

# Zápis zo 6. stretnutia tímu č.1

**Dátum:**

29.10.2013

**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:**

návrh systému, návrh hier implementovaných v systéme

**Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:**

| ID   | Úloha   | Zodpovedný    | Termín ukončenia | Stav riešenia     |
|------|---|---------------|------------------|-------------------|
| 5.1  | napísať kapitolu Analýza  | všetci        | 29.10.2013       | nesplnená         |
| 5.2  | dve dvojice vytvoria návrh systému - maximálne 2-3 strany   | Kamil, Lukáš  | 28.10.2013       | splnená           |
| 5.3  | dve dvojice vytvoria návrh systému - maximálne 2-3 strany   | Rudolf, Marek | 28.10.2013       | splnená           |
| 5.4  | na stretnutí sa tieto dva návrhy porovnajú a zlúčia   | všetci        | 29.10.2013       | nesplnená         |
| 5.5  | ďalej analyzovať herné engine<br>- ako sa tvoria objekty (z programátorského hľadiska), ako sa programuje, ako prepojiť Kinect a/alebo Leap Motion s hrou<br>- pozrieť si, aké herné engine používali tímy z predchádzajúcich ročníkov  | Kamil, Lukáš  | 29.10.2013       | nesplnená         |
| 5.6  | analyzovať, vymyslieť a zdokumentovať konkrétne činnosti a gestá pre ne, s prihliadnutím na hru, takisto stanoviť cieľ takejto hry (pre túto činnosť)<br>- niektoré činnosti už sú opísané v rôznych zdrojoch (zápisy, Google Groups, Facebook skupina, ...), bolo by vhodné ich zlúčiť | všetci        | 22.10.2013       | čiastočne splnená |
| 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       | čiastočne splnená |
| 5.8  | Dohodnúť stretnutie s terapeutmi  | Janka         | 31.10.2013       | nesplnená         |
| 5.9  | Naplniť základný obsah webovej stránky (bližšie informácie <a href="#">v dokumente o štruktúre webovej stránky</a> )  | všetci        | 27.10.2013       | splnená           |
| 5.10 | Stanoviť ciele projektu (v rámci analýzy a návrhu projektu)   | všetci        | 29.10.2013       | nesplnená         |
| 5.11 | Vytvoriť plán projektu na zimný a letný semester  | všetci        | 29.10.2013       | nesplnená         |

**Opis stretnutia:**

1. Konfigurovateľnosť
  - a. presnosť pohybov
2. Terapia - pohyby
  - a. Dôležité je, aby hra bola zábavná.

- b. Aj na neformálnom stretnutí, na ktorom si Kamil, Marek a Rudolf vyskúšali sériu pohybových hier, boli významnými faktormi najmä zábava a dobrá nálada v kolektíve.
- 3. Herná platforma bude zrejme obmedzená iba na PC (Windows 7/8), prípadne rozšírená aj na Windows Touch.
- 4. Treba sa zhodnúť na jednej-dvoch hrách, ktoré budú implementované v rámci tímového projektu a v rámci súťaže do konania národného finále súťaže.
- 5. Návrhy na hry:
  - a. šach - hra by bola pre deti náročná z hľadiska rozmýšľania
    - i. hry proti počítaču - problém s náročnosťou implementácie umelej inteligencie
  - b. hra v štýle Angry Birds
    - i. pre všetky zariadenia
    - ii. tu sa treba zamerať na pohyby, ktoré by dosiahli požadovaný efekt pri terapii
  - c. žeriavník
    - i. cieľ - postaviť budovu
    - ii. kolaborácia (multiplayer) - preniesť viac vecí, t. j. urobiť cieľ náročnejším
- 6. Edukačný rozmer hry
  - a. pomocou Bing maps
  - b. hráč ukáže na mape miesta
- 7. Prvá hra, ktorú budeme implementovať, bude lietanie. Je potrebné si odskúšať, či takáto hra bude dostatočne ovládateľná, zábavná a bude mať požadované účinky pri terapii.

#### Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

| ID  | Úloha   | Zodpovedný   | Termín ukončenia |
|-----|---|--------------|------------------|
| 6.1 | analýza XNA Studio<br>- pozrieť sa na ne z programátorského hľadiska, možno bude praktickejšie pre tento projekt použiť práve tento   | Kamil        | 5.11.2013        |
| 6.2 | analýza CRYEngine 3, spísať návod, ako ho nainštalovať, poskytnúť asistenciu Rudolfovi pri práci s CRYEngine 3  | Kamil        | 5.11.2013        |
| 6.3 | analýza Unreal Development Kit (UDK), spísať návod, ako ho nainštalovať, poskytnúť asistenciu Marekovi pri práci s UDK  | Lukáš        | 5.11.2013        |
| 6.4 | vyskúšať interakciu medzi CRYEngine + Kinect a UDK + Kinect   | Marek        | 5.11.2013        |
| 6.5 | vyskúšať interakciu medzi CRYEngine + Leap Motion a UDK + Leap Motion   | Rudolf       | 5.11.2013        |
| 6.6 | uvažovať o striedaní rol v tíme   | všetci       | 5.11.2013        |
| 5.1 | vypracovať kapitolu Analýza   | všetci       | 5.11.2013        |
| 5.4 | vypracovať kapitolu Návrh<br>- vytvorenie uceleného návrhu systému  | všetci       | 5.11.2013        |
| 6.7 | spísať dokument, ktorý bude slúžiť na uchádzanie sa o grant Tatra Banky<br>- dokument okrem iného obsahuje analýzu a návrh (úlohy 5.1 a 5.4)  | všetci       | 5.11.2013        |
| 5.5 | ďalej analyzovať herné engine<br>- ako sa tvoria objekty (z programátorského hľadiska), ako sa programuje, ako prepojiť Kinect a/alebo Leap Motion s hrou<br>- pozrieť si, aké herné engine používali tímy z predchádzajúcich ročníkov  | Kamil, Lukáš | 5.11.2013        |
| 5.6 | analyzovať, vymyslieť a zdokumentovať konkrétne činnosti a gestá pre ne, s prihliadnutím na hru, takisto stanoviť cieľ takejto hry (pre túto činnosť)<br>- niektoré činnosti už sú opísané v rôznych zdrojoch (zápisy, Google Groups, Facebook skupina, ...), bolo by vhodné ich zlúčiť | všetci       | 5.11.2013        |

|      |   |        |            |
|------|---|--------|------------|
| 6.8  | dohodnúť sa na názve tímu   | všetci | 5.11.2013  |
| 6.9  | dohodnúť sa na názve hry; názov hry by mal súvisieť s prostredím a s dejovou líniou hry | všetci | 5.11.2013  |
| 5.8  | dohodnúť stretnutie s terapeutmi  | Janka  | 31.10.2013 |
| 5.10 | stanoviť ciele projektu (v rámci analýzy a návrhu projektu)                             | všetci | 5.11.2013  |
| 5.11 | vytvoriť plán projektu na zimný a letný semester  | všetci | 5.11.2013  |

**Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:**

7.11.2013