

Zápis z 19. stretnutia tímu č. 7

Dátum:	24.04.2013
Miestnosť:	Softvérové štúdium, 1NP, 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:	Marek Šurek
Zápis:	Lukáš Loch
Nasledujúci zapisovateľ:	Matúš Michalko

Téma stretnutia

- Zhrnutie slávy – výborná spätná väzba, osobne a aj na sociálnych siet'ach
- Problémy so spájaním mobilnej aplikácie (nie úplné funkčné moduly od Lukáša)
- Nápad z IIT.SRC
- Prezentácia k TPCup

Priebeh stretnutia:

- 1) Marek začal s opisom práce počas minulého týždňa. Vytvoril zápis a upravoval JIRU.
- 2) Michal upravoval niektoré chyby, vylepšil vzhľad zobrazenia profilu vo webovej časti. Chýbajú štatistiky. Plus urobil drobné úpravy.
- 3) Matúš: Upravoval poster, opravoval problémy na serveri, dodal chýbajúce fotky k lokáciám, oprava chýb nad registráciou do rodiny a zopár opráv.
- 4) Peťo: Pridal zobrazenia ukončenia misie, opísal problém s chýbajúcou obrazovkou pri ukončení misie, zatiaľ sa zobrazujú ukončenia len k úlohám
- 5) Tomáš: Snažil sa list misií upraviť tak aby sa q list zautomatizoval, Modul na hodnotenie (Lukáš) aby nepadal, fixovanie vecí v kariére.
- 6) Lukáš: Testovanie, vytvorenie, zobrazenie a splnenie misie. Hľadanie riešenie padania aplikácie pri ViewAdapter.
Prepojiť to s reálnymi už hraním hrami, Napríklad, že ľudia hrajú hru už, čo chodia po svete a vykopávajú reálne veci a prepojiť to s tým.
- 7) Jakub začal hodnotiť priebeh výsledkov ITSRC. Jakub navrhol zapnúť nahrávanie na vychrlenie informácie ohľadom podnetov od ľudí na ITSRC.
- 8) Súpis podnetov:
 - Marek: šírenie v sociálnych siet'ach, na viac zariadený vyladiť, padanie aplikácie. Indície ktoré ani nemáme.
 - o Hodnotenie lokácií, reštaurácií.
 - o Ani moc nezaujímalo ako na tom zarobíme.
 - Matúš: Otázky, či reálne tam musia ísť aby mohli hrať (ostali smutný niekedy). Reálne na to miesto. Integrácia so sociálnymi siet'ami.
 - Tomáš: Čo robíme s fotkami a či ich využívame. (máme priradené k lokáciám a galéria ale stále chceli niečo viac)
 - Lukáš: Nadchlo ich vytváranie misií a úloh, Integrovanie ďalších hier do nej tak aby sa pokryli hráči ktorý už takéto hry hrajú

- Peťo: Odfotíte nám niečo a hráč, čo ja s tou fotkou, prečo to robím? Chceli viac význam. Mimo Bratislavy a aké misie budú mať oni. Tešilo ich ak si môžu vytvárať obsah. Stačilo by aj misie. (správne nastavenie skúsenosti a ako zamedziť tvorbu misií)
- Michal: náš prínos v set fotografií a lokácií v dobrom stave. Hráči v parku alebo prírode a na základe toho meteorológovia.
 - o Ale veď toto isté je na google maps s fotkami (My máme fotky aj na miestach kde google nechodí)
 - o Fotka ako príbehová časť, urob fotku a pomôže ti v budúcnosti. Fotka ako indícia? Vyšší cieľ s nášho pohľadu vývojára bol vypovedaný ale aký je vyšší cieľ hráča.
 - o Čo ďalej s fotkami. Prínos fotiek? Dopĺňanie mapy.
 - o Odradenie človeka ak musí niekde, kde musí zaplatiť vstupné atď. (Zoo). Nemá byť to kľúčová vec. Len nejaký bonus.
 - o Stratégia: Nehovorte im na to čo sa nepýtajú, bola to chyba skôr im nahodiť viac a čo všetko to robí. (Jakub: ak povedať len trošku tak riziko nepovedanie dostatočne dost'. Alebo vybrať črtu ktorá je zaujímavá, "nahodenie udičiek" a možno sa človek chytí niečoho ako príklad: Ľudia si kládli otázku, prečo by to hrali? Trieda hráčov ktorá ma tento typ rad.) Pani: A to nemôžem hrať doma?
 - o Čo ďalej s hrou? V rámci predmetu dotiahnuť aby to bolo stabilnejšie a ďalej FB a tak. Ale nadchnutie už len trochu. Máme ukážku a okolo toho veci ako to môžeme predat', ale veľa vecí ako ďalej.

9) Jakub sa vyjadril, že Ľudia to už videli a časť hodnotiacich to už videla. Treba sa sústrediť na koniec predmetu a prezentáciu. Nestráviť čas až tak moc na princípoch nových vecí ale sústrediť sa skôr na medzery, no stále zdôrazňovať najdôležitejšie čo tam už je. Ukážka misie a video.

Matúš sa pýta na termín: 6. Jún.

Michal vydvihol, že medzi 15 májom a 6 júnom v pohode ale o 15. mája je problém, apeloval hlavne na diplomový projekt 1.

Tomáš prezentoval dva pohľady na prezentovanie či hra, alebo ciele. Hra ľudí oslovila dost'.

Michal skôr ako predávať projekt a bola spokojnosť. Treba si ujasniť, čo budeme prezentovať, hru? Veci okolo? Prínos?

Matúš a Michal: ...začať čo to je a potom ukážka toho čo to robí. Klany a rodiny hlavne vyzdvihnúť, to lákalo ľudí. Postupovanie v hre, rast v rodine. Treba začať mobilom a následne web a potom spropagovať administrátorské rozhranie.

Jakub hovorí o dĺžke TPcupu 20 minút (prezentácia). Čo potrebujeme to tam dajme ale technický akcent, videá, hodnotiaci ale lepšie reaguje na to čo sa dá fyzicky vidieť ale tu je to komplikované, takže video bude relevantné. Rozmyslieť a vymyslieť scenár poriadny a dĺžku videa. V jeden pekný deň a nahrať to poriadne. Napríklad foteenie paláca, ikonické miesta. Ako hráč postupuje, dostane indície a postupuje sa. Informatiky máme dost', toto je ďalej od informatiky ale je to potrebné. Posledný slajd prezentácie na 15 sekúnd koľko sme to robili, koľko káv.. , na zaklincovanie. Späť na video MS ImagineCup (GameDesign competition) videá si pozrieť a vziať príklad. Trailer/ gameplay s technickým pozadím. Mať v zásobe dost' krátkych šotov o ktorých viem čo v nich je a potom môžem pustiť ako odpoveď na otázky. Dobrý trik, je aplikácia a klikanie na telefóne neustále až do konca(po prezentácií).

10) Jakub navrhol zmeniť prístup tímu aby sa nezameriavalo už na aplikáciu a tvorbu ale viac na prezentáciu. Michal povedal, že niekto niečo sa opýtal v znení, že ako sme to robili, Jakub

spätne hovorí o rozumnom opravení vecí tak aby to šlo. Ale nejde ani tak o to aby to šlo dobre ale skôr prezentácia poriadna. Používateľské rozhranie. Chodenie aplikácie. Možno skôr aby to lepšie zaznelo. Ale pozor, ďalšia prezentácia bude o tom, že už nebudeme dávať klikat' iným, dá sa to obísť a obabrať. Hlavne nech to vyzerá.

- 11) Michal si spomenul na otázku jedného z pýtajúcich sa, Ako sme to robili? Aké technológie a prístupy.
- 12) Riešenie problémov s farbou pri prezentovaní. Treba to mať v hlave aby prezentácia bola čím skôr a ladit' ju. Písať nápady!!!
- 13) Matúš s Tomášom premýšľajú o videu a trajlery. Nesmie to byť uletené až príliš. Stále musia mať ľudia dojem, že je to seriózna práca. Videí môže byť aj viacej. Na ďalší týždeň si na to sadnúť.
- 14) Úlohy: Premýšľať nad prezentáciou aké úlohy a čo treba urobiť. Čo najviac mať veci na papieri, prezentácia video.
 - Každý ma svoje úlohy malé a zároveň:
 - o Peťo
 - o Matúš – scenár, video
 - o Michal
 - o Marek -
 - o Tomáš – scenár, video
 - o Lukáš – zápisnicu spojiť s nahratým zvukom
- 15) Matúš hovorí o scénke. Jakub reaguje, že nesmieme zabudnúť na normu serióznosti. Ide o prácu a troškou zábavy je OK ale nie príliš.
- 16) Trailer by mohol byť taký v pozadí. Také čo by pri čítaní správy nadchlo. Jakubovi by sa vo videu páčilo, že by sme sa vrátili k nápadu, niekto zavolá a nie sa len zobrazí misia.
- 17) Michal sa zasmial nad tým, že čo všetko sme rozprávali o tom, čo sa tam dá. Rodina ovláda oblasť (horolezci, ktorý tam chodia). Skupinové úlohy. Nápady ktoré sme v sebe dusili a bublali celý semester, všetko vyletelo a skoro to bolo neuveriteľné.
- 18) Do ďalšieho stretnutia: Čo najviac mať veci na papieri. Zoznamy vecí, približné scenáre alternatívy.
- 19) Jakub pozdvihuje, že bol s výsledkom konferencie veľmi spokojný.
- 20) Kopírovanie nahraného zvuku.
- 21) Ukončenie stretnutia.