

Prítomní: Bc. Michal Barát
 Bc. Anton Benčíč (Diskusia)
 Bc. Peter Svorada (Zápis)
 Bc. Mária Šajgalík
 Ing. Michal Tvarožek

Dátum a čas: 8.11.2010 o 16:00
 Miestnosť: Softvérové štúdio
 Trvanie: 180 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
4.1	Naplánovať krátkodobé šprinty do konca semestra	Peter Svorada	8.11.2010	Dokončená
4.3	Prioritizácia úloh pre šprinty	Anton Benčíč, Mária Šajgalík	8.11.2010	Dokončená
5.1	Zpracovanie zmien do koncepcie	Anton Benčíč	3.11.2010	Dokončená
5.2	Príprava úvodov dokumentácií	Anton Benčíč	3.11.2010	Dokončená
5.3	Doplnenie kompetencií a úloh členov tímu do dokumentácie	Anton Benčíč	3.11.2010	Dokončená
5.4	Kolaudácia a odovzdanie dokumentácie	Anton Benčíč	4.11.2010	Dokončená
5.5	Finalizácia analýzy súťaže a minihier	Michal Barát	3.11.2010	Dokončená
5.6	Zdokumentovanie manažmentu plánovania	Peter Svorada	3.11.2010	Dokončená
5.7	Zdokumentovanie špecifikácie editora	Mária Šajgalík	3.11.2010	Dokončená
5.8	Zdokumentovanie hrubého návrhu	Mária Šajgalík	3.11.2010	Dokončená
5.9	Príprava štruktúry projektu (príprava tried, rozhraní a metód)	Anton Benčíč, Peter Svorada, Mária Šajgalík	8.11.2010	Dokončená
5.10	Implementácia prvého zobrazenia v rámci nášho herného enginu	Anton Benčíč, Peter Svorada, Mária Šajgalík	8.11.2010	Dokončená
5.11	Príprava návrhov grafických rozhraní	Michal Barát	8.11.2010	Dokončená

Priebeh stretnutia

Na úvod diskusie sme sa dohodli, že stretnutie povedie Tono, nakoľko bol posledným zapisujúcim, na vyhotovenie tohto zápisu bol určený Peter. Najskôr sme si prešli naše úlohy z minulého týždňa. Uzavreli sme dokumentáciu, aj k nej prislúchajúce úlohy v TFS a začali sme preberať Michalove návrhy grafického rozhrania.

Pre menu sme si vybrali kombináciu dvoch návrhov, ktorá zahŕňa krajinku s domčekmi (využitelnú priamo v hre), po kliknutí na domček reprezentujúci podmenu sa kamera priblíži k jeho stene a tam sa zobrazia voľby.

Následne Tono, Márius a Peter ukázali pokroky vo vývoji game engine. V rámci diskusie sa Mišovi T. vysvetlilo na akom princípe bude fungovať manažment kolízií.

Ciele

V rámci ďalšej diskusie sme si určili, že do ďalšieho odovzdania v rámci tímového projektu (a zároveň do používateľskej prezentácie, ktorá má byť v krátkej nadväznosti na toto odovzdanie), chceme byť schopný prezentovať splnené nasledovné ciele.

1. Návrh jedného sveta (viď. Koncepcia)
2. K postáv (pričom K je nenulové, kladné číslo)
3. 1-2 questy prípadne tutorial
4. Objekty a grafika (ako súčasť bodu 1)
5. Dialógy
6. Grafické používateľské rozhranie

Cesta

Na dosiahnutie týchto cieľov sme si určili, že musíme implementovať nasledovné prvky:

1. Editor (na vkladanie objektov do sveta a ich editovanie)
2. Špeciálne vlastnosti – skriptovací podsystem
3. Podsystem na fyziku

Na tému fyzika, bola pomerne dlhšia debata, ohľadne toho, že nepotrebujeme žiadne supervýpočty ala GTA IV.

Zvuk, rečová syntéza

Dohodli sme sa, že sa pokúsime dostať do hry realistické hlasy, či už dabovaním, alebo za pomoci aplikácie na rečovú syntézu. Ak by sa to nepodarilo, je možné nahradiť mumlaním, podobne ako tomu je v Plants vs. Zombies respektíve v The Sims.

Generátor postáv a pohybov

Dohodli sme sa, že treba zvážiť a skúsiť nájsť nejaký vhodný generátor postáv a pohybov, ktorý by produkoval pre nás schodné výstupy, aby sme limitovali časovú a kvalitatívnu náročnosť na Michalove B. zaťaženie.

Sebarefektívna entita

Michal T. navrhol, že by bolo vhodné, aby sme si zvolili jedného človeka, ktorý bude dávať spätnú väzbu na kvalitu a prínos našej hry už počas implementácie.

Fázy

Hlavnou časťou stretnutia bolo rozdelenie vyššie zašpecifikovaných úloh a cieľov do dvoch dvojtýždňových implementačných fáz.

1. Fáza

- Model mŕtveho sveta
- Manažér fyziky
- GUI
- Grafický editor

2. Fáza

- Animácie postavy
- AI
- Skriptovanie
- Content

Pričom sme sa dohodli, že o grafické časti sa bude starať Michal B., o programátorské Tono, Peter a Mária, no v prvom týždni druhej fázy sa bude Peter venovať predovšetkým obsahu hry a dialógom.

Bola uvedená aj tretia, finálna fáza.

3. Fáza

- Dokumentácia
- Dolad'ovanie

Stretnutia

Dohodli sme sa ešte, že stretnutia presunieme z piatku na pondelok, nakoľko tam vznikol pre takúto aktivitu vylúčením masových stretnutí k Tímového projektu časopriestor. Dohadovali sme sa aj ohľadne stretnutia ku konzultáciám k návrhu a technológiám. Táto téma ostala v značnej miere neuzavretá.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
6.1	Implementácia GUI	Peter Svorada	22.11.2010	
6.2	Modelovanie mŕtveho sveta	Michal Barát	22.11.2010	
6.3	Implementácia grafiky	Anton Benčíč	22.11.2010	
6.4	Implementácia fyziky	Máriuš Šajgalík	22.11.2010	

Zoznam príloh

Žiadne prílohy

Spracoval: Bc. Peter Svorada

Overil: Bc. Anton Benčíč