovanie, cesty). Viem si predstaviť, že pri rozraste sa sídla má hráč vplyv na to, aké nové územie dostane (napr. si „priplatiť“, alebo iným spôsobom „má šťastie“).

Na využitie jednotlivých plôch samozrejme potrebuje obyvateľov s nejakými vlastnosťami, resp. na realizáciu projektov špecialistov podobne ako v Colonization s tým, že tu to môže byť nutné, nie vhodné.

Samotná vizualizácia sídla by mala byť pekná a primerane nezávislá od fyzického modelu v hre, čiže to vôbec nemusí byť štvorcová plochá matica...

### **Čo je vlastne našim cieľom; kde chceme pomôcť? (ukážky z webu UN/IC)**

- Healthcare
  - Child and maternal health
  - HIV/AIDS
- Economy
  - Poverty and hunger
  - Environmental sustainability
- Universal education
- Political
  - Gender equality
  - Global partnership

### **Ako môže taká hra vôbec pomôcť? Aké dopady môže hra mať?**

- Educate – vzdelat' ľudí; je to priamo jeden z aktuálnych problémov, ale ja by som to vnímal skôr ako prostriedok k realizácii niečoho ďalšieho ako finálny cieľ.
- Provide decisions (or feedback back to people that their decisions are not „good“) – toto možno chápať vo viacerých rovinách; na jednu stranu ľudia môže priamo rozdeľovať/prideľovať napr. svoje peniaze na reálne projekty (čo môže mať problém v tom, že nevedia presne čo a ako treba – to im však treba vysvetliť); na druhú stranu to možno chápať v rovine odporúčaní a robení prieskumu – čo ľudia pokladajú za dôležité – pre život, ktoré oblasti za perspektívne a pod.
- Make people care and get them involved – tu by som videl hlavný možný prínos, keďže nedostatok peňazí asi nie je kľúčový, resp. ich dostatok zjavne nie je postačujúci pre realizáciu fungujúcich riešení problémov. Proste ľudia musia chcieť veci riešiť a nedovoliť ich neriešiť.
- Provide funding – pomocou hry môžeme získať prostriedky na realizáciu riešení problémov; hráči môžu platiť nejaký paušál, firmy môže platiť za reklamu
- Interlink and reward – pomocou hry môžeme prepojiť ľudí, ktorí by sa inak nenašli; tiež môžeme odmeňovať vhodné správanie sa a následne dúfať, že sa ľudia tak začnú aj reálne správať

### **Prečo by niekto vlastne mohol takú hru hrať?**

- Fun – ľudia sa chcú často zabávať.
- Get acceptance and respect – ľudia chcú ukázať druhým akí sú, resp. čo vedia dosiahnuť. Očakávajú spätnú väzbu, uznanie a rešpekt k ich výkonom.
- Satisfaction and achievement – hrám hru, lebo mám dobrý pocit s hrania – robím niečo zaujímavé, žijem „iný život“, dosahujem veci, ktoré by som inak nedosiahol, nemohol spraviť.
- Learning and exploring new things – mnoho ľudí baví objavovať nové veci a učiť sa niečo zaujímavé, čo doteraz nevedeli.



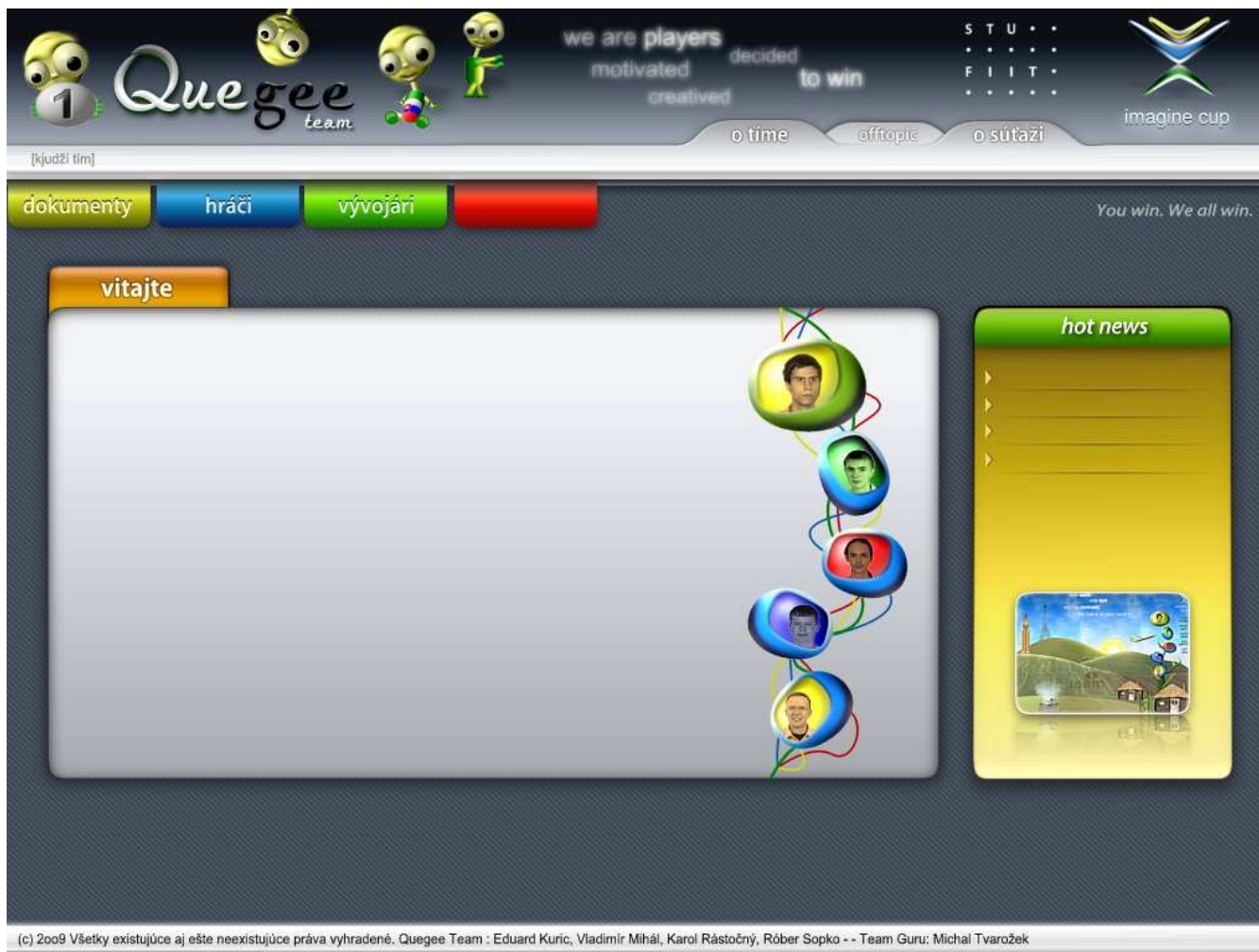
- Collect and display – mnoho ľudí niečo zbiera – mince, pušky, krabičky od čokolády, pričom ľudia svoje zbierky často vystavujú na obdiv – vitrína s pohármi, diplom zarámovaný na stene. V hre ľudia môžu zbierať ocenenia sa dosiahnuté výsledky (hall of fame), alebo len si zvyšovať počet zabitých nepriateľov. Zberatelia sa so svojou zbierkou často radi hrajú, napr. ak zbierajú bábiky, môže ich poobliekať do všetkého možného :D
- Socialize – pre mnohých hráčov je hra len prostredím či príležitosťou pre komunikáciu s inými hráčmi. Toto platí najmä hráčov typu MMO, ktoré hrá veľký počet ľudí.

Pre rôzne skupiny hráčov môžu byť relevantné iné ciele. Rodičia chcú aby sa ich deti v hre aspoň niečo naučili. Dôchodcovia môžu chcieť v hernom prostredí komunikovať s inými ľuďmi a robiť niečo v čom vidia zmysel a majú dojem, že ešte stále vedia „prispieť k veci“, či niečo dosiahnuť.

### **Poznámky na záver**

- Navrhoval by som to riešiť ako kombináciu MMORPG a strategickú budovateľskú hru so zahrnutím minihier.
- Hráč je prítomný v hre, hoci v netelesnej podobe; má atribúty, ktoré vplyvujú na priebeh hry. Napr. tak, že sa učí len ak priplatí, zadarmo môže len hrať s aktuálnymi schopnosťami. Hráč získava skills, ktoré mu umožňujú robiť veci lepšie (napr. menej znečistenia o 5%/level), alebo mu niečo vôbec umožňujú robiť, napr. postaviť atómovú elektrárňu.
- Specialists, projects → poskytujú firmy, resp. iní hráči.
- Custom content and community contribution – neviem do akej miery toto vieme zabezpečiť no na druhú stranu podpora komunity hráčov a dodatočného obsahu (o tvorcov, či hráčov) je veľmi populárna a podstatne zvyšuje pridanú hodnotu hier.
- Persistent world and one common sandbox – ideálne by asi bolo mať len jeden svet a nie povedzme ako World of Warcraft N serverov, kde sú hráči plne oddelení.
- Cooperate, contribute, collaborate – toto by asi malo/mohlo byť cieľom hry :D.
- Direct vs. Indirect control – zvážiť do akej miery chceme vyžadovať mikromanažment aspektov hry (aby hráč mal priamu kontrolu nad tým, čo sa deje – ovládal raketu) alebo ho nechať veci ovládať nepriamo tým, že povie čo sa má robiť (raketa leť sem, ako je už na AI rakety/hry). Z technicko-praktického hľadiska sa mi zdá lepšie nepriame riešenie.
- Story
- Záškodníci
- Intro
- Good looks
- Možnosť prispôbiť si postavičky, domčeky, ...
- Náhodnosť a schopnosť prekvapiť hráča

Príloha č. 4 – Návrh grafického rozhrania webstránky





## **Príloha č. 5 – 3 vety, ktoré "predajú" našu hru**

### *Porota*

Cieľom našej hry je zábavným spôsobom predstaviť svetu najväčšie problémy, s ktorými sa ľudia v rôznych častiach sveta denne stretávajú, a možnosti ich riešenia. Existujú hry, kde sú ukázané problémy a hry, kde sú prezentované riešenia problémov. Naša hra je však niečo viac. Nielen že predstaví problémy a možnosti ich riešenia, ale umožní aj získať podporu na ich realizáciu.

Naša hra je výborným informatívnym a osvetovým prostriedkom pre ľudí všetkých vekových kategórií. Svojím dejom vnáša hráča priamo do oblasti so serióznymi problémami ako hlad, nezamestnanosť alebo zlé životné prostredie a aktívne podnecuje hráča, aby sa problémom venoval, aby obyvateľom žijúcim v oblasti pomohol. Okrem toho, že hra hráča informuje, poskytuje tiež veľa hodín zábavy, komunikácie s ostatnými hráčmi, a možnosť dokúpiť si "nové možnosti", pričom poplatok nadáciám, ktoré tieto problémy riešia v reálnom svete.

### *Hráč*

Jedná sa o budovateľskú stratégiu, kde hráč predstavuje miestnu autoritu a riadi vývoj v sídle. Tento vývoj dosahuje pomocou realizácie projektov, pričom spolupracuje s ostatnými hráčmi. Hráč môže byť zvolený ostatnými hráčmi z oblasti za vodcu, čím dostane pod správu celú oblasť.

Tato strategická hra nielen že ponúka nové prostredie, kde budete tvorivo riešiť najväčšie svetové problémy, spája v sebe aj ohromnú sieť hráčov, možnosť spolupracovať a súperiť, prebudovať zaostalý región na vyspelú spoločnosť bez problémov. Okrem toho, že sa zabavíte, hraním hry pomôžete skutočným ľuďom, ktorí majú skutočné problémy.

### *O čom to je?*

Naša hra je strategická hra so sociálnym aspektom. V tejto hre si hráči navzájom pomáhajú riešiť problémy za účelom rozvoja zvereného sídla.

## Zápis 4. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Eduard Kuric
<b>Dátum:</b>	28.10.2009
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:45
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	225 min.
<b>Prítomní:</b>	Vedúci: Ing. Michal Tvarožek Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko

**Miestnosť:** D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
21/10-45	Vyrobiť zoznam „features-ov“ a po ohodnotení ich prerozdeliť medzi ostatných.	Róbert Sopko	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-48	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Eduard Kuric	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-49	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-47	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-50	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Róbert Sopko	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko	7. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric	14. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric	14. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
21/10-51	Vytvoriť slajdy o FORTRESSE.	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Karol Rástočný.

Stretnutie malo dve časti. V prvej časti postupne každý z členov tímu prezentoval *story-boardy* pre pridelené vlastnosti (*features*). Týmto predchádzala úloha z predošlého stretnutia.

Róbert vytvoril v kooperácii s členmi tímu zoznam vlastností (*features*). Vytvoril dokument so zoznamom a pomocou služby Google Docs sme si vlastnosti hry prerozdělili.

Všetci členovia vypracovali *story-boardy* pre pridelené vlastnosti.

V druhej časti stretnutia sme intenzívne diskutovali k vytvoreným popisom a prípadom použitia, nakoľko sme si všetci uvedomili, že na niektorých miestach vznikla nekonzistencia a čiastočné nepochopenie v dôsledku nejednoznačnej granularity zoznamu vlastností hry. Tieto nedostatky sme si vydiskutovali a vyjasnili. Zoznam vlastností sme upravili nasledovne:

- Začiatok hry – mapa, kde si hráč vyberie lokalitu, resp. región s náročnosťou
- Informačná komunikácia – rozhovor (chat), súkromné správy
- Špecialisti
- Projekty a granty
- Riadenie na úrovni krajov
- Spolky – spoločenstvá hráčov, spolupráca medzi hráčmi
- Náhoda, napätie, prekvapenie, neistota
- Príbehová realita
- Pomocník
- Model hráča na základe jeho správania sa
- Štatistiky
- Koniec hry

Tieto vlastnosti sme si prerozdělili a dohodli sme sa na vytvorení dokumentu, ktorý bude obsahovať analýzu problému, špecifikáciu požiadaviek a návrh riešenia. Dokument budeme vypracovávať súbežne pomocou služby Google Docs tak, aby mal každý z členov možnosť sledovať progres a vyhli sme sa tak prípadnej nekonzistencii.

Ďalej sme sa dohodli na vytvorení dokumentu riadenia. Ten pozostáva z nasledovných častí:

- Úvod
- Komunikácia
- Úlohy členov tímu
- Plán projektu
- Manažment rizík

Popri diskusii k story-boardom sme prešli ďalšie pridelené úlohy z nášho posledného stretnutia.

Róbert mal vytvoriť databázu organizácii a projektov. Splnenie úlohy bolo posunuté o ďalší týždeň.

Eduard vytvoril layout webovej stránky, bol obohatený o nové grafické elementy, akceptovaný a stránka bola zverejnená v reprezentatívnej verzii. Súčasne Vladimír preklopil obsah z dočasnej verzie do pripravených šablón jednotlivých podstránok. Ďalšou úlohou bolo vytvoriť logo tímu. Daná úloha bola uzavretá s tým, že po návrhu Eduarda a dohode tímu sme sa zhodli, že za našu vizuálnu identitu (logo) budeme považovať súčasný nápis „Quegee team“ vrátane postavičiek, ktoré sú súčasťou *layoutu* stránky.

Vladimír vytvoril zoznam rizík. Diskusiu k úlohe sme však presunuli na ďalšie stretnutie, pretože intenzívna diskusia k *story-boardom* si vyžadovala viac času ako sme pôvodne predpokladali.

Karol vytvoril slajdy o Fortresse.

**Úlohy do ďalšieho stretnutia**

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Riešená
28/10-52	Dokument riadenia – manažment rizík	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-53	Dokument riadenia – komunikácia	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-54	Dokument riadenia – úvod	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-55	Dokument riadenia – úlohy členov	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-56	Dokument riadenia – plán projektu	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-57	Dokumentácia – začiatok hry	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-58	Dokumentácia – informačná komunikácia	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-59	Dokumentácia – špecialisti	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-60	Dokumentácia – projekty a granty	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-61	Dokumentácia – riadenie na úrovni krajov	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-62	Dokumentácia – spolky	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-63	Dokumentácia – náhoda, neistota, prekvapenie v hre	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-64	Dokumentácia – príbehová realita	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-65	Dokumentácia – pomocník	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-66	Dokumentácia – model hráča	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-67	Dokumentácia – štatistiky	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená
28/10-68	Dokumentácia – koniec hry	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Riešená

## Zápis 5. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Vladimír Mihál
<b>Dátum:</b>	4.11.2009
<b>Čas:</b>	17:30 – 20:15
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	165 min.
<b>Prítomní:</b>	Vedúci: Ing. Michal Tvarožek Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Ing. Mária Pohronská
	Ostatní prítomní: D208
<b>Miestnosť:</b>	D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená
28/10-52	Dokument riadenia – manažment rizík	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-53	Dokument riadenia – komunikácia	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-54	Dokument riadenia – úvod	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-55	Dokument riadenia – úlohy členov	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-56	Dokument riadenia – plán projektu	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-57	Dokumentácia – začiatok hry	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-58	Dokumentácia – informačná komunikácia	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-59	Dokumentácia – špecialisti	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-60	Dokumentácia – projekty a granty	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-61	Dokumentácia – riadenie na úrovni krajov	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-62	Dokumentácia – spolky	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-63	Dokumentácia – náhoda, neistota, prekvapenie v hre	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-64	Dokumentácia – príbehová realita	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-65	Dokumentácia – pomocník	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-66	Dokumentácia – model hráča	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
Splnená 28/10-67	Dokumentácia – štatistiky	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená
28/10-68	Dokumentácia – koniec hry	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	Splnená



## Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Eduard Kuric. Na stretnutí sa odovzdávala dokumentácia v rámci prvého kontrolného bodu.

Všetky úlohy z minulého stretnutia boli spojené s vytvorením dokumentácie a ich splnenie je dokumentáciou preukázateľné.

V druhej časti sme určovali aspekty hry, ktoré zahrnieme do prvej prezentácie. Vyčlenili sme nasledovné:

- Vlastnosti hier z predošlého ročníka súťaže Imagine Cup – Game Design
- Spôsob riešenia problémov hrou
- Stručný opis navrhovanej hry a jej základné charakteristiky
- Napojenie hry na reálny svet a reálne príbehy
- Motiváciu pre hráča, aby hru hral
- Biznis model našej hry

Tiež sme identifikovali potrebu vytvorenia ukážok minihier a tiež možnosť integrovať do systému už existujúce malé hry.

Ďalej sme diskutovali o čase v hre, a to najmä o:

- Plynutie času – či bude čas plynúť stále, alebo sa zastaví počas toho, keď hráč hru nehraje
- Mierke času – či bude čas rovnako rýchlo plynúť v reálnom svete aj v hernom svete (1 sekunda v hre = 1 sekunda v reáli)
- Možnosti plánovania – hráč by si nastavil predvolené akcie, ktoré sa budú vykávať počas jeho neprítomnosti v hre

Zhodli sme sa na tom, že čas bude **plynúť neustále**, a že bude v **mierke 1:1** s reálnym. Tiež sme sa rozhodli čo najskôr začať hru prototypovať, aby sme v čo najkratšej dobe objavili nedostatky analýzy alebo návrhu architektúry, a tiež v rýchlosti overili možnosti technológie Silverlight a jej vhodnosť pre náš projekt.

Nakoniec sme si rozdelili jednotlivé časti prezentácie medzi seba.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
4/11-69	prezentácia - Úvod	Karol Rástočný	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - Hry z predošlých ročníkov	Karol Rástočný	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - motivácia	Róbert Sopko	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - overview + business model obrázok	Eduard Kuric	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - business model	Eduard Kuric	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - napojenie na reálne projekty	Róbert Sopko	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - spôsob riešenia problémov	Vladimír Mihál	4.11.2009	6.11.2009	Riešená
4/11-69	prezentácia - stručný opis hry	Vladimír Mihál	4.11.2009	6.11.2009	Riešená

## Zápis 6. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Karol Rástočný
<b>Dátum:</b>	11.11.2009
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:00
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	180 min.
<b>Prítomní:</b>	Vedúci: Ing. Michal Tvarožek Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Bc. Jakub Šimko
	Ostatní prítomní: Bc. Jakub Šimko
<b>Miestnosť:</b>	D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
4/11-69	prezentácia – Úvod	Karol Rástočný	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-70	prezentácia - Hry z predošlých ročníkov	Karol Rástočný	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-71	prezentácia – motivácia	Róbert Sopko	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-72	prezentácia - overview + business model obrázok	Eduard Kuric	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-73	prezentácia - business model	Eduard Kuric	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-74	prezentácia - napojenie na reálne projekty	Róbert Sopko	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-75	prezentácia - spôsob riešenia problémov	Vladimír Mihál	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-76	prezentácia - stručný opis hry	Vladimír Mihál	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Vladimír Mihál.

Po odprezentovaní myšlienky hry sme sa rozhodli hru zjednodušiť. V hre sa chceme zamerať iba na jednu oblasť problematiky a to ekológiu. Taktiež sme sa rozhodli premenovať projekty v hre na riešenia (solutions/eco-solutions) a zamerať sa hlavne na dva ciele:

- získavanie financií na projekty,
- osveta hráčov – snaha prinútiť hráčov k samostatnému vzdelávaniu v problematike ekológie a možnostiach riešenia.

Hru sme sa rozhodli postaviť na základe produkčného systému, kde bude stav osady/mesta hráča reprezentovaný skupinou faktov a dianie v hre bude popísané odvodzovacími pravidlami. Riešenie hry pomocou produkčného systému si vyžiada podrobnú identifikáciu čo najväčšieho množstva modelov pravidiel, ktoré platia v ekológií a všetky pozitívne a negatívne atribúty týchto modelov.

Nakoľko chceme aby bola hra realtime multiplayerová stratégia, tento produkčný systém bude umiestnený na servery hry. Na strane klienta tak bude len grafika, ktorá bude odrážať stav osady/mesta a bude animovať prechody medzi stavmi.

Hráčovi budú na riešenie problémov v hre ponúkané iba atomické riešenia, pričom mu nebudú poskytnuté všetky informácie o prípadných vedľajších účinkoch týchto riešení. Hráč preto bude nútený skúmať čo sa stane a na základe týchto poznatkov vytvárať komplexnejšie riešenia, pričom im bude môcť priradiť reklamného sponzora a poskytnúť ich ostatným hráčom. Vďaka tomu bude dostávať odmenu zo zobrazenej reklamy.

Od budúceho stretnutia by sme chceli začať s implementáciou prototypu hry, preto sme si stanovili hlavný cieľ prototypu, ktorým je otestovanie gameplay. Prototyp by mal byť iba singleplayer a mal by obsahovať:

- návrh grafiky,
- návrh GUI,
- DLL knižnicu s produkčným systémom, ktorá by mohla byť umiestnená na server,
- päť projektov.

Taktiež sme navrhli používateľský scenár, s ktorým by mohla začínať hra:

4. Hráč začína na stránkach hry, kde sú informácie:
  - a. o čom je hra,
  - b. trajler hry,
  - c. odkaz na samotnú hru;
5. Po kliknutí na odkaz s hrou sa mu zobrazí prihlasovací formulár;
6. Na začiatku samotnej hry sa hráčovi zobrazí mapa sveta, kde si vyberie lokalitu, kde chce mať svoju osadu/mesto;
7. Následne sa mu pohľadom zhora zobrazí jeho nová osada/mesto;
8. Potom bude hráč uvedený do hry pomocou nenásilného tutoriálu priamo v jeho osade/meste;
9. Po absolvovaní tutoriálu bude hráč samostatne pokračovať v hre.

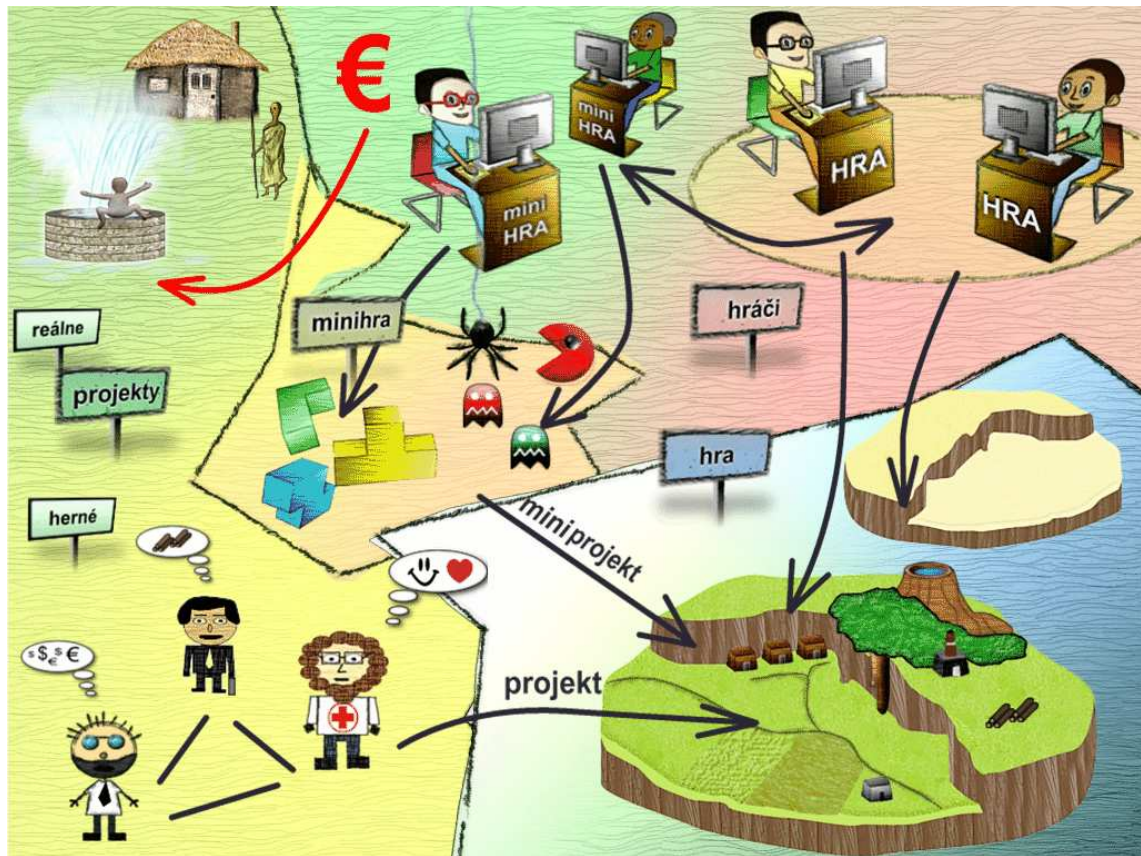
#### Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
11/11-77	Produkčné systémy	Karol Rástočný	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-78	Modely a atribúty	Eduard Kuric	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-79	Návrh GUI	Róbert Sopko	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-80	Herná dynamika	Vladimír Mihál	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-81	Zadať milesony do Fortressu	Róbert Sopko	11. 11. 2009	12. 11. 2009	Riešená
11/11-82	Zoznam prípadov použitia	Karol Rástočný	11. 11. 2009	11. 11. 2009	Riešená

## Prílohy k zápisu zo dňa 11.11.2009

### Príloha 1

#### Business model (Edo Kuric)



## Zápis 7. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Róbert Sopko	
<b>Dátum:</b>	18.11.2009	
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:00	
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	180 min.	
<b>Prítomní:</b>	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Bc. Jakub Šimko
	Ostatní prítomní:	
<b>Miestnosť:</b>	D208	

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
11/11-77	Produkčné systémy	Karol Rástočný	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-78	Modely a atribúty	Eduard Kuric	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-79	Návrh GUI	Róbert Sopko	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-80	Herná dynamika	Vladimír Mihál	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Splnená
11/11-81	Zadať milesony do Fortressu	Róbert Sopko	11. 11. 2009	12. 11. 2009	Splnená
11/11-82	Zoznam prípadov použitia	Karol Rástočný	11. 11. 2009	11. 11. 2009	Splnená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Karol Rástočný

Robo ukázal predbežnú verziu vzhľadu obrazoviek a GUI hry. Pri návrhoch GUI je potrebné riadiť sa princípmi pre správnu tvorbu GUI, bude potrebné preštudovať si tieto princípy, Edo k tomu vie poskytnúť dobré zdroje na štúdium. Jakub Šimko na základe príkladu RPG hry ukázal potrebu vytvárať prehľadné menu, ktoré umožňuje rýchly výber najviac potrebných funkcií.

Vlado nás oboznámil s návrhmi hernej dynamiky, ktorá má za úlohu prispievať k zábavnosti hry a celkovému pozitívnemu pocitu hráča pri hraní hry. Návrhy hernej dynamiky sú spísané v prílohe.

Karol referoval o výsledkoch hľadania použiteľného produkčného systému. Našiel opensource systém BRE, ktorý je použiteľný pre implementáciu hernej logiky našej hry, avšak bude vyžadovať úpravy. Je potrebné zistiť, do akej miery je potrebné tento systém upraviť a ak je to možné, upraviť produkčný systém tak, aby vyhovoval našim potrebám.

Edo predstavil návrh modelov a atribútov faktorov, vplyvajúcich na hernú logiku. Faktory sa navzájom ovplyvňujú, pre hráča bude viditeľná len časť faktorov a ich závislostí, na ostatné musí prísť sám. Návrh modelov a atribútov je v prílohe.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
18/11-86	Zabezpečiť prihlášku na TP Cup	Róbert Sopko	18.11.2009	25.11.2009	Riešená
18/11-87	Architektúra	Eduard Kuric	18.11.2009	25.11.2009	Riešená
18/11-88	Herný scenár	Vladimír Mihál	18.11.2009	25.11.2009	Riešená
18/11-89	Analyzovať BRE	Karol Rástočný	18.11.2009	25.11.2009	Riešená
18/11-90	GUI verzia2	Róbert Sopko	18.11.2009	25.11.2009	Riešená

## Prílohy k zápisu zo dňa 18.11.2009

### Príloha 1

#### Herná dynamika (Vlado Mihál)

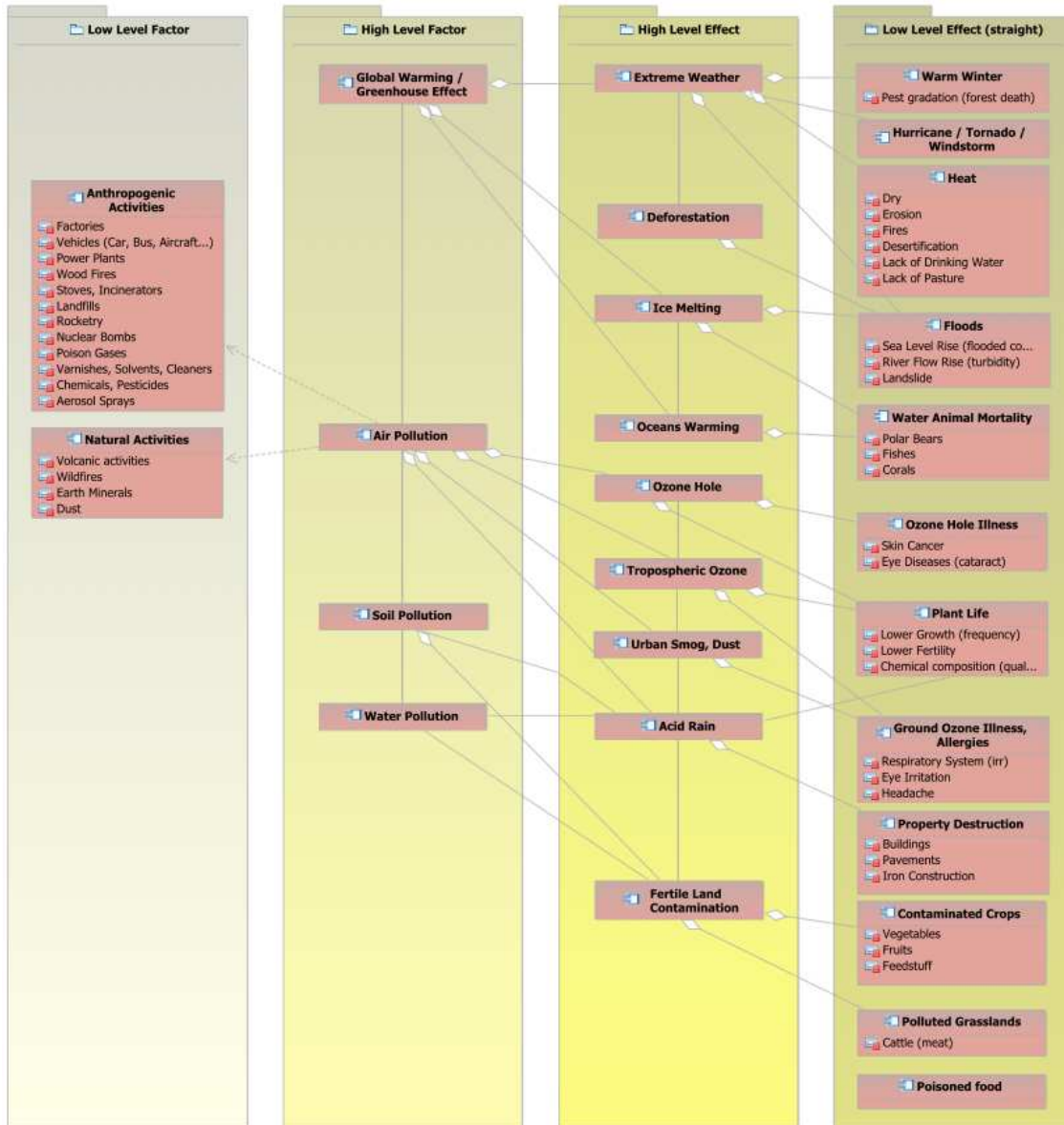
- **Znečistenie**
  - znečistenie sa vizuálne prejavuje neprirodzenou farbou a umretím vecí
    - znečistené jazero je sýto zelené a rybky v ňom vyumrú
    - na znečistenom poli pokapú rastlinky
    - ak sa na dom vyleje toxický odpad, jeho obyvatelia ochorejú a umrú
    - ak je znečistenie odstránené, všetko zas ožíva
  - ak je znečistená jedna vec, všetko, čo s ňou súvisí alebo prichádza do styku sa tiež znečisťuje
    - ak panák poleje pole znečistenou vodou, rastliny umrú
    - ak je znečistené pole, panáci od jedenia jedla, ktoré na poli rastie ochorejú a umrú
    - keď je v sklade jedla nejaké znečistené jedlo, ostatné sa od neho tiež mierne znečistí
  - zdroje znečistenia a šírenie
    - cesta je pri jazere, od každého auta pristane „obláčik“ výfukových plynov na jazere a znečistenie++
    - z odpadu postupne vyteká všakovaká chemická voda do pôdy kde leží, a postupne sa okolie neprirodzene sfarbuje (napr. na zelenohnedo.)
  - búranie budov
    - budovy sa búrajú vyhodnotením do vzduchu, najprv to panáci „podrôtuju“ a potom bude môcť hráč odpáliť budovu tlačidlom
    - pri búraní budovy sa môže odpad z nej (ak nie je odstránený) rozletieť po celom meste a znečistiť takmer všetko
  - ak sa auto na ceste pokazí, alebo sa dve autá zrazia, začne z nich pomaly vytekať olej a vylievať sa do pôdy
- **Aplikovanie postreku na pole**
  - panák vyjde z domčeka na pole a začne rozprašovať postrek
  - pole graficky zareaguje
    - ak je postrek silný, rastliny zoschnú, pole „zozelenie“
    - ak je postrek prislaby, nič sa nezmení
    - ak je akurát, škodca/choroba zmizne
  - na poli vznikne znečistenie
  - alternatívy ku znečisťujúcim postrokom – ekologickejšie ale drahšie alebo menej účinné (bio postrek alebo dedo s hrablami)
- **Odstránenie odpadu**
  - panák príde k odpadu a preniesie ho na iné miesto
    - odnesie ho „za roh“ do lesa – odpad naďalej znečisťuje, ale menej
    - odnesie ho na spracovanie no recyklačnej továrne – odpad už neznečisťuje mesto

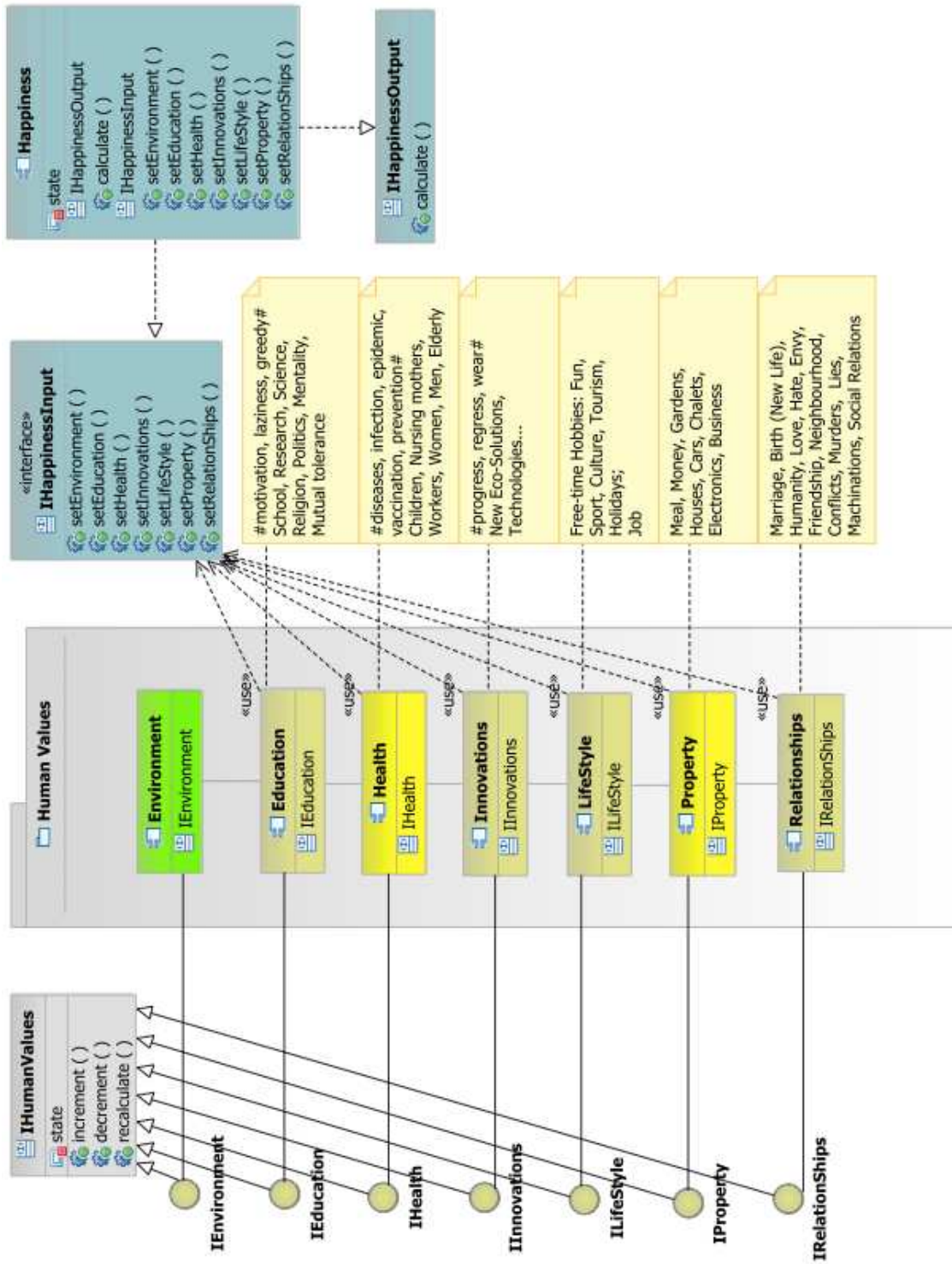
- ak bol odpad zle recyklovaný, môže začať nenápadne znečisťovať na nečakaných miestach
- ak je odpad nebezpečný, panák pri prenášaní odpadu umrie
  - odpad môže zostať ležať na ceste – ešte horšie miesto pre odpad
  - na odnos nebezpečného odpadu musí mať panák ochranný oblek
  - na odnos špeciálneho odpadu musí byť panák špecialista
- **Pretváranie životného prostredia**
  - panáci budú pľlíť stromy a postupne likvidovať les, zvieratká, ktoré stratia domov začnú chodiť po meste, otravovať panákov
  - v meste sa ťaží niečo v bani, a podkope sa jazero alebo rieka, panáci z bane v panike vybehnú a z bane sa vyleje kopa vody
  - pri lese sa postaví cesta, raz za čas na cestu vybehne zvieratko a ochromí dopravu, autá začnú brzdiť a kľučkovať (ale zvieratka to prežijú)
- **Zábavné prvky hernej dynamiky**
  - v ceste panákovi (napr. pri odnesení odpadu) sedí pes, šteká a nenechá ho prejsť, hráč musí kurzorom myši potiahnuť mačku a hodiť ju na psa, pes s mačkou sa pobijú a uvoľnia cestu panákovi
  - mačka so psom ako sa bijú, tak sa v „mlátiacom obláčiku“ pohybujú po mapke, môžu vletieť niekomu inému do cesty a rozsypať mu náklad rozliat vodu, ktorú nesie
  - dedo vylezie niekam do výšky (napr. na strom) a spadne mu rebrík, treba poslať niekoho, aby rebrík zdvihol

## Príloha 2

### Návrh modelov a atribútov (Edo Kuric)







## Zápis 8. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Eduard Kuric
<b>Dátum:</b>	25.11.2009
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:00
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	180 min.
<b>Prítomní:</b>	Vedúci: Ing. Michal Tvarožek Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Bc. Jakub Šimko
<b>Miestnosť:</b>	Ostatní prítomní: D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
18/11-86	Zabezpečiť prihlášku na TP Cup	Róbert Sopko	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-87	Architektúra	Eduard Kuric	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-88	Herný scenár	Vladimír Mihál	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-89	Analyzovať BRE	Karol Rástočný	18.11.2009	25.11.2009	Splnená
18/11-90	GUI verzia2	Róbert Sopko	18.11.2009	25.11.2009	Splnená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Róbert Sopko.

Prebrali sa výsledky úloh, ktoré boli pridelené členom tímu v predchádzajúcom stretnutí.

Róbert napísal prihlášku do súťaže TP Cup, ktorá predstavuje náš návrh riešenia projektu. Jej súčasťou bolo predstavenie tímu, motivácia, opis kontextu a náplne projektu, základné ciele. Zabezpečil jej vytlačenie a odovzdanie.

Eduard navrhol podobu architektúry, ktorá tvorila hrubý základ toho, ako by mala vyzerat' klientska časť nášho riešenia. Tento hrubý návrh sme sa rozhodli na stretnutí spoločne dopracovať s tým, že sme diskutovali o tom, aké dáta majú byť uchovávané na strane klienta a servera, funkcionality, úlohy klienta a servera. Súčasne sme si vyjasnili predstavu komunikácie medzi klientom a serverom ako aj úlohy jednotlivých modulov serveru. Výsledkom tejto časti stretnutia bola skica, ktorá reprezentovala blokovú schému nášho celkového systému - klientsku časť, rozhranie na komunikáciu medzi klientom a serverom a samotnú serverovú časť.

Vladimír prezentoval pekný interaktívny herný scenár, ktorý vypracoval pomocou prostredia Microsoft Expression Blend. Jeho úlohou bolo priblížiť základný gameplay.

Karol prezentoval svoj výrazný posun s BRE, resp. súčasný stav, jeho nedostatky a chyby, s ktorými sa bude musieť ešte popasovať a doladiť ich. V princípe však skonštatoval, že ich s prehľadom odstráni.

Róbert prezentoval rozšírenú verziu svojho predchádzajúceho návrhu GUI.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
25/11-99	Návrh a implementácia klienta	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Riešená
25/11-100	Návrh a implementácia rozhrania na komunikáciu medzi klientom a serverom	Róbert Sopko	25.11.2009	2.12.2009	Riešená
25/11-101	Návrh a implementácia rozhrania na komunikáciu medzi serverom a klientom	Vladimír Mihál	25.11.2009	2.12.2009	Riešená
25/11-102	Návrh a implementácia serveru	Karol Rástočný	25.11.2009	2.12.2009	Riešená
25/11-103	Architektúra systému – class diagramy	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Riešená
25/11-104	Vytvoriť dokument - preberací protokol	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Riešená
25/11-105	Podrobný plán do odovzdania prototypu	Róbert Sopko	25.11.2009	2.12.2009	Riešená

## Zápis 9. stretnutia tímu č. 1

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Vladimír Mihál
<b>Dátum:</b>	2.12.2009
<b>Čas:</b>	17:00 – 20:00
<b>Dĺžka stretnutia:</b>	180 min.
<b>Prítomní:</b>	Vedúci: Ing. Michal Tvarožek Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko

**Miestnosť:** D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
25/11-99	Návrh a implementácia klienta	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-100	Návrh a implementácia rozhrania na komunikáciu medzi klientom a serverom	Róbert Sopko	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-101	Návrh a implementácia rozhrania na komunikáciu medzi serverom a klientom	Vladimír Mihál	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-102	Návrh a implementácia serveru	Karol Rástočný	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-103	Architektúra systému – Diagramy tried	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-104	Vytvoriť dokument - preberací protokol	Eduard Kuric	25.11.2009	2.12.2009	Splnená
25/11-105	Podrobný plán do odovzdania prototypu	Róbert Sopko	25.11.2009	2.12.2009	Splnená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Róbert Sopko. Najprv Edo prezentoval preberací protokol, ktorý bude náš vedúci Michal podpisovať pri preberaní prototypu a dokumentácie.

Na stretnutí sme diskutovali najmä spôsob zápisu modelu sveta do formátu XML, ktorý bude prenášaný medzi klientom a serverom. Nakoniec sa zvolila reprezentácia, kde sú všetky objekty sveta usporiadané za sebou, pričom prvý objekt s id=0 reprezentuje svet.

Tiež sme sa rozhodovali, či budeme medzi klientom a serverom posielat' celý stav celého sveta, alebo iba zmeny v ňom. Rozhodli sme sa pre posielanie celého sveta minimálne pre prototyp odovzdávaný v tomto semestri, pretože na návrh a implementáciu mechanizmu sledovania a posielania zmien vo svete neboli časové možnosti. Do budúca sme však možnosť posielania iba zmien vo svete zatiaľ nevyklúčili.

Karol prezentoval funkčný produkčný systém s jednoduchými pravidlami. Systém vedel načítať počiatočný stav sveta a následne odvodzovať v pravidelných intervaloch. Systém bol odskúšaný na jednoduchom modeli sveta s továrňou a niekoľkými stromami, s každou odvodenou iteráciou znečistenie ovzdušia stúpalo.

Vlado demonštroval rozhranie medzi klientom a serverom na strane servera. Demonštroval volanie metódy na získanie stavu sveta jednoduchým Silverlight klientom a výpis získaných údajov vo formáte XML na klientovi.

Robo prezentoval podrobný plán vytvorenia prototypu na odovzdanie a tiež určil iterácie dokumentácie. Tiež predbežne určil obsah iterácií. Prezentoval tiež spracovanie prijatých správ na klientskej strane.

Edo prezentoval diagram tried celého systému, ktorý vznikol z náčrtu blokovej schémy našej hry. Na stretnutí sme si podrobnejšie vydiskutovali účel jednotlivých tried. Následne sme diskutovali vo dvoch skupinách klient (Edo a Robo) a server (Vlado a Karol) o konkrétnejších problémoch.

Nakoniec sme sa pokúšali nasadiť momentálnu verziu aplikácie na server s pomocou kontinuálneho integrátora, ktorý pravidelne kontroluje úložisko a pri jeho zmene aplikáciu skompiluje a nasadí. Nasadenie sa zásluhou hlavne Karola a Michala úspešne podarilo.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
2/12-106	Grafické rozhranie na klientskej strane	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-107	Rozhranie klient -> server	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-108	Rozhranie server -> klient	Vladimír Mihál	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-109	Dokument riadenia - štábna kultúra a štandardy kódovania	Vladimír Mihál	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-110	Dokument riadenia - preberacie protokoly	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-111	Dokument riadenia - plánovanie	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-112	Dokument riadenia - úlohy členov tímu	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-113	Dokument riadenia - kompletizácia a finalizácia	Róbert Sopko	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-114	Projektová dokumentácia	Eduard Kuric	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-115	Server - finalizovanie predbežnej verzie	Karol Rástočný	2.12.2009	9.12.2009	Riešená
2/12-116	Dokument riadenia - manažment verzií, konfigurácií a zmien	Karol Rástočný	2.12.2009	9.12.2009	Riešená

# **Imagine Cup 2010: Game Design**

## **Dokument k riadeniu projektu**

### **Príloha D**

---

## **Šablóna zápisov**

Vypracoval : Bc. Karol Rástočný

## Zápis X. stretnutia tímu č. 1

**Autor zápisu:** Bc. Meno Priezvisko  
**Dátum:** 11.11.2009  
**Čas:** 17:00 – 20:00  
**Dĺžka stretnutia:** 180 min.  
**Prítomní:** Vedúci: Ing. Michal Tvarožek  
 Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric  
 Bc. Vladimír Mihál  
 Bc. Karol Rástočný  
 Bc. Róbert Sopko  
 Bc. Jakub Šimko  
**Miestnosť:** Ostatní prítomní: D208

### Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
D/M-FID					Splnená Riešená

### Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Meno Priezvisko.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
D/M-FID					Splnená Riešená



# **Imagine Cup 2010: Game Design**

## **Dokument k riadeniu projektu**

### **Príloha E**

---

## **Preberací protokol**

Vypracoval : Bc. Eduard Kuric



## Preberací protokol

Typ projektu: Tímový projekt  
Názov projektu: Imagine Cup – Game Design 2010

Vedúci tímu: Ing. Tvarožek Michal  
Členovia tímu: Bc. Kuric Eduard  
Bc. Mihál Vladimír  
Bc. Rástočný Karol  
Bc. Sopko Róbert

Týmto *Ing. Michal Tvarožek* potvrdzuje prevzatie dokumentu (dokumentov)

.....  
od *tímu č.1* v zastúpení .....

V ..... dňa .....

.....  
*podpis člena tímu č. 1*

.....  
*podpis vedúceho tímu*