

## Zápis z 11. stretnutia tímu č. 7

**Dátum:** 20.02.2013  
**Miestnosť:** Zasadacia miestnosť, 3NP, FIIT 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:** Michal Lihocký  
**Zápis:** Peter Dulačka  
**Nasledujúci zapisovateľ:** Marek Šurek

### Téma stretnutia

Zhrnutie medzi semestrálnej práce, vytvorenie dlhodobého plánu na letný semester a strednodobého plánu do IIT.SRC 2013 a konkretizácia určenia smerovania aplikácie. Rozdelenie úloh na prvý šprint v letnom semestri na základe vyššie spomenutého.

### Sumarizácia hotových úloh za medzisesestrálne obdobie:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Čas vyriešenia
<a href="#">GCTEAM-355</a>	Vyzvananie	Peter Dulacka	18.12.2012
<a href="#">GCTEAM-362</a>	Implementacia camera API	Peter Dulacka	1.2.2013
<a href="#">GCTEAM-363</a>	Presun quest listu priamo do mapy	Peter Dulacka	18.2.2013
<a href="#">GCTEAM-343</a>	Implementacia text-to-speech	Peter Dulacka	13.12.2012
<a href="#">GCTEAM-354</a>	Cachovanie mapy	Peter Dulacka	18.12.2012
<a href="#">GCTEAM-332</a>	Nefunkcny login service	Matus Michalko	13.12.2012

### Priebeh stretnutia:

- 1) Jakub informuje o novej členke tímu (doktorandka z VŠMU). Diskutuje sa o jej zapojení do projektu, ale rozhodnutie sa odkladá až keď bude prítomná.
- 2) Liho prezentuje výsledky zimného stretnutia. Hovorí o zrušení(odložení) vytvorenia traileru, okresaní príbehovej línie na minimálne množstvo a len na jednu frakciu, ktorá bude môcť vytvárať skupiny. Jakub hovorí aj o obmedzení frakcií z časových dôvodov. Na webovej aplikácii by sme sa mali zamerať iba na veci, ktoré sa javia, že majú zmysel. Schvaľujeme nový názov hry „*Cartel*“, zavrhuje sa automatické generovanie úloh.
- 3) Rozpráva sa o zmene herného modelu a čo všetko treba zmeniť na včasné dokončenie aplikácie. Jakub rozpráva o activity modeli pre jednotlivé questy (čo všetko sa tam dá spraviť). Zhodujeme sa, že nad questami budeme potrebovať entitu, pod ktorú jednotlivé questy (zreťazené) budú patriť. Taktiež o možnom modeli prerekvizít a pravidiel, ktorý by bol udržateľný a prispôsobovateľný. Jakub rozpráva o prieskume existujúcich hier a ich riešeníach pre scenáre príbehovej línie.

4) Pri rozprave o modeli jednotlivých misií sa rozpráva o odmeňovacom systéme. Jeho implementácia sa odkladá na neskoršie štádiá vývoja (nutné odmeňovanie bude implementované „natvrdo“). Hráč by mal byť odmeňovaný za každú čiastkovú úlohu – v niektorých prípadoch to môže byť nulová odmena ak hráč nemusel vykonať dostatočne hodnotnú akciu.

5) Prezentuje sa modul relevancie fotografií – niečo, kde sa overí, či fotografia je relevantná a originálna. Prezentuje sa to ako funkcionality nutná na dobrú prezentáciu aplikácie. Jakub hovorí o problémoch s podvádzaním pri hodnotení samotnými hráčmi, avšak v prvotných fázach hry ho považuje za nerizikový. Fotky by sa overovali náhodne.

Fotky by mohol overovať človek a on by označil kde si myslí, že to je odfotené. Tomáš hovorí o vyslaní na policajnú stanicu a svedčení na základe „fotiek“. Tento spôsob by bol pre hráča zábavný a núti hráča odpovedať správne. Pri výsluchu by sa dala použiť istota, ako moc si je hráč istý že objekt sa nachádza na určitom mieste.

Po diskusiách sa zhodujeme, že modul bude najvhodnejší aj pre mobilnú aplikáciu. Lukáš preberá zodpovednosť nad jeho vývojom.

6) Ako zodpovedná osoba za vytvorenie príbehovej časti je určený Marek (hlavne kvôli práci, ktorú nad príbehom strávil v zime). On ako poverená osoba dostáva právo veta a pridelenia úloh v záujme včasného dokončenia príbehovej línie.

Určili sa dlhodobé ciele:

- Doladenie existujúcej funkcionality
- Vytvorenie príbehovej časti hry (na úroveň jednotlivých misií)
- Zmena úvodnej prezentácie na webe, kvôli zmene príbehového rámca a taktiež celej funkcionality webu (hodnotenie questov, mapa, tvorba questov)
- Úprava modelov a backendu na zahrnutie misií a úloh
- Vytvorenie modulu na hodnotenie a identifikáciu fotiek (formou hádanky: „kde je to?“) - aj na mobilnom zariadení a v prípade možnosti aj na webe
- Pridanie informačných a oznamovacích obrazoviek do mobilnej aplikácie
- Podpora mafia feelingu naprieč všetkými časťami projektu
- Vytváranie frakcií (až po IIT.SRC)

**Úlohy, ktoré by mali byť hotové do konca prebiehajúceho šprintu:**

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Čas vytvorenia
<a href="#">GCTEAM-402</a>	zapisnica z 10. stretnutia	Tomas Filcak	24.2.2013
<a href="#">GCTEAM-400</a>	zapisnica z 11. stretnutia	Peter Dulacka	24.2.2013
<a href="#">GCTEAM-377</a>	Obrazovka na prihlásenie/odhlásenie	Peter Dulacka	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-378</a>	Udaje o používateľovi do UI	Peter Dulacka	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-390</a>	Logika zobrazovania fotografií v mobilnej aplikácii	Lukas Loch	23.2.2013

<a href="#">GCTEAM-376</a>	Obrazovka na prave aktivny quest	Peter Dulacka	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-379</a>	Vytvorenie "about screen" po kliknutí na logo.	Peter Dulacka	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-380</a>	Redizajn info okna o queste.	Tomas Filcak	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-381</a>	Vytvorenie obrazovky na začatie questu.	Tomas Filcak	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-382</a>	Previazanie skončenia questu s vytvorením fotky.	Peter Dulacka	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-383</a>	Vytvorenie efektu nad stlačením spúšte fotoaparátu.	Peter Dulacka	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-384</a>	Vytvorenie prototypu obrazovky "settings".	Tomas Filcak	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-386</a>	Zmena datoveho modelu uloh	Michal Lihocky	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-387</a>	Uprava tvorby uloh vo webovej aplikacii	Michal Lihocky	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-393</a>	Design hodnotenia fotorafie	Lukas Loch	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-394</a>	Zobrazenie ohodnotenych fotorafii	Lukas Loch	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-401</a>	aktualizacia weboveho sidla	Michal Lihocky	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-392</a>	Logika ohodnotenia fotografie	Lukas Loch	23.2.2013
<a href="#">GCTEAM-391</a>	Design obrazovky zobrazovania fotografii	Marek Surek	20.2.2013
<a href="#">GCTEAM-374</a>	Obrazovky na zivotny cyklus questu	Peter Dulacka	20.2.2013
<a href="#">GCTEAM-373</a>	Nadizajnovanie quest listu v map viewe	Tomas Filcak	20.2.2013