

## Zápis z 5. stretnutia tímu č. 7

**Dátum:** 7.11.2012

**Miestnosť:** respírium bloku B4 (FEI-STU)

**Prítomní:**

Pedagóg : Ing. Jakub Šimko

Členovia tímu: Bc. Lukáš Loch, Bc. Matúš Michalko, Bc. Tomáš Filčák,  
Bc. Michal Lihocký, Bc. Marek Šurek, Bc. Peter Dulačka

**Stretnutie viedol:** Tomáš Filčák

**Zápis:** Peter Dulačka

### Téma stretnutia

Sumarizácia doterajšieho priebehu druhého šprintu, identifikácia a riešenie objavených problémov, prezentácia vypracovaných dokumentov (princípy hry, dokumentácia)

### Sumarizácia hotových úloh:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Zodpovedný	Čas vyriešenia
GCTEAM-162	Oprava chyb kodu a prístupu verziovania	Matúš Michalko	Matúš Michalko	2012-11-03 21:40
GCTEAM-158	Vyriesit synchronizáciu priradeného tasku so serverom	Peter Dulačka	Peter Dulačka	2012-11-05 19:36
GCTEAM-152	system levelov ako model na androide	Peter Dulačka	Peter Dulačka	2012-11-05 19:36
GCTEAM-148	Implementácia algoritmu na vypočet vzdialenosti dvoch bodov	Peter Dulačka	Peter Dulačka	2012-11-05 19:36
GCTEAM-141	analýza prvého sprintu z pohľadu manažmentu rizik	Michal Lihocký	Michal Lihocký	2012-11-06 22:33
GCTEAM-136	uvod a hruba špecifikácia na finalnu hru	Michal Lihocký	Michal Lihocký	2012-11-08 18:51
GCTEAM-135	vytvorenie základnej štruktúry dokumentu	Michal Lihocký	Michal Lihocký	2012-11-03 22:29
GCTEAM-133	základ pre implementáciu systému levelov	Michal Lihocký	Peter Dulačka	2012-11-02 00:06
GCTEAM-132	administrátorské rozhranie na správu úloh	Michal Lihocký	Matúš Michalko	2012-11-10 18:44
GCTEAM-78	Identifikovanie podstránok webu	Tomáš Filčák	Tomáš Filčák	2012-11-01 17:55
GCTEAM-22	Implementácia automatickeho zatvárania úloh po uplynutí časového kvanta	Marek Šurek	Matúš Michalko	2012-11-10 18:45

Okrem spomenutých sa počas prvého týždňa ešte dokončilo:

- Marek dokončil (a na stretnutí prezentoval) dokument o princípoch hry a jej príbehovej časti
- Marek našiel a dal nainštalovať plugin do systému Jira na lepšie spravovanie úloh
- Marek opravil chyby vo webovej aplikácii, ktoré boli objavené počas testovania
- Tomáš vypracoval zápisnicu z predchádzajúceho stretnutia a spolu s Matúšom vytvorili základ štýlov na webovej aplikácii (formuláre a celkový vzhľad)
- Lukáš pre mobilnú aplikáciu vytvoril rozloženie inventára a vymenil v menu text za tlačítka

### Sumarizácia už začatých úloh:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Zodpovedný
GCTEAM-159	navrh obrazovky na zobrazovanie informácií o hracovi (webapp)	Tomáš Filčák	Michal Lihocký
GCTEAM-154	Synchronizácia inventára so serverom	Peter Dulačka	Peter Dulačka
GCTEAM-153	Android InfoBar	Lukas Loch	Peter Dulačka

### Priebeh stretnutia:

- 1) Lukáš na základe predchádzajúcej konzultácie poukázal na *chýbajúci celkový plán*. Jakub navrhuje ako jedno z riešení čo najintenzívnejšie *naplnenie „backlogu“* v systéme Jira.
- 2) Tomáš poukázal na *formát zápisov* a nedostatočné odkazovanie na jednotlivé úlohy členov tímu. Po dohode členov tímu je zhrnutie úloh exportom zo systému Jira doplnený o slovné opisy menších úloh, ktoré v systéme nie sú.
- 3) Nasleduje diskusia o vetve vývoja, ktorou sa budeme ďalej uberať:
  - a. Pokračovať vo vývoji úloh
  - b. Začať pracovať na implementácii zahŕňajúcej ľudí

Diskusia ukázala naklonenie členov tímu *k dokončeniu vývoja úloh*, hlavne z pohľadu časového rizika a možnosti oneskoreného dokončenia vývoja a naklonenie k tematike detektívov a mafiánov.

- 4) Marek prezentoval *dokument o herných pravidlách* a typoch úloh (v prílohe A). Ako hlavný problém spomenul *minimálne zapracovanie príbehu do súčasného vývoja*. Michal si následne upresňoval pohľad na základný model a rozšírenú funkcionálnu, aby sa zabránilo prebytočnému sústredeniu na jednu konkrétnu vec.

Na základe Marekovho dokumentu (a Jakubovho odporúčania) sa *Marek počas ďalšieho sprintu bude venovať vytvoreniu obsahu* do hry na základe spomenutého dokumentu. Jakub označil naplnenie hry obsahom ako hlavnú náplň nasledujúceho sprintu.

- 5) Jakub na základe Marekovej prezentácie rozpráva ho odmeňovaní na základe koeficientov faktorov úlohy (dostupnosť, obtiažnosť, atď.), na základe ktorých by sa

vypočítala abstraktná odmena – číslo. Z tohto čísla by sa potom generovali skutočné odmeny (peniaze, itemy), kde každá z odmien by uberala nejaké množstvo jednotiek z vypočítaného objemu.

- 6) Jakub rozprával o niekoľkých témach súvisiacich s pravidlami:
- Questy by mohli byť tvorené poloautomaticky (náhodným skladaním menších častí, čo by zaručilo čiastočnú unikátnosť pre každého hráča).
  - Rovnomerné rozdelenie úloh po celom svete a jednotné odmeňovanie (navrhuje aj obmedzenie odmeňovania na krátky časový úsek – maximálny počet bodov získateľný za deň a pod.). Tím sa zhoduje, že počas skorej časti vývoja je vhodné obmedziť úlohy na Bratislavu.
  - Peťo dodal, že by začiatok a koniec questu mohli byť na dvoch odlišných miestach a ich vzdialenosť by bola jedným z faktorov ovplyvňujúcich celkovú obtiažnosť úlohy.
- 7) Peťo otvoril otázku zlého rozloženia síl v tíme na jednotlivých častiach projektu a poukázal na pomalý vývoj frontendu na mobilnej aplikácii. Lukáš vymenoval s akými problémami sa stretol a poukázal na potrebu ďalšieho člena tímu venujúceho sa vývoju na Android.

Tím sa po diskusií dohodol, že Tomáš sa presunie na mobilnú aplikáciu – na webovej aplikácii vytvoril už základ, na ktorom môžu stavať aj zostávajúci členovia tímu. Tomáš si ponechal dohľad nad grafikou aj na webovej aplikácii, je teda zodpovedný za grafický návrh oboch častí projektu.

Marek sa primárne bude sústreďovať na herné princípy a v prípade potreby bude vypomáhať na webovej aplikácii.

- 8) Michal prezentoval súčasný stav dokumentácie a s každým členom tímu prešiel jeho dokument o pohľade na prvý šprint zo svojej manažérskej pozície.

### Úlohy do ďalšieho stretnutia

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Zodpovedný
GCTEAM-175	vytvorenie servisu vracajúceho questy ktore user riesi	Matúš Michalko	Matúš Michalko
GCTEAM-173	GCTEAM-155 Vytvorenie administratorskeho rozhrania pre administraciu itemov	Matúš Michalko	Matúš Michalko
GCTEAM-172	GCTEAM-171 Inicializacia prostredia pre vyvoj android aplikacie	Tomáš Filčák	Tomáš Filčák
GCTEAM-170	GCTEAM-118 stabna kultura	Peter Dulačka	Michal Lihocký
GCTEAM-165	GCTEAM-106 Uprava request a response parametrov nad Questami	Matúš Michalko	Peter Dulačka
GCTEAM-164	GCTEAM-106 [BUG] Prerobit list quests service na zaklade poslednej verzie navrhu	Matúš Michalko	Peter Dulačka

GCTEAM-163	uprava administratorskeho rozhrania na zaklade grafickeho navrh	Michal Lihocký	Michal Lihocký
GCTEAM-161	graficky navrh administratorskeho rozhrania	Tomáš Filčák	Michal Lihocký
GCTEAM-160	graficky navrh dizajnu pre tabulky (informacie o uloh, o hracovi...)	Matúš Michalko	Michal Lihocký
GCTEAM-150	Kontrola zostavajuceho casu ulohy na androide	Peter Dulačka	Peter Dulačka
GCTEAM-149	Servis kontrolujuci na pozadi uspesnost ulohy	Peter Dulačka	Peter Dulačka
GCTEAM-146	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu podpory vyvoja	Matúš Michalko	Michal Lihocký
GCTEAM-145	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu komunikacie	Lukáš Loch	Michal Lihocký
GCTEAM-144	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu kvality	Peter Dulačka	Michal Lihocký
GCTEAM-143	analiza prveho sprintu z pohladu monitorovania projektu	Tomáš Filčák	Michal Lihocký
GCTEAM-142	analiza prveho sprintu z pohladu manazmentu rozvrhu a planovania	Marek Šurek	Michal Lihocký
GCTEAM-139	opis navrh systemu	Michal Lihocký	Michal Lihocký
GCTEAM-138	opis modelu hry	Michal Lihocký	Michal Lihocký
GCTEAM-137	opis konceptu riesenia, specifikacia funkcionalnych poziadaviek	Michal Lihocký	Michal Lihocký
GCTEAM-134	vymena zadavania suradnice bodu za nacitanie suradnice z mapy	Matúš Michalko	Michal Lihocký
GCTEAM-98	Vytvorenie zakladnych hernych principov pre hladanie pokladu	Marek Šurek	Marek Šurek

## **Príloha A: Opis úloh**

**(z dokumentu vytvoreného Marekom špecifikujúceho herné mechanizmy)**

### **1.1 Typy úloh**

#### **1.1.1 Podľa prístupu k úlohe**

Hry v tejto kategorizácii delíme na :

- súkromná hra
- verejná hra

Tieto dva typy úloh sa líšia v možnosti hráčov vybrať si danú úlohu. Súkromné hry sú záležitosťou jedného hráča. Tým výsledné experience skóre za správne uhádnutie úlohy nie je ovplyvnené tým, koľko hráčov danú úlohu hralo a aj ju ukončilo. Verejné úlohy sú dostupné pre všetkých.

#### **1.1.2 Podľa hernej roly**

Úlohy sa delia podľa príbehovej časti na úlohy policajta a úlohy mafiána. Každá frakcia bude mať preto iným spôsobom podané veľmi podobný typ úlohy len s iným príbehovým podtónom.

#### **1.1.3 Podľa spôsobu dosiahnutia cieľa**

Toto sú základné typy úloh z ktorých sa skladá hra

1. Chod' na presne určené miesto na mape(možná odchýlka +- pár metrov) a foť
2. Chod' na presne určené miesto na mape(možná odchýlka +- pár metrov) a foť a sprav pár znakovú indíciu/klúčové slovo o danom mieste
3. Chod' na miesto X a stretni sa tam s ďalším hráčom, kde si spárujete(na základe GPS pozície sa určí že stoja vedľa seba) zariadenia čo bude znamenať úspešné ukončenie úlohy. Táto úloha môže byť stažená pravidlom 7.
4. Sleduj objekt a buď od neho neustále vzdialený neustále nie viac ako X ale nie menej ako Y
5. Chod' na miesto X a buď presne na ňom Y dlhý časový úsek
6. Prejdi po presne vyznačenej trase so zapnutým GPS
7. Dostavenie sa na určité miesto v čase T.
8. Séria na seba nadväzujúcich úloh, ktoré pozostávajú z kombinácie hore uvedených typov úloh

Každá z týchto typov úloh môže zároveň skončiť resp. obsahovať tzv. minihru, ktorá ozvláštni jej vykonávanie. Bližšia špecifikácia príbehového zapojenia týchto spôsobov dosiahnutia cieľa + zapojenie minihier je v nasledujúcich kapitolách.

### **1.2 Polícia**

#### **1.2.1 Obhliadka miesta činu + správa z miesta činu**

Hráč sa musí dostaviť na miesto X. Na tomto mieste musí spraviť fotodokumentáciu z miesta činu (mŕtvoly, vlámania, autonehody...). Každý hráč bude zároveň musieť zadať klúčové slovo, ktoré podľa neho charakterizuje danú oblasť(dané klúčové slovo nesmie byť názov ulice, alebo GPS súradnica). Túto indíciu budeme v hre nazývať "správa z miesta činu".

#### **1.2.2 Zastrelenie mafiánskeho člena**

Hráčovi sa musí dostaviť na miesto X. Keď tam príde, pošle sa požiadavka na server, ktorá nájde najbližšieho aktívneho hráča(v príbehovom poňatí bude hráč kontaktovať svojho nadriadeného pre bližšie inštrukcie). Ten bude cieľom strelby. Obeť strelby po celý čas netuší, že sa po nej má strieľať

a nebude nijako penalizovaná, alebo iným spôsobom postihnutá. Na základe role hráča, ktorý bude vygenerovaný že má byť zabitý bude vygenerovaná aj príbehová vetva. Tj. ak sa vtedy na tom mieste bude nachádzať Godfather, tak príbeh bude prezentovať danú situáciu ako zabitie vodca mafiánov.

### **1.2.3 Nájdi strateného kriminálnika/predmet**

Tento typ úlohy je špecifický svojím prepojením s reálnym svetom. Záznamy o kriminálnikoch sú voľne poskytované políciou na webovej stránke. Môže sa jednať o jednoduché kriminálne činy ako neplatenie výživného, neplatenie pokuty za XY. Zároveň je v tejto úlohe zahrnutý aj koncept hľadania predmetu – ukradnuté auto, motorka atď. Tie je taktiež nutné získavať od polície. Presné zadanie úlohy je nasledovné. Hráč bude mať možnosť pozrieť si katalóg hľadaných osôb. V prípade, že danú osobu videli, môžu ju odfoťiť a označia miesto kde ju videli. Tieto údaje budeme môcť ďalej poskytovať priamo reálnym policajtom. Príbehovo je tento typ úlohy špecifikovaný ako bežné hľadanie kriminálnika.

### **1.2.4 Obchôdzkar**

Hráč dostane vymedzený počet bodov na mape, po ktorých musí sekvenčne prejsť. Po celých čas bude musieť mať zapnuté GPS. V každom bode musí hráč spraviť fotky a zadať indíciu. V príbehovom poňatí bude daná úloha prezentovaná ako „policajt na obchôdzke“. Počas svojej obchôdzky bude hlásiť veliteľstvu situáciu v danom regióne (fotky a slovné indície).

### **1.2.5 Vákuovanie miesta činu**

Ide o variáciu úlohy obchôdzkara. Hráč musí prejsť stanoveným polygónom. Páskovanie miesta činu robí pomocou minihry (viď špecifikáciu v ďalších kategóriách).

### **1.2.6 Výpomoc inému policajnému rajónu**

Policajt bol kvôli svoji zásluhám vyslaný na pomoc do iného policajného okresu. Typy úloh, ktoré tam musí vykonávať sú zhodné z prechádzajúcimi špecifikáciami.

### **1.2.7 Séria úloh – chytanie vraha, chytanie zlodēja**

Chytanie vraha\zlodeja je úloha náročná aj v reálnom svete. Policajt bude preto musieť vyriešiť viacero úloh na to aby odhalil páchatela. Počet skúseností za úlohu ako aj odmien bude riešený až po ukončení všetkých úloh.

### **1.2.8 Hádanky pri vyšetovaní**

Na základe indícií z typu úlohy obhliada miesta činu, bude možné jednoduchým spôsobom vytvoriť hádanky. Generátor náhodne vygeneruje bod, kam sa má daný hráč prísť. Hráčovi neoznami presnú polohu, ale len presnosť na určitý polomer. Následne mu bude poskytovať indície od iných hráčov a tie bude používať pri riešení problému. Indície sú prezentované v podobe fotiek a kľúčových slov, ktoré sú nazbierané od iných hráčov.

### **1.2.9 Kupovanie indícií**

Každý správny policajt má svojho informátora. Pri riešení hádankovej úlohy si preto môže pomôcť kúpením indície. Ceny indícií budú v hernej mene. Hráč sa bude musieť dostaviť na miesto XY a tam mu informátor povie za herné body ďalšiu indíciu. Indícia môže byť okrem textového slova aj obrázok, kde môžeme hráčovi pomôcť keď povieme, že dané miesto sa nachádza napr. 400m od toho miesta, kde bola odfotená táto fotografia.

### **1.2.10 Sledovačka**

Stopovanie/sledovanie -> hráč musí byť po celý čas vzdialený od cieľa nie viac ako X a nie menej ako Y (aby nebol odhalený) = GPS pozícia – bez fotiek.

### **1.2.11 Pozorovačka**

Hráč dostane úlohu prísť do nejakej krčmy/podniku(reálneho podniku), ktorý akože vlastní kriminálne živly a kde sa aj stretávajú. Hráč si tam môže objednať nejaký drink a bude akože sledovať o čom sa mafiáni rozpravajú resp. akože bude vypočúvať barmana. Technická realizácia úlohy je spočíva s príchodom hráča na miesto X a na tom istom mieste bude musieť hráč ostať aspon Y minút

### **1.2.12 Ochrana súkromia**

Tento typ úlohy sa podobá na osobnému strážcu. Bude ho môcť vykonávať len osoba z dostatočne vysokou karmou a počtom bodov, resp. administrátor hry. Daná osoba môže kontrolovať či vygenerovaná pozícia hry nie je nedosiahnuteľná, resp. by porušovala súkromie niekoho. Za danú úlohu budú taktiež odmeny nakoľko je možné ju zapracovať do príbehu no zároveň nám čistí dáta. Je nutné túto úlohu premyslieť nakoľko je potrebné aby sme mali istý typ odozvy na vygenerované pozície.

### **1.2.13 Minihry**

- Policajt príde na miesto činu a pre bližšiu analýzu si vytiahne svoju lupu. Pohybom prstov po display telefóna bude akože približovať a tým odhalí akože niečo
- Vykopávanie mŕtvolu = pohyb pomocou akcelerometra + urobenie fotodokumentácie miesta činu
- Odmotávanie pásky, ktorá ohraničuje miesto činu (Vákuovanie miesta činu)

## **1.3 Mafián**

### **1.3.1 Zakopávanie XY objektu**

Hráč bude musieť prísť na miesto XY a tam prostredníctvom minihry vykope diery kam uloží (peniaze, mŕtvolu, drogy, bombu). Dané miesto si musí aj zdokumentovať fotkou resp. tajnou šifrou aby dané miesto vedeli nájsť.

### **1.3.2 Zabitie XY**

Mafiáni majú množstvo svojich nepriateľov. Táto úloha obsahuje príchod na miesto X, kde im hra vygeneruje najbližšieho hráča, ktorého oni majú zabiť. Obeť z príbehového pohľadu môže byť : neplatič výpalného, prokurátor, práškač mafie, člen iného mafiánskeho klanu, policajti. Nato aby dostal odmenu musí doniesť zadávateľovi vraždy fotku ako dôkaz o zabití. Úlohu je možné rozšíriť o minihru. Obeť by musela byť dostatočne blízko a v zornom poli (treba zistiť nakoľko je to technicky zrealizovateľné).

### **1.3.3 Hľadanie nového mafiánskeho doupete**

Hráč dostane úlohu chodiť na obhliadku miesta, ktoré si chce mafiánsky boss vybrať ako svoje možné budúce panstvo. Hráč musí prísť na dané miesto a porobiť fotky a poslať ich šéfovi.

### **1.3.4 Zaistenie miesta pred príchodom mafiánskeho bossa**

Hráč musí prísť na danú oblasť a celú ju presť aby zistil, či sa v danej lokalite nenachádzajú možný nájomný vrahovia Godfathera.

### 1.3.5 Podplácanie policajtov

Variácia úlohy policajtov, kedy získavajú informácie z policajného prostredia (policajti prezrádzajú mafiánom informácie, kde sa nachádzajú ich informátory)

### 1.3.6 Vlúčanie do trezora

Hráč bude musieť prísť do budovy a prostredníctvom minihry otvoriť trezor a odfoťiť z neho všetky tajné dokumenty.

### 1.3.7 Dealer drog

Stretnú sa dvaja hráči a jeden predá druhému dávku drog. Technický sa táto úloha realizuje stretnutím hráčov, a spárovaním zariadení (skontrolujú sa GPS súradnice, či sú rovnaké).

### 1.3.8 Útek pre útokom

Tajný informátor ti povedal, že sa na danom mieste nachádza bomba/ chystá sa atentát. Rýchlo sa dostať z danej oblasti preč.

### 1.3.9 Konkurz na nové sociálne pracovníčky

Úlohou je odfoťiť nové adeptky do jedného zo sociálnych podnikov, ktoré vlastní tvoj boss.

### 1.3.10 Výber výpalného

Treba prísť na stanovené miesto a „zaevidovať“ osobu, ktorá zaplatí a to odfotením + indíciou.

## 1.4 Obmedzenia pridelenia úlohy

- Časové** úlohy sa vždy generujú len pre určité časové kvantum. Po jeho uplynutí je automaticky úloha zatvorená a všetci hráči, ktorý majú status ACTIVE, budú mať automaticky pridelený status FAILED.
- Zrušenie úlohy** hráč, ktorý opustí hru (status type ABANDON), nebude môcť znovu začať hrať tú istú úlohu a zmeniť tak stav úlohy na ACTIVE.
- Administrátorský zásah** administrátor má právo vylúčiť z akýchkoľvek dôvodov hráča z plnenia úlohy. Hráč, ktorý má pre danú úlohu status UNASSIGNED si nebude môcť vybrať túto úlohu.
- Úroveň hráča** niektoré typy/obtiažnosti úloh budú sprístupňované až od určitej úrovne hráča
- Karma mafian/policajt** - ak berie hráč príliš veľa úloh z jednej strany, automaticky sa mu obmedzuje prístup k niektorým úlohám z mafiánskeho prostredia. Tým pádom aj pri vysokej úrovni hráča + vysokej policajnej karme si nebude môcť hráč vyberať náročné hry frakcie mafián.
- Obmedzený počet slotov na úlohy** – Každý hráč má iba obmedzený počet slotov na aktívne úlohy. Zvyšujúcou úrovňou tento počet narastá.