

Zápis z 8. stretnutia tímu č.1

Dátum:

14.11.2013

Miestnosť:

5.44 (FIIT)

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Martin Nagy

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

Psychológ: Mgr. Lenka Lesayová

Zapisovateľ:

Bc. Kamil Burda

zapisovateľ od budúceho stretnutia: Bc. Rudolf Grežo

Téma stretnutia:

návrh hry, výber herného engine na tvorbu hry, diskusia k navrhovanej piktografickej aplikácii

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia	Stav riešenia
7.1	pokračovať v práci s XNA, experimentovanie s pohybmi pomocou Kinect-u	Kamil	11.11.2013	zamietnutá
7.2	pokračovať v práci s UDK, experimentovanie s pohybmi pomocou Leap Motion	Lukáš	11.11.2013	zamietnutá
7.3	dokumentácia - úvod - motivácia a ciele projektu	Marek	13.11.2013 21:00	nesplnená
7.4	dokumentácia - analýza - obmedzené pohybové schopnosti ľudí, analýza pohybov (hrubá motorika (gross motor skill), jemná motorika (fine motor skill))	Kamil	08.11.2013	nesplnená
7.5	dokumentácia - analýza - terapeutická hra - ako viesť terapie - psychologický a terapeutický aspekt	Rudolf	13.11.2013 21:00	nesplnená
7.6	dokumentácia - analýza - terapeutické hry - existujúce riešenia	Kamil	14.11.2013	čiastočne splnená
7.7	dokumentácia - analýza UDK	Lukáš	14.11.2013	splnená
7.8	dokumentácia - analýza XNA	Kamil	14.11.2013	nesplnená
7.9	dokumentácia - analýza ostatných (zamietnutých) herných engine	Kamil	14.11.2013	čiastočne splnená
7.10	dokumentácia - analýza Kinect	Marek	14.11.2013 21:00	nesplnená
7.11	dokumentácia - analýza Leap Motion	Rudolf	14.11.2013 21:00	nesplnená
7.12	dokumentácia - špecifikácia požiadaviek	Lukáš	14.11.2013	nesplnená
7.13	dokumentácia - návrh - architektúra systému	Marek	14.11.2013 21:00	nesplnená
7.14	dokumentácia - návrh - informačný systém	Rudolf	14.11.2013 21:00	nesplnená

7.15	dokumentácia - návrh - herné mechanizmy (pravidlá hry)	Lukáš	14.11.2013	splnená
7.16	dokumentácia - návrh - prostredie hry	Lukáš	14.11.2013	splnená
7.17	dokumentácia - návrh - pohyby	všetci	14.11.2013	nesplnená
7.18	dokumentácia - zabezpečenie konzistentnosti a kvality obsahovej stránky celkovej dokumentácie počas jej tvorby	Kamil	priebežne, max. do 14.11.2013	riešená
7.19	dokumentácia - finálne úpravy	Kamil	14.11.2013	zlúčená s úlohou 7.18
7.20	dokumentácia - odovzdanie vedúcemu (v elektronickej podobe) a konkurenčnému tímu (treba sa spýtať, či chcú tlačенú alebo elektronickú)	všetci	-	riešená
7.21	skontaktovať sa s konkurenčným tímom č. 2 za účelom spísania posudku analýzy a návrhu pre tento tím	Lukáš	14.11.2013	splnená
7.22	navštíviť detské centrum v Rači	všetci	12.11.2013	splnená
7.23	zriadiť si projekt v Git, ak už budeme mať zvolené implementačné prostredie (herný engine, framework atď.)	všetci	19.11.2013	nesplnená, bude riešená neskôr
6.3	analýza Unreal Development Kit (UDK), spísať návod, ako ho nainštalovať, poskytnúť asistenciu Marekovi pri práci s UDK	Lukáš	5.11.2013	splnená
6.6	uvažovať o striedaní rol v tíme	všetci	5.11.2013	splnená
5.1	vypracovať kapitolu Analýza	všetci	5.11.2013	rozložená na časti
5.4	vypracovať kapitolu Návrh - vytvorenie uceleného návrhu systému	všetci	5.11.2013	rozložená na časti
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	splnená
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	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	zamietnutá
6.9	dohodnúť sa na názve hry; názov hry by mal súvisieť s prostredím a s dejovou líniou hry	všetci	5.11.2013	nesplnená
5.10	stanoviť ciele projektu (v rámci analýzy a návrhu projektu)	všetci	5.11.2013	zlúčená s úlohou 7.3
5.11	vytvoriť plán projektu na zimný a letný semester	všetci	5.11.2013	nesplnená

Opis stretnutia:

1. Protokol o odovzdaní a protokol o prijatí - v papierovej podobe
2. Nielen terapeutická hra, ale platforma, ktorá pozostáva z týchto častí:
 - a. terapeutická hra
 - b. aplikácia
 - i. riadenie hry - napr. nastavenie parametrov hry
3. Hra - lietanie
 - a. v tretej osobe (third-person), nie v prvej (first-person)

- b. ak nie lietanie, tak húsenková dráha alebo niečo podobné
 - i. t. j. môže byť aj pohyb na zemi
- 4. Lietanie - režimy hry
 - a. single-player s Kinectom
 - i. letiaci objekt lieta sám, hráč chytá predmety, alebo ich odráža alebo vrhá
 - ii. vrhanie predmetov - zničenie objektov
 - b. single-player s Leap Motion
 - i. hráč riadi letiaci objekt
 - c. multi-player - obe zariadenia, samostatne ovládané dvoma rôznymi hráčmi
 - i. kolaborácia hráčov
 - ii. Kinect - chytanie/odrážanie/vrhnutie predmetov
 - iii. Leap Motion - riadenie lietadla
- 5. Lietanie - rýchlosť lietania
 - a. letiaci objekt letí automaticky
 - b. spomalenie rýchlosti - pri neúspechu hráča, alebo ovládané terapeutom priamo počas hrania hry
 - c. prípadne po každých x sekúnd zvýšiť rýchlosť
- 6. Lietanie - letiaci objekt
 - a. mal by mať otvorené sedadlá
 - b. nemusí to byť iba model lietadla
 - c. nemal by evokovať agresivitu alebo byť strašidelný
 - d. možné modely objektu - motýľ, včela, chrobák
 - i. chrobák - prvé levely - po zemi, až potom lietanie
 - 1. touto záležitosťou sa budeme zaoberať neskôr
- 7. Lietanie - model hráčov
 - a. chobotnica - chápadlá
 - b. chameleón - vyplazený jazyk
 - c. drak
- 8. Lietanie - predmety
 - a. predmety na chytanie - napr. guľičky
 - b. predmety, ktorým sa hráč musí vyhnúť
 - c. predmety, cez ktoré hráč musí prejsť (napr. kruhy)
- 9. Waypoints - body cesty - t. j. môžem ísť viacerými cestami
- 10. Lietanie - prostredie
 - a. priestor by mal byť obmedzený (aby hráč neušiel z herného priestoru)
 - i. zo všetkých strán, aj zhora, aj zdola
 - b. interiér domu
 - i. treba veľa modelov (dekoratívnych)
 - c. jaskyňa, tunel
 - d. les**
 - i. "vrch" lesa - koruny stromov (pre listnaté lesy) - hranica zhora
 - ii. husté stromy - hranica po stranách
- 11. Lietanie - ovládanie letu pomocou Leap Motion
 - a. po osiach x a y
 - b. posun rukou - posun letiaceho objektu
 - c. otáčanie rukou - otáčanie letiaceho objektu
- 12. Príbeh - ako rozprávka

- a. príbehom sa budeme zaoberať neskôr
 - b. Fantázii sa medze nekladú
13. Piktografická aplikácia
- a. konzultácia so psychologičkou Lenkou, prítomnou na stretnutí
 - b. skôr vhodná ako doplnok k navrhovanej therapeutickej platforme
 - c. pozri prílohu A
14. UDK - nie je dostatočne flexibilný na tvorbu hier
- 15. Nový zapisovateľ: Bc. Rudolf Grežo**
- 16. Nový vedúci tímu: Bc. Marek Hasin**

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia
8.1	obsah dokumentácie ako celok - dokončenie	všetci	16.11.2013, 23:55
8.2	vytvorenie a odovzdanie sformátovanej dokumentácie pedagógovi tímu	Kamil	17.11.2013, 10:00
8.3	hra - prostredie - modely, ...	Lukáš	18.11.2013
8.4	hra - XNA, Quick Start Engine, integrácia Kinectu a Leap Motion	Kamil	18.11.2013
8.5	hra - Kinect	Marek	18.11.2013
8.6	hra - Leap Motion	Rudolf	18.11.2013
8.7	prvé demo na engine, ktorý sa dá používať s Kinectom a Leap Motion	všetci	21.11.2013
7.3	dokumentácia - úvod - motivácia a ciele projektu	Marek	16.11.2013
7.4	dokumentácia - analýza - obmedzené pohybové schopnosti ľudí, analýza pohybov (hrubá motorika (gross motor skills), jemná motorika (fine motor skills))	Kamil	16.11.2013
7.5	dokumentácia - analýza - terapeutická hra - ako viesť terapie - psychologický a terapeutický aspekt	Rudolf	16.11.2013
7.6	dokumentácia - analýza - terapeutické hry - existujúce riešenia	Kamil	15.11.2013
7.8	dokumentácia - analýza XNA	Kamil	16.11.2013
7.9	dokumentácia - analýza ostatných (zamietnutých) herných engine	Kamil	16.11.2013
7.10	dokumentácia - analýza Kinect	Marek	16.11.2013
7.11	dokumentácia - analýza Leap Motion	Rudolf	16.11.2013
7.12	dokumentácia - špecifikácia požiadaviek	Lukáš	16.11.2013
7.13	dokumentácia - návrh - architektúra systému	Marek	16.11.2013
7.14	dokumentácia - návrh - informačný systém	Rudolf	16.11.2013
7.17	dokumentácia - návrh - pohyby	všetci	16.11.2013
7.18	dokumentácia - zabezpečenie konzistentnosti a kvality obsahovej stránky celkovej dokumentácie počas jej tvorby	Kamil	priebežne, max. do 16.11.2013
7.20	dokumentácia - odovzdanie pedagógovi (v elektronickej forme)	Kamil	17.11.2013
8.8	dokumentácia - odovzdanie vedúcemu konkurenčnému tímu (v elektronickej forme)	Marek	18.11.2013

7.23	zriadiť si projekt v Git, ak už budeme mať zvolené implementačné prostredie (herný engine, framework atď.)	všetci	28.11.2013
5.5	pozrieť si, aké herné engine používali tímy z predchádzajúcich ročníkov	Kamil	16.11.2013
6.9	dohodnúť sa na názve hry; názov hry by mal súvisieť s prostredím a s príbehom hry	všetci	28.11.2013
5.11	vytvoriť plán projektu na zimný a letný semester	všetci	21.11.2013
8.10	registrácia tímu do súťaže Imagine Cup		21.11.2013
8.11	vytvoriť protokol o odovzdaní dokumentácie konkurenčného tímu	Kamil	17.11.2013

Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:

formálne stretnutie - 21.11.2013, 13:30 - 15:00, 17:00 - 19:00

neformálne stretnutie - 18.11.2013, 13:30 - 18:00

Prílohy:

A. PiktoApp

Dokument prístupný v nasledujúcom odkaze obsahuje koncept piktografickej aplikácie:

https://docs.google.com/document/d/1iLsuSl8QYd2Kf_xgxryhPhJPJT1BnKrsLMizPMQBFYc/edit