

Zápis z 5. stretnutia tímu č.1

Dátum:

24.10.2013

Miestnosť:

5.44 (FIIT)

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Martin Nagy

Členovia tímu: Bc. Kamil Burda, Bc. Rudolf Grežo, Bc. Marek Hasin, Bc. Lukáš Kohútka

Zapisovateľ:

Bc. Kamil Burda

Téma stretnutia:

analýza, komunikácia v tíme

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia	Stav riešenia
4.1	analyzovať herný engine Unity	Lukáš	22.10.2013	častočne splnená
4.2	analyzovať ďalšie herné engine	Kamil, Lukáš	22.10.2013	častočne splnená
4.3	analýza Kinect a Leap Motion z technologického hľadiska, zistiť, ako je možné prepojiť herné engine-y s technológiami Leap Motion a Kinect	Marek, Rudolf	22.10.2013	nesplnená
4.4	analyzovať, vymyslieť a zdokumentovať konkrétne činnosti a gestá pre ne, s prihliadnutím na hru, takisto stanoviť cieľ takejto hry (pre túto činnosť)	všetci	22.10.2013	nesplnená
4.5	Vymyslieť názov tímu. Každý člen tímu napíše zoznam potenciálnych názvov. Názov by mal súvisieť s implementovanou hrou (napr. s dejovou líniou hry).	všetci	22.10.2013	nesplnená
4.6	opraviť odkazy na Dropbox-e	Kamil	22.10.2013	splnená
4.7	Dohodnúť stretnutie s terapeutmi	Janka	31.10.2013	riešená
4.8	Vytvoriť webovú stránku, ktorá bude obsahovať informácie o tíme, projekte a dokumenty (napr. zápisy)	Rudolf	22.10.2013	častočne splnená
4.9	Napísať dodávateľovi technológie Leap Motion ohľadom dostupnosti tejto technológie	všetci	22.10.2013	splnená
4.10	Zvážiť, či je žiaduce získať grant od Tatra Banky pre vývoj terapeutickéj hry	všetci	22.10.2013	splnená
4.11	Určiť obsah kapitoly Analýza v dokumentácii k projektu	všetci	22.10.2013	splnená
4.12	Stanoviť ciele projektu	všetci	22.10.2013	nesplnená
4.13	Prezrieť si dokumentácie z predošlých ročníkov. Navrhnúť a vytvoriť štruktúru dokumentu podľa oficiálnej stránky predmetu Tímový projekt	Kamil	22.10.2013	splnená
4.14	Analyzovať a porovnať možnosti tvorby dokumentácie v službách Google Docs a Office 365	Kamil	22.10.2013	splnená

Opis stretnutia:

1. Je žiaduce si organizovať čas tak, aby sme mali dostatok času na prácu na projekte.
2. Stretnutia môžu byť efektívnejšie vo štvrtok, resp. je žiaduce si termíny stretnutí dohodnúť alebo upraviť ad hoc, max. 2 dni pred stretnutím.
3. Návrh na bodovanie spolupráce v tíme - ak spolupracujeme, pripíšeme si viac bodov, ak ideme proti sebe, pripíšeme si menej bodov.
4. Alternatívne je možné vyhodnotenie úloh na stretnutí organizovať tak, že v rámci vyhodnotenia úloh budeme hrať "SCRUM poker" - ohodnotíme jednotlivé implementované funkcie. Túto techniku by bolo vhodné využiť pri implementácii častí projektu..
5. Na získanie grantu od Tatra Banky je potrebné spísať nasledovné:
 - a. analýza
 - b. návrh (najdôležitejšia časť grantu)
 - i. bloková schéma
 - ii. levely v hre
6. So získaným grantom si môžeme zabezpečiť viacero zariadení Kinect a Leap Motion, a viac tabletov, prípadne aj iných zariadení, ktoré by boli použité v hre.
7. Stretnutie s terapeutmi bude zrejme dohodnuté na nadudúci alebo až ďalší týždeň.
8. Kinect máme spojazdnený
9. Návrh (najmä architektúru) je potrebné vypracovať čím skôr.
10. Jeden level v hre by mal byť ovládaný najviac jedným z podporovaných zariadení. Niektoré levely zrejme bude mať zmysel hrať iba pre dve alebo jedno zariadenie.
11. Obsah kapitoly návrh:
 - a. architektúra
 - i. bloková schéma, komponenty (krabičky, spisovne "škatuľky"), interakcia medzi komponentami
 1. nie je dôležité Kinect, Leap Motion, tablet, ..., ale aplikácia
 - b. levely
 - c. prostredie
 - d. dejová línia
 - e. priebeh hry
 - f. cieľ hry
12. Na stretnutiach treba mať dopredu pripravené konkrétne rozpracované "veci", aby sme mali čo diskutovať.
13. Leap Motion - 25.10.2013 už bude dostupná na fakulte.

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia
5.1	napísať kapitolu Analýza	všetci	29.10.2013
5.2	dve dvojice vytvoria návrh systému - maximálne 2-3 strany	Kamil, Lukáš	28.10.2013
5.3	dve dvojice vytvoria návrh systému - maximálne 2-3 strany	Rudolf, Marek	28.10.2013
5.4	na stretnutí sa tieto dva návrhy porovnajú a zlúčia	všetci	29.10.2013
5.5	dalej analyzovať herné engine - ako sa tvoria objekty (z programátorského hľadiska), ako sa programuje, ako prepojiť Kinect a/ alebo Leap Motion s hrou - pozrieť si, aké herné engine používali tímy z predchádzajúcich ročníkov	Kamil, Lukáš	29.10.2013

5.6	analyzovať, vymyslieť a zdokumentovať konkrétne činnosti a gestá pre ne, s prihliadnutím na hru, takisto stanoviť cieľ takejto hry (pre túto činnosť) - niektoré činnosti už sú opísané v rôznych zdrojoch (zápisy, Google Groups, Facebook skupina, ...), bolo by vhodné ich zľúčiť	všetci	22.10.2013
5.7	Vymyslieť názov tímu. Každý člen tímu napíše zoznam potenciálnych názvov. Názov by mal súvisieť s implementovanou hrou (napr. s dejovou líniou hry) alebo použitými technológiami. Každý člen tímu si pripraví aspoň 5 názvov tímu.	všetci	22.10.2013
5.8	Dohodnúť stretnutie s terapeutmi	Janka	31.10.2013
5.9	Naplniť základný obsah webovej stránky (bližšie informácie v dokumente o štruktúre webovej stránky)	všetci	27.10.2013
5.10	Stanoviť ciele projektu (v rámci analýzy a návrhu projektu)	všetci	29.10.2013
5.11	Vytvoriť plán projektu na zimný a letný semester	všetci	29.10.2013

Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:

29.10.2013