

Zápis z 1. Stretnutia tímu č. 7

Dátum: 10.10.2012
Miestnosť: softvérové štúdio (KIVT, FEI-STU)
Prítomní:
Pedagóg : Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu: Bc. Peter Dulačka, Bc. Lukáš Loch, Bc. Matúš Michalko,
Bc. Tomáš Filčák, Bc. Michal Lihocký, Bc. Marián Baňák,
Bc. Marek Šurek

Stretnutie viedol: Lukáš Loch

Zápis: Marek Šurek

Zvolený nasledovný zapisovateľ: Matúš Michalko

Téma stretnutia

Rozdelenie úloh v tíme, prvá špecifikácia problému, definovanie spôsobu práce v tíme

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

1. Peter a Marián analyzovali možnosti Androidu, referenčnej mobilnej platformy, pre potreby hry. Z ich výsledkov vyplynulo, že naša vízia bude na danej platforme realizovateľná.
2. Marek rozpracovával podrobnejšie ideu o objavovaní pokladu v hre. Jeho nápady boli akceptované členmi tímu a po konzultácii boli zapracované do ďalších plánov.
3. Kompletné vypracovanie úloh sa nachádzajú v prílohe A

Opis stretnutia

1. Lukáš začal viesť prvé oficiálne stretnutie nášho tímu. Predstavil základnú ideu tohto stretnutia : definovať si, ktoré požiadavky z brainstormingu
2. Jakub navrhol spracovávať požiadavky v dvoch vlnách. Najprv sme mali definovať črty hry na vysokej úrovni a potom v nasledovných vlnách stále bližšie špecifikovať dané vlastnosti hry.
3. V postupných iteráciách sme spoločne identifikovali ku konečnému zoznamu najdôležitejších vlastností hry vid' príloha B.
4. Následne sme si začali rozdeľovať svoje vývojárske role a pozície.
5. Jakub následne vytvoril ako Product Owner prioritu na oblasť hľadania pokladov. Na základe toho bude nutné správne naplánovať úlohy na najbližšie šprinty.
6. Boli jasne stanovené základné technológie, ktorými budeme vyvíjať
7. Neprebehla rozprava o grafike hry, nakoľko neboli žiadne reálne podklady, ktoré by sme mohli hodnotiť. Preto sa diskusia na tuto tému posunula na ďalšie stretnutie, kde majú padnúť už aj prvé grafické návrhy
8. Bola prezentovaná jednoznačné rozhodnutie aby sme využívali Jiru aby sme mohli manažovať projekt cez ňu

Úlohy do ďalšieho stretnutia :

1. Vypracovanie základného výzoru a pocitu zo samotnej hry vo forme grafických návrhov (zodp. Lukáš)
2. Digitalizácia a spolupráca s Lukášom na grafickej stránke hry (zodp. Tomáš)
3. Prechod na manažmentový systém Jira s následným vytvorením prvotného plánu úloh (zodp. Matúš a Marek)

4. Vytvorenie a sprevádzkovanie DB servera s tabuľkou obsahujúcou údaje potrebné pre prihlásenie používateľa. (zodp. Matúš)
5. Prihlásenie a registrácia používateľa na webovej stránke (zodp. Matúš)
6. Vytvorenie služieb pre vzdialenú registráciu a prihlásenie (zodp. Matúš a Michal)
7. Webové sídlo tímu (zodp. Matúš a Michal)
8. Prechod na Mercurial (zodp. Michal)
9. Prihlásenie pomocou vytvorenej služby cez Android aplikácie (zodp. Peter a Marián)
10. Použitie máp na Android zariadení s následné vytiahnutie GPS hodnôt o pozícii (zodp. Peter a Marián)
11. Presnejšia špecifikácia črt, ktoré zákazník (Jakub) definoval ako prioritné. (zodp. Marek)
12. Základné testovacie scenáre na webovom backende (zodp. Marek)

Príloha A: Vypracovanie zadaní na 1. stretnutie

1. ESTETIKA - Tomáš, Michal

Michal :

- sociálny zážitok
- spoznávanie nových ľudí
- spestrenie fádneho životného štýlu
- pocit dobrodružstva, napätie, paranoja
- sleduje ma niekto? koľko ich ide po mne?
- zapojil sa niekto ďalší do hry? (ide po mne niekto ďalší?)
- už sú blízko, ale nevidím ich...
- cesta do práce je zrazu zaujímavejšia...
- popularita
- súťaženie so skutočnou fotografiou -> možnosť spoznávania hráčov napríklad vo vlaku či MHD
- objavovanie
- turistika, relax, spoznávanie nových miest
- intelektuálna výzva - indície vs. riešenie
- súťaživý duch - dobrý pocit z výhry (riziko: veľa prehier = demotivácia)
- spolupráca
- formovanie "rolí" vs. pomáhanie kamarátom

Tomáš: (Vizuálne prvky, zážitok)

3 typy zariadení:

- desktop
- mobilné zariadenie
- tablet

Dve možnosti grafického návrhu:

- rozoznávame 2 druhy zariadení - desktop vs mobilná verzia (tablet & mobil)

Mobilne zariadenie:

- „responsive“ dizajn

Desktop:

- nezávislí styling

Základná podpora:

- použitie TwitterBootstrap, Jetstrap -> vykreslenie základných komponentov

Otázky v popredí:

- zachovanie konzistencie dizajnu vrámci vnútornej logiky Androidu vs zachovanie konceptu konzistencie desktopu a mobilných zariadení

Zážitok

- Krátke animácie, zobrazenie fullscreen obrázku pri týchto udalostiach
- pri chytení obete, fotka obete a napríklad obrázkov mreží
- animácia pri príprave odfotenia obete, grafika - zameriavač niečo na štýl reportérskych fotoaparátov
- zobrazenie mapy v "scanner mode", zelený podtón s krúžiacou ručičkou
- prepnutie módu grafiky do alarm režimu v prípade priblíženia prenasledovateľa (dojem alarmu v ponorke, kde sa všetko stmaví a bliká len červene svetlo)

2) STORYLINE - Lukáš, Marek

stopovanie (lapanie) - podstata chytiť určený objekt - odmena, popis v game rules
objavitelia- podstata dostať sa k objektu na mape - odmena, popis v game rules

3) GAME RULES - Marek, Lukáš

Lukáš

odmeny: 3 typy mien (mena sú nápady)

- lapanie - mena typ 1. "**gemy**": najhodnotnejšie a najťažšie získateľné, za chytenie hráča, alebo vniknutie pred chytením (hra končí bez dosiahnutia stavu chytený)
- poklad + hľadanie a dosiahnutie miesta - mena typu 2: "**goldy**" - za dosiahnutie miesta alebo objavenie pokladu, dané peniaze sa menia za predmety - cennejšie alebo menej goldov ako lineMoney
- čas online - peniaze typu 3: "**lineMoney**" najmenej cenné, dajú sa kupovať bonusy za väčšie množstvo, treba ošetriť podvádzanie viacerými účtami./ po odhlásení sa rieši po koľko času online opäť začne dostávať ďalšie lineMoney

pohyb a priestor:

- riešime pohyb v relatívne 2D prostredí, poschodia asi nebudeme zahŕňať
- priestor : z pohľadu hry – diskretný
- z pohľadu reálneho sveta - spojitý presun reálnej osoby po svete

lapanie

- riešime dosiahnutie a chytenie unikajúceho. Policajt naháňa a dosiahne diskretnú polohu, ak sa poloha unikajúceho rovná polohe chytajúceho hra pokračuje do súboja/výzvy

výzva

- nutnou podmienkou výzvy je chytenie unikajúceho policajtom,
- po chytení sa objaví rozhranie výzvy, ktoré znázorňuje samotný súboj
- výsledok výzvy je ovplyvnený predmetmi, časom lapania, šťastím,

súťaž

- Verejný Ranking/Rating lapania ľudí- dva spôsoby (ľudia s viac osobnými údajmi a s menej)
- podľa toho aký rating proti akému hraje, rieši sa rozdiel a na báze neho sa počíta pridaná alebo záporná - strata, prehraného
- Verejný Ranking/Rating zberu a objavovania

Marek(rozpracovanie idej o objavovani)

- bude vytvorený náhodný generátor pozícií, ktoré budú vytvárať úlohy pre objaviteľov
- objavitelia budú chodiť na tieto pozície a robiť fotky
- objavitelia si sami môžu zvoliť, ktorú úlohu si výberu
- rôzne možnosti obtiažnosti rastúce na základe ratingu objaviteľa
- pri určitom náraste bodov sa neukáže presná lokalita, ale len odhadovaná (niečo s priemerom x metrov) + fotografie. Objaviteľ bude musieť nájsť toto miesto len na základe približnej pozície (približnosť sa bude zhoršovať s rastúcim ratingom objaviteľa) a na základe fotografii z danej lokality
- (neschválené/ nediskutované) je možné aby objaviteľ zadával aj úlohy za nadobudnuté body a to hlavne s nasledovným obsahom (stratil som kľúče niekde tu, stratil som telefón a pod). Možnosť odmeny je na samotnom človeku, koľko za danú vec ponúkne
- (neschválené/ nediskutované) hľadanie reálnych “kriminálnikov” -> s parsovanie databázy ministerstva vnútra o hľadaných osobách (neplatiči výživného, utiekli z dopravnej nehody, sú nezvestný, hľadá ich Pošta pre teba a pod.)

Ošetrenia

- aby hráč nemohol odfotiť tu istú lokalitu viac krát (generovanie úloh pre daného používateľa by zohľadňovalo jeho dosiahnuté výsledky). Je možné stanoviť, že po čase by sa jeho predchádzajúce úspechy nebrali do úvahy.
- treba zabezpečiť aby jeden kamarát neodfotil hľadanú lokalitu a potom rozoslal svojim kamarátom tuto fotku a on si ju už len uploadne. Preto je GPS pozícia pri uploade fotky resp. nejaký špeciálny formát ukladania fotky, ktoré by zohľadňovalo GPS súradnicu + ID mobilného telefónu.

4) TECHNOLOGIE - Peto, Majo

- klient ako Android aplikácia s podpornou web aplikáciou pre dodatočné vlastnosti na webe;
- web v PHP frameworku Yii,
- Android s podporou API od Gingerbread nahor (nie od Android 4)
- Postgresql 9.2 s GIS rozšírením
- ukladanie obrázkov na začiatku riešiť lokálnym serverom
- nedostupnosť internetového pripojenia riešiť lokálnou databázou, ktorá všetko pushne hneď po získaní pripojenia na web backend; rovnako obsah hry do určitej miery nacacheovať do telefónu nech sa stále nemusí nedopytovať server
- maximalisticky dizajn (aj keď malý display) – dohodnúť či portrait/landscape alebo len jedno z nich
- kvôli podpore viacerých verzii Androidu bude nutne vytvoriť viaceré verzie aplikácie
- mapy: Street view - jednoduchý a neobmedzený prístup
- GPS žerie baterku viac ako A-GPS nie je úplne pravda nakoľko presné GPS súradnice stačí keď budeme získať iba v istých časových intervaloch a tak výrazne šetriť baterku.
- grafiku je nutné vytvoriť pre 4x pre 4 základne rozlíšenia : LDPI, MDPI, HDPI, XHDPI (ikony, špeciálne tlačidlá a nelineárne pozadia)

Príloha B:

Backlog :

1. Hľadanie pokladov

- Generovanie pokladu
 - Pridavanie pokladov manuálne adminom/hráčom
 - Hľadanie
 - Nájdenie pokladu
2. Lapanie ľudí
- Generovanie misie pre hráča
 - Pridelenie úlohy manuálne
 - Lapanie
 - Dokončenie úlohy hľadania + súboj s výsledkom (nie úplne dohodnuté)

Hlavné črty hry

- Správa účtu používateľa (email, heslo, notifikácie...)
- Prehliadanie osobného profilu z pohľadu svojich itemov a úspechov
- Prehliadanie misí
- Marketplace na kupovanie/vymieňanie itemov, ktoré zvyhodňujú počas hrania
- Prehliadanie cudzích profilov
- Interakcia medzi hráčmi (chat, súkromné správy)
- Celkový prehľad o hráčoch - rankiny, úspechy atd.
- Administrátorské rozhranie na správu hráčov, štatistiky jednotlivých hier, správa itemov, interných herných peňazí, a pod.
- Testovanie AB -> herné tímy dostanú rozdielne pravidlá pre tú istú hru a my môžeme sledovať game balance
- Stavby dokumentácie
- Možnosť hráčov reportovať čokoľvek (technickú chybu v hre, cheatera a pod..)

Príloha C: Pozície v tíme

Marián - aplikácia pre Android (logika + grafika)

Peter – Aplikácia pre Android (logika + zvuk)

Matúš - frontend(JS) webovej časti hry + backendové služby

Marek - Práca a algoritmy s GIS, pomoc pri tvorbe testovacích scenárov, pomoc pri tvorbe web časti aplikácie

Lukáš - Motív hry, celkové ponatie, atmosféra, feeling hry + Android grafika

Tomáš - grafika

Michal - Práce s Matúšom na web verzii hry