

Zápis zo stretnutia č. 2

Dátum:	6.10.2010
Čas:	8:00 – 10:00
Miestnosť:	softvérové štúdio
Vedúci projektu:	Ing. Michal Kasan
Zúčastnení členovia tímu:	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
Vypracoval:	Bc. Ondrej Urban

Téma stretnutia: Problémová oblasť, existujúce riešenia, požiadavky a funkcie

Vyhodnotenie úloh

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
1.1	Zhodnotenie možných platforiem realizácie systému	29.9.2010	6.10.2010	Gabriel	o
1.2	Porovnanie použiteľných technológií	29.9.2010	13.10.2010	András	~
1.3	Výber vhodnej metódy vývoja	29.9.2010	1.10.2010	Michal	o
1.4	Štúdium problémovej oblasti	29.9.2010	6.10.2010	všetci	o
1.5	Analýza existujúcich riešení	29.9.2010	6.10.2010	Ondrej	~
1.6	Vytvorenie plánu na zimný semester	29.9.2010	6.10.2010	Radovan	o
1.7	Určenie úloh jednotlivých rolí v tíme	29.9.2010	6.10.2010	všetci	o

¹ o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

Opis stretnutia

- Prezentovali sme získané poznatky zo štúdia problémovej oblasti.
 - nájsť výskumy, ktoré potvrdzujú, že hranie hier zlepšuje konkrétne schopnosti
- Prezentovali sme nájdené existujúce riešenia a diskutovali o ich vlastnostiach.
 - väčšina portálov používala Flash hry a statické HTML stránky
 - hry boli rozdelené do kategórií podľa schopnosti, ktorú zlepšujú (návrh: aby vyššie boli také hry, ktoré najviac zlepšujú danú schopnosť, nižšie tie, ktoré menej)

- c) jednoduchý, ľahko pochopiteľný koncept hry a animovaný návod na hranie
 - d) jednotné a prítlačivé GUI, rovnaké umiestnenie ovládacích prvkov, vhodné farby
 - e) problém, čo vyjadruje skóre hry? aby používateľ hneď vedel, či má dobrý/zlý výsledok
 - i) slovné hodnotenie – ak je výsledok z intervalu $\langle x, y \rangle$, potom ste „výborný“
 - ii) tabuľka najvyšších skóre ostatných používateľov (možnosť skrytia vlastných výsledkov, ak nechce)
 - iii) posun o x miest v rebríčku hore/dole zobrazený
 - f) odporúčanie podobných hier, hodnotenie hier, názory a rady od iných hráčov
3. Diskutovali sme o špecifikácii hier.
- a) rozhodnúť sa, akú zvoliť taxonómiu rozdelenia hier (% príspevok do schopností)
 - b) existuje veľmi málo hier zameraných na kreativitu, lebo sa dá ťažko zmerať výsledok
 - c) vedúci získal databázu slovenských slov, ktoré sa použije v úlohách na slovnú zásobu
4. Navrhli sme vylepšenia funkcionality.
- a) upozornenie používateľa, že nehral dlhší čas (napr. mailom alebo po prihlásení)
 - b) dotazník po odohraní hry (nepovinný) : ako sa mu páčila hra, ...
5. Oboznámili sme vedúceho s postupom práce na analýze technológií.
- a) porovnanie technológií z rôznych pohľadov (architektúra, požiadavky, gui)

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita ²
2.1	Dokončenie analýzy existujúcich riešení	29.9.2010	9.10.2010	Ondrej	
2.2	Vypracovanie a dokončenie analýzy technológií	29.9.2010	13.10.2010	András, Peter, Gabriel, Michal	
2.3	Dokončenie požiadaviek na produkt	6.10.2010	9.10.2010	Peter	
2.4	Vypracovanie dokumentácie k analýze	6.10.2010	13.10.2010	Ondrej	
2.5	Vytvorenie webovej prezentácie tímu	6.10.2010	13.10.2010	Michal	
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	
2.7	Upraviť plán na semester a vytvoriť plán k časti návrh	6.10.2010	13.10.2010	Radovan	

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy

A. Vybraná množina potenciálnych technológií

a. klasický prístup:

- i. HTML 4.01 / HTML 5.0
- ii. ASP
- iii. PHP
- iv. Javascript
- v. AJAX

b. RIA (Rich Internet Application):

- i. Flash
- ii. Flex
- iii. Silverlight
- iv. JavaFX