

Zápis zo 7. stretnutia tímu č.1

Dátum:

7.11.2013

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 hry, výber herného engine, diskusia k prototypu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia	Stav riešenia
6.1	analýza XNA Studio - pozrieť sa na ne z programátorského hľadiska, možno bude praktickejšie pre tento projekt použiť práve tento	Kamil	5.11.2013	čiastočne splnená
6.2	analýza CRYEngine 3, spísať návod, ako ho nainštalovať, poskytnúť asistenciu Rudolfovi pri práci s CRYEngine 3	Kamil	5.11.2013	zamietnutá
6.3	analýza Unreal Development Kit (UDK), spísať návod, ako ho nainštalovať, poskytnúť asistenciu Marekovi pri práci s UDK	Lukáš	5.11.2013	nesplnená
6.4	vyskúšať interakciu medzi CRYEngine + Kinect a UDK + Kinect	Marek	5.11.2013	zamietnutá
6.5	vyskúšať interakciu medzi CRYEngine + Leap Motion a UDK + Leap Motion	Rudolf	5.11.2013	zamietnutá
6.6	uvažovať o striedaní rol v tíme	všetci	5.11.2013	nesplnená
5.1	vypracovať kapitolu Analýza	všetci	5.11.2013	nesplnená
5.4	vypracovať kapitolu Návrh - vytvorenie uceleného návrhu systému	všetci	5.11.2013	nesplnená
6.7	spísať dokument, ktorý bude slúžiť na uchádzanie sa o grant Tatra Banky - dokument okrem iného obsahuje analýzu a návrh (úlohy 5.1 a 5.4)	všetci	5.11.2013	nesplnená
5.5	ďalej 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	5.11.2013	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) - niektoré činnosti už sú opísané v rôznych zdrojoch (zápisy, Google Groups, Facebook skupina, ...), bolo by vhodné ich zlúčiť	všetci	5.11.2013	nesplnená
6.8	dohodnúť sa na názve tímu	všetci	5.11.2013	splnená
6.9	dohodnúť sa na názve hry; názov hry by mal súvisieť s prostredím a s dejovou líniou hry	všetci	5.11.2013	nesplnená

5.8	dohodnúť stretnutie s terapeutmi	Janka	31.10.2013	splnená
5.10	stanoviť ciele projektu (v rámci analýzy a návrhu projektu)	všetci	5.11.2013	nesplnená
5.11	vytvoriť plán projektu na zimný a letný semester	všetci	5.11.2013	nesplnená

Opis stretnutia:

1. Rudolf (v spolupráci s Kamilom): ukážka Leap Motion + XNA - pohyb obrázku pomocou Leap Motion.
2. Ďalšia pridaná hodnota projektu - prispôsobivosť počas hry
 - a. Program priebežne sníma pohyby hráča a automaticky upravuje toleranciu pohybov.
3. CRYEngine
 - a. prepokladaná vyššia náročnosť implementácie hry v tomto engine v porovnaní s UDK alebo XNA
 - b. zamietnuté, nebudeme sa CRYEngine ďalej zaoberať**
4. XNA
 - a. Jednoduché prepojenie s Kinectom a Leap Motion
 - b. Tvorba a úprava 3D modelov - v programe Blender
5. 3D modely - ako na to
 - a. existuje množstvo tutoriálov na tvorbu modelov
6. napr. auto
 - a. otáčanie iba kolies
7. Do 13.12. je potrebné mať už hotový showcase projektu - demo hry.
 - a. iba jedna hra
8. **Názov tímu: LeapKiT**
9. Názov hry - ešte nie je vymyslený
10. Návšteva centra v Rači - 12.11.
11. Dokumentácia - do 15.11. 14:00.
12. RedMine
 - a. sledovanie, čo som urobil
 - b. napr. aj automatický odhad množstva práce, ktorú dokážem urobiť v priebehu nasledujúcich dní

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia
7.1	pokračovať v práci s XNA, experimentovanie s pohybmi pomocou Kinect-e	Kamil	11.11.2013
7.2	pokračovať v práci s UDK, experimentovanie s pohybmi pomocou Leap Motion	Lukáš	11.11.2013
7.3	dokumentácia - úvod - motivácia a ciele projektu	Marek	13.11.2013 21:00
7.4	dokumentácia - analýza - obmedzené pohybové schopnosti ľudí, analýza pohybov (hrubá motorika (gross motor skill), jemná motorika (fine motor skill))	Kamil	08.11.2013
7.5	dokumentácia - analýza - terapeutická hra - ako viesť terapie - psychologický a terapeutický aspekt	Rudolf	13.11.2013 21:00
7.6	dokumentácia - analýza - terapeutické hry - existujúce riešenia	Kamil	14.11.2013
7.7	dokumentácia - analýza UDK	Lukáš	14.11.2013

7.8	dokumentácia - analýza XNA	Kamil	14.11.2013
7.9	dokumentácia - analýza ostatných (zamietnutých) herných engine	Kamil	14.11.2013
7.10	dokumentácia - analýza Kinect	Marek	14.11.2013 21:00
7.11	dokumentácia - analýza Leap Motion	Rudolf	14.11.2013 21:00
7.12	dokumentácia - špecifikácia požiadaviek	Lukáš	14.11.2013
7.13	dokumentácia - návrh - architektúra systému	Marek	14.11.2013 21:00
7.14	dokumentácia - návrh - informačný systém	Rudolf	14.11.2013 21:00
7.15	dokumentácia - návrh - herné mechanizmy (pravidlá hry)	Lukáš	14.11.2013
7.16	dokumentácia - návrh - prostredie hry	Lukáš	14.11.2013
7.17	dokumentácia - návrh - pohyby		
7.18	dokumentácia - zabezpečenie konzistentnosti a kvality obsahovej stránky celkovej dokumentácie počas jej tvorby	Kamil	priebežne, max. do 14.11.2013
7.19	dokumentácia - finálne úpravy	Kamil	14.11.2013
7.20	dokumentácia - odovzdanie vedúcemu (v elektronickej podobe) a konkurenčnému tímu (treba sa spýtať, či chcú tlačенú alebo elektronicnú)		
7.21	skontaktovať sa s konkurenčným tímom č. 2 za účelom spísania posudku analýzy a návrhu pre tento tím	Lukáš	14.11.2013
7.22	navštíviť detské centrum v Rači	všetci	12.11.2013
7.23	zriadiť si projekt v Git, ak už budeme mať zvolené implementačné prostredie (herný engine, frameworky atď.)		19.11.2013
6.3	analýza Unreal Development Kit (UDK), spísať návod, ako ho nainštalovať, poskytnúť asistenciu Marekovi pri práci s UDK	Lukáš	5.11.2013
6.6	uvažovať o striedaní rol v tíme	všetci	5.11.2013
5.1	vypracovať kapitolu Analýza	všetci	5.11.2013
5.4	vypracovať kapitolu Návrh - vytvorenie uceleného návrhu systému	všetci	5.11.2013
6.7	spísať dokument, ktorý bude slúžiť na uchádzanie sa o grant Tatra Banky - dokument okrem iného obsahuje analýzu a návrh (úlohy 5.1 a 5.4)	všetci	5.11.2013
5.5	ďalej analyzovať herné engine - ako sa tvoria objekty (z programátorskeho hľadiska), ako sa programuje, ako prepojiť Kinect a/alebo Leap Motion s hrou - pozrieť si, aké herné engine používali tímy z predchádzajúcich ročníkov	Kamil	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) - niektoré činnosti už sú opísané v rôznych zdrojoch (zápisy, Google Groups, Facebook skupina, ...), bolo by vhodné ich zlúčiť	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
5.10	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:

14.11.2013