

Zápis zo stretnutia č. 5	
Dátum:	27.10.10
Čas:	8:00 – 11:00
Miestnosť:	softvérové studio
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
Chýbajúci:	Ing. Michal Kasan
Vypracoval:	Bc. Michal Belianský

Téma stretnutia: GUI portáliu a hier, dátový model, hodnotenie hry a používateľa, dokončenie dokumentácie

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Stav ¹
3.5	Špecifikácia GUI rozhrania aplikácie – web	16.10.2010	26.10.2010	Peter, Gabriel	o
4.1	Úprava návrhu na základe identifikovaných zmien (dátový model, popis entít a scenáre)	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej	o
4.2	Návrh komponentového modelu	20.10.2010	23.10.2010	Michal, Ondrej, Radovan	o
4.3	Návrh logiky hodnotenia hráčov a výberu úrovni v hre	20.10.2010	23.10.2010	všetci	o
4.4	Analýza návrhu vzhľadom na technológiu Adobe Flex (Flash)	20.10.2010	26.10.2010	András	o
4.5	Príprava dokumentov pre návrh, úprava projektového plánu	25.10.2010	26.10.2010	Radovan	o

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

Priebeh stretnutia:

1. Zahájili sme stretnutie. Všetky úlohy boli splnené.
2. Prezentovali sme vypracované úlohy:
 - a) P. Bugáň a G. Duchoň predviedli návrh GUI portálu a hier. Ďalší členovia tímu pripomienkovali možné vylepšenia a zmeny. Tieto návrhy neboli ešte záväzné a sú otvorené pre ďalšie zmeny.
 - b) M. Belianský zapracoval ďalšie funkcionálne požiadavky do dátového modelu. Diskutovanie zmien upraveného dátového modelu. Diskutovanie korektnosti a použiteľnosti dátového modelu vzhľadom na tieto požiadavky.
 - c) Technológia Flex – ponúkané možnosti. A. Lendvay prezentoval jednoduchú hru naprogramovanú vo Flexi. Diskusia o použití vývojového prostredia a zložitosti tvorby programov vo flashi. Diskusia o ďalšom postupe – vytvorenie základného rámca hry.
 - d) Tvorba dokumentácie k návrhu a úprava projektového plánu.
3. Diskutovali sme výber frameworku, ktorý použijeme pri implementácii portálu. Na základe referencií bol navrhnutý php framework Yii. Na ďalšie stretnutie treba porovnať ďalšie existujúce frameworky a na základe tohto, sa definitívne pre niektorý rozhodnúť.
4. V rámci návrhu sme diskutovali o spôsobe hodnotenia úrovne mentálnych schopností hráča. Predbežne bol vybraný spôsob „Dynamický príspevok vzhľadom na úroveň a aj schopnosti hráča“, ktorý určuje dynamickú veľkosť príspevku k jednotlivým hráčovým schopnostiam. Prešli sme si možné spôsoby výberu (určenia) úrovne hry, zisťovali ich funkcionálne a nefunkcionálne nedostatky a potencionálne riziká.
5. O. Urban a R. Skulský predviedli návrh jednotlivých komponentov navrhovaného systému. Zoznam komponentov nebol úplný. K zoznamu bol zostavený a predvedený aj diagram.
6. Diskutovanie o metodikách a finalizácii dokumentácie. Určili sme si, ktoré časti dokumentácie treba ešte prepracovať a ktoré postúpiť vedúcemu na posúdenie.
7. Prešli sme si úlohy, ktoré je potrebné vypracovať do najbližšieho stretnutia.
8. Pridelenie a finalizácia úloh zo stretnutia.

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID	Úloha	Dátum zadania	Termín ukončenia	Zodpovedná osoba	Priorita²
5.1	Úprava a dokončenie komponentového modelu	27.10.2010	30.10.2010	András	2
5.2	Dokončenie dokumentácie k riadeniu	27.10.2010	2.11.2010	Ondrej	1
5.3	Porovnanie php frameworkov	27.10.2010	30.10.2010	Michal	2
5.4	Finalizácia dokumentácie k projektu	27.10.2010	31.10.2010	Rado	1
5.5	Úprava špecifikácie hier	27.10.2010	30.10.2010	Gabriel	3
5.6	Úprava GUI hier a portálu	27.10.2010	30.10.2010	Peter	3

² 1=vysoká, 5=nízka

Prílohy

A) Navrhnuté GUI portálu



