

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

Dátum a čas: 15.11.2010 o 16:00
 Miestnosť: Softvérové štúdio
 Trvanie: 180 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

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

Priebeh stretnutia

Na začiatku stretnutia sme zhodnotili doterajší priebeh práce na úlohách z minulého týždňa.

Mišovi B. sa podarilo vytvoriť prvý návrh modelu herného sveta a modelov domčekov. Zhodnotili sme, že svet musí byť rozdelený na viacero častí, ktoré sa budú spájať do celku v hernom editore. Takto sa dosiahne väčšia modularita herného sveta a flexibilita. Čo sa týka menších modelov ako vytvorené modely domčekov, je potrebné zmenšiť počet polygónov, ktoré obsahujú.

Tonovi sa podarilo vytvoriť základ herného editoru vo WPF. Spravil dynamickú kompiláciu objektov, kde sa vyskytol problém s portovaním z verzie XNA 3.1 na verziu 4.0, ktorý sa mu podarilo nakoniec vyriešiť. V editore je už funkčné základné načítanie scén. Zostáva implementovať zobrazovanie a nastavovanie vlastností objektov.

Peťo spravil načítavanie štruktúry UI objektov z XML súboru. Vytvoril základné triedy reprezentujúce UI elementy. Zostáva implementovať zobrazovanie týchto prvkov.

Márius vytvoril triedu fyzikálneho modelu pre objekty a implementoval Quadtree štruktúru hierarchie objektov. Zostáva spraviť prepojenie so scénickým grafom a dokončiť interakciu a kolíziu objektov.

Druhú časť stretnutia sme sa vrátili k doposiaľ vymysleným nápadom na gameplay a diskutovali sme možné čiastkové scenáre. Dohodli sme sa, že úlohy, ktoré hráč musí plniť v rámci hry, musia súvisieť so špeciálnymi schopnosťami hlavnej postavy. Tieto špeciálne schopnosti sú najmä vracanie sa v čase, čítanie myšlienok a pod. Tieto schopnosti boli popísané v koncepcii hry v rámci dokumentácie projektu.

Nakoniec sme sa dohodli, že každý spíše 3 vety vystihujúce našu výnimočnosť.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
6.1	Implementácia GUI	Peter Svorada	22.11.2010	Rozpracovaná
6.2	Modelovanie mŕtveho sveta	Michal Barát	22.11.2010	Rozpracovaná
6.3	Implementácia grafiky	Anton Benčíč	22.11.2010	Rozpracovaná
6.4	Implementácia fyziky	Máriuš Šajgalík	22.11.2010	Rozpracovaná
7.1	Vymyslieť 3 vety, ktoré vystihujú našu výnimočnosť	Michal Barát, Anton Benčíč, Peter Svorada, Máriuš Šajgalík	22.11.2010	
7.2	Spísať úvodný scenár	Peter Svorada	22.11.2010	

Zoznam príloh

Žiadne prílohy

Spracoval: Máriuš Šajgalík

Overil: Peťo Svorada