

## Zápis zo 14. stretnutia tímu č. 7

<b>Dátum:</b>	13.03.2013
<b>Miestnosť:</b>	Softvérové štúdium, 1NP, FIIT STU
<b>Prítomní:</b>	
Pedagóg :	Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu:	Bc. Lukáš Loch, Bc. Matúš Michalko, Bc. Tomáš Filčák, Bc. Michal Lihocký, Bc. Marek Šurek, Bc. Peter Dulačka
<b>Stretnutie viedol:</b>	Marek Šurek
<b>Zápis:</b>	Matúš Michalko
<b>Nasledujúci zapisovateľ:</b>	Michal Lihocký

### Téma stretnutia

- Prediskutovanie priebehu činností v rámci šprintu
- Prehľad stavu riešenia vzhľadom na prezentáciu na konferencii IIT.SRC 2013
- Upravenie/ preplánovanie úloh do konca šprintu
- Strategické rozhodnutia ohľadom hrateľnosti a prepojenia s príbehom, motívom hry

### Priebeh stretnutia:

- 1) Prediskutovanie priebehu činností:
  - a. Lukáš – venoval sa približovaniu fotografií v module na ich hodnotenie, implementoval gesto pre listovanie fotiek podobné ovládaniu z android fotogalérie, tento spôsob ovládania je ale potrebné do budúca ešte vykalibrovať. Koncom týždňa plánuje používateľské testovanie s priateľkou, aby sme získali spätnú väzbu zvonku.
  - b. Matúš – úpravy homepage pre prihlásených aj neprihlásených používateľov, zmenený štýl, pridané texty informujúce o našej hre. Pridaná prvotná implementácia mafiánskeho stromu vo webapp, úprava login servisov a prihlásenia na serveri, je už možné používať aj nick.
  - c. Marek – Bugfixing neotestovaných servisov z predošlého šprintu, do polovice zapracovaný príbeh pre účely prezentácie na IIT.SRC. Plánuje toto dokončiť a pridať viacero misií.
  - d. Liho – Pomáhal opravovať servisy, dopĺňal do nich atribúty, ktoré boli chýbajúce. Upravil rozhranie na tvorbu misií, v rámci misie je už možné pridávať podúlohy (tasky). Plánuje toto dokončiť a venovať sa systému achievementov, odmeňovaniu hráčov
  - e. Tomáš – dorobil a optimalizoval zvukové efekty na androide, vytvoril API pre prácu so zvukom, dorobil zobrazenie mafiánskeho stromu, navrhol spôsob interakcie pomocou story boardov, pripravil si potrebné API. Plánuje spraviť refaktoring slide efektu zobrazenia mafiánskeho stromu, dokončiť veci okolo tejto obrazovky a zobrazenia kariéry v profile
  - f. Peťo – celý víkend strávil implementáciou nových servisov a zmenami lokálnej DB v androide, bude fixovať ďalšie neočakávané stavy, oživí dialógy, aby boli ťahané priamo zo servera. Plánuje sa venovať aplikačnému testovaniu, hlavne aby sa preverilo, či aplikácia funguje aj ako celok, nie len „per partes“ ☺

- 2) Diskusia ohľadom budúcich prác a plánov:
  - a. V hre by bolo fajn využívať reálne znalosti, ktoré hráči majú alebo nadobudnú počas jej hrania. Príklad: Vím sa dobre orientovať v priestore, pomocou indícií a popisov miest ich viem ľahko nájsť, treba to využiť aj v našej hre
  - b. Hra je „content based“. Pre jej fungovanie je teda potrebné pridávať nový obsah. Možným riešením je ísť smerom ako napr. Dageon of Dragons. Okrem bežných hráčov budú prítomní gamemastri, ktorý sa budú podieľať na tvorbe nových a nových misií, časť hráčov toto môže zaujímať.
  - c. Mohli by sme umožniť vytvárať oddelené inštancie hry, kde v každom svete budú môcť gamemastri sami rozhodovať o smerovaní daných hráčov.
  - d. Systém indícií – Bude ich možné kupovať, do budúcnosti budú použiteľné priamo v hre.
  - e. Niektoré misie aby mohli byť splnené budú vyžadovať niektoré indície, alebo itemy.
- 3) Diskusia ohľadom využitia peňazí (hernej meny)
  - a. Kupovanie si informácií (indícií) ktoré mi uľahčia hranie hry
  - b. Kupovanie si kontraktov (jobov), buď priamo hráčom, alebo boss rodiny pre svojich členov, aby mali dostatok roboty.
  - c. Vstup do rodiny priskočné.
  - d. Spomínané kupovanie si itemov (napríklad zbrane, auta) potrebných pre prejedenie daných misií
- 4) Biznis model – obchody môžu byť špecializované (obchod so zbraňami, informáciami, inými itemami) – a môžu byť po mape rozmiestnené tak, aby na dané miesta pritiahli reálnych zákazníkov
- 5) Premyslieť systém rewardov – všetko, čo hráč vie v hre dosiahnuť pre neho musí mať nejaký zmysel a reálny prínos v rámci herného sveta, nemôžu tam byť veci „len tak“

#### Úlohy, ktoré by mali byť hotové do budúceho týždňa:

Číslo úlohy	Zhrnutie úlohy	Riešiteľ	Čas vytvorenia
<a href="#">GCTEAM-465</a>	Problemy s formularmi (co sa zozbieralo)	Matus Michalko	18/3/2013 18:03
<a href="#">GCTEAM-458</a>	Servis na overenie platnosti sessiony	Matus Michalko	8/3/2013 22:27
<a href="#">GCTEAM-456</a>	Upresnenie vypoctu a hodnot odmien	Marek Surek	7/3/2013 00:15
<a href="#">GCTEAM-455</a>	[webapp] Homepage + game feel	Matus Michalko	7/3/2013 00:06
<a href="#">GCTEAM-451</a>	GCTEAM-448 After test fixes.	Peter Dulacka	6/3/2013 20:42
<a href="#">GCTEAM-450</a>	GCTEAM-448 Používateľské testovanie.	Lukas Loch	6/3/2013 20:41

<a href="#">GCTEAM-449</a>	GCTEAM-448 Používateľské testovanie.	Peter Dulacka	6/3/2013 20:40
<a href="#">GCTEAM-448</a>	Testovanie.	Peter Dulacka	6/3/2013 20:40
<a href="#">GCTEAM-444</a>	GCTEAM-441 Finalizácia spúšte fotoaparátu.	Peter Dulacka	6/3/2013 20:36
<a href="#">GCTEAM-442</a>	GCTEAM-441 Quest list scroll refactoring.	Tomas Filcak	6/3/2013 20:32
<a href="#">GCTEAM-441</a>	Optimalizácia a refactoring.	Marek Surek	6/3/2013 20:31
<a href="#">GCTEAM-440</a>	GCTEAM-435 Implementovanie ukazovateľa aktuálnej úrovne.	Tomas Filcak	6/3/2013 20:29
<a href="#">GCTEAM-439</a>	GCTEAM-435 Mafia career storyboard.	Tomas Filcak	6/3/2013 20:27
<a href="#">GCTEAM-435</a>	Mafia tree.	Tomas Filcak	6/3/2013 20:18
<a href="#">GCTEAM-434</a>	GCTEAM-420 Slide Next	Marek Surek	6/3/2013 18:25
<a href="#">GCTEAM-433</a>	GCTEAM-420 ReDesign	Marek Surek	6/3/2013 18:24
<a href="#">GCTEAM-431</a>	GCTEAM-413 Obmedzenie vracania misii na urcite rozmedzie	Marek Surek	6/3/2013 15:05
<a href="#">GCTEAM-430</a>	GCTEAM-413 Zobrazovanie hodnosti neustale na webappe	Matus Michalko	6/3/2013 13:55
<a href="#">GCTEAM-426</a>	GCTEAM-413 Pri prvej registracii musi byt prvá misia automaticky zobrana	Marek Surek	6/3/2013 13:40
<a href="#">GCTEAM-425</a>	GCTEAM-413 Mafiánsky strom	Matus Michalko	6/3/2013 13:39
<a href="#">GCTEAM-423</a>	Nahodit príbeh a dialogy	Marek Surek	6/3/2013 13:36
<a href="#">GCTEAM-422</a>	GCTEAM-413 Grafická úprava homepage	Matus Michalko	6/3/2013 13:36
<a href="#">GCTEAM-420</a>	[android]Graficke upravu pri validacii fotiek	Lukas Loch	6/3/2013 13:33
<a href="#">GCTEAM-419</a>	Zapíska zo 14. stretnutia	Matus Michalko	6/3/2013 13:32
<a href="#">GCTEAM-417</a>	Úprava administrátorského rozhrania	Michal Lihocký	6/3/2013 13:31
<a href="#">GCTEAM-413</a>	Bugfixing a vylepšovanie webappy	Marek Surek	6/3/2013 13:25
<a href="#">GCTEAM-456</a>	Upresnenie vypočtu a hodnotí odmien	Marek Surek	7.3.2013 0:15
<a href="#">GCTEAM-455</a>	[webapp] Homepage + game feel	Matus Michalko	7.3.2013 0:06
<a href="#">GCTEAM-454</a>	Aktualizácia webového sídla a dokumentácie	Michal Lihocký	6.3.2013 23:53
<a href="#">GCTEAM-452</a>	Funkcionalita k obrazovke aktívneho questu.	Peter Dulacka	6.3.2013 20:43
<a href="#">GCTEAM-448</a>	Testovanie.	Peter Dulacka	6.3.2013 20:40
<a href="#">GCTEAM-445</a>	Integrácia misií.	Peter Dulacka	6.3.2013 20:38