

<b>Zápis zo stretnutia č. 4</b>	
<b>Dátum:</b>	20.10.10
<b>Čas:</b>	8:00 – 11:00
<b>Miestnosť:</b>	softvérové studio
<b>Vedúci projektu:</b>	Ing. Michal Kasan
<b>Zúčastnení členovia tímu:</b>	Bc. Michal Belianský, Bc. Peter Bugáň, Bc. Gabriel Duchoň, Bc. András Lendvay, Bc. Radovan Skulský, Bc. Ondrej Urban
<b>Chýbajúci:</b>	-
<b>Vypracoval:</b>	Bc. Radovan Skulský

**Téma stretnutia:** Hrubý návrh riešenia

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav <sup>1</sup>
2.5	Webová prezentácia tímu - pripomienky	6.10.2010	20.10.2010	Michal	o
2.6	Hľadanie nových nápadov na hry	6.10.2010	20.10.2010	všetci	o
3.1	Zoznam mentálnych schopností	13.10.2010	13.10.2010	Radovan	o
3.2	Špecifikácia hier – kategórie hier, systém hodnotenia, výber hier	13.10.2010	16.10.2010	Peter, Gabriel	o
3.3	Špecifikácia funkcionality, prípady použitia UML	13.10.2010	16.10.2010	Ondrej	o
3.4	Architektonický návrh	13.10.2010	20.10.2010	Michal, András	o
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	<del>20.10.2010</del> 26.10.2010	Peter, Gabriel	~
3.6	Špecifikácia GUI rozhrania hier – spoločné znaky, prvky	16.10.2010	20.10.2010	Peter, Gabriel	o

<sup>1</sup> o = dokončená, ~ = rozpracovaná, x = zrušená

**Priebeh stretnutia:**

1. Zahájili sme stretnutie.
2. Vedúci sa vyjadril k obsahu web prezentácie a úrovne zverejňovania dokumentov.
3. Prešli sme na vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia. Všetky úlohy boli úspešne splnené.
4. Diskutovali sme o výbere množiny mentálnych schopností, pre ktoré budú implementované hry. Zoznam bol schválený.
5. Diskutovali sme vybrané hry z hľadiska ich implementácie a zásahov do návrhu riešenia. Od vedúceho bola prezentovaná možnosť zmeny zoznamu v budúcnosti.
6. Boli prezentované prípady použitia, pripravovaná funkcionálna. K navrhutej funkcionalite neboli výhrady.
7. Diskutovali sme o návrhu grafického a používateľského rozhrania hier na základe analýzy používateľského rozhrania pripravovaných hier. Bola prezentovaná požiadavka na pripomienkovanie prototypu.
8. Diskutovali sme o návrhu grafického a používateľského rozhrania portálu. Boli navrhnuté spôsoby zobrazenia hier podľa kategórií a podľa mentálnych schopností.
9. Prezentovali sme hrubý logický dátový model aplikácie, ktorý reprezentuje zvolenú funkcionálnu. Pripomienky:
  - 9.1. Dotiahnutie ohodnocovacieho systému hier – body, index, skóre. Kombinácia levelov a úrovne mentálnej schopnosti. Pridanie vhodných tabuliek aj pre sledovanie histórie.
  - 9.2. Vysvetlenie účelu entity: inštancia schopnosti.
  - 9.3. Zhodnotenie konfigurovateľnosti: treba tabuľku nastavenia k skupine a tabuľku personálne nastavenia k používateľovi.
  - 9.4. Zhodnotenie zachovania výkonu aplikácie po veľmi dlhom čase. Vytvorenie historických tabuliek (pre jednotlivých rokov).
  - 9.5. Potreba podpory lokalizácie. Pridanie lokalizačných tabuliek (pre tabuľky s lokalizovateľným textom).
10. Bol diskutovaný spôsob hodnotenia mentálnych schopností.
11. Boli diskutované nápady. Vytvorenie cieľa hráčom, ktorý bude hraním dosahovať.

**Úlohy do ďalšieho stretnutia:**

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita <sup>2</sup>
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	<del>20.10.2010</del> 26.10.2010	Peter, Gabriel	2
4.1	Úprava návrhu na základe identifikovaných zmien (dátový model, popis entít a scenáre)	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej	1

4.2	Návrh komponentového modelu	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej, Radovan	1
4.3	Návrh logiky hodnotenia hráčov a výberu úrovni v hre	20.10.2010	23.10.2010	všetci	3
4.4	Analýza návrhu vzhľadom na technológiu Adobe Flex (Flash)	20.10.2010	26.10.2010	András	3
4.5	Príprava dokumentov pre návrh, úprava projektového plánu	25.10.2010	26.10.2010	Radovan	3

<sup>2</sup> 1=vysoká, 5=nízka

## Prílohy

### A) Zoznam mentálnych schopností

- 1) Krátkodobá pamäť (working memory)
- 2) Dlhodobá pamäť (long-term memory)
- 3) Rýchlosť spracovania (processing speed)
- 4) Uvažovanie a rozhodovanie (logic and reasoning)
- 5) Pozornosť (attention)
- 6) Jazykové schopnosti, slovná zásoba (verbal and vocabulary processing)
- 7) Vizúálne schopnosti (visual processing)
- 8) Sluchové a rytmické schopnosti (auditory and rhythmic processing)
- 9) Motorické schopnosti (motoric abilities)

### B) Kategórie hier

Kategórie hier:

- slovné hry
- hry na pamäť
- hry na postreh (pozornosť)
- logické hry
- matematické hry

Výstupy z hier:

- čas (celkový)
- skóre (body)
- počet (nájdenných, ťahov, chýb)
- počet správnych a nesprávnych
- rozdiel od správneho výsledku

### C) Diagram prípadov použitia

