

Zápis z 9. stretnutia tímu č.1

Dátum:

21.11.2013

Miestnosť:

5.44 (FIIT)

Prítomní:

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

Zapisovateľ:

Bc. Rudolf Grežo

Téma stretnutia:

pokračovanie v návrhu hry, vypracovanie posudku konkurenčného tímu, implementácia prototypu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

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

7.23	zriadiť si projekt v Git, ak už budeme mať zvolené implementačné prostredie (herný engine, framework atď.)	všetci	28.11.2013	Nesplnená
5.5	pozrieť si, aké herné engine používali tímy z predchádzajúcich ročníkov	Kamil	16.11.2013	Splnená
6.9	dohodnúť sa na názve hry; názov hry by mal súvisieť s prostredím a s príbehom hry	všetci	28.11.2013	Nesplnená
8.10	registrácia tímu do súťaže Imagine Cup	všetci	21.11.2013	Riešená
8.11	vytvoriť protokol o odovzdaní dokumentácie konkurenčného tímu	Kamil	17.11.2013	Splnená
8.1	obsah dokumentácie ako celok - dokončenie	všetci	16.11.2013, 23:55	Splnená
8.2	vytvorenie a odovzдание sformátovanej dokumentácie pedagógovi tímu	Kamil	17.11.2013, 10:00	Splnená
8.3	hra - prostredie - modely, ...	Lukáš	18.11.2013	Riešená
8.4	hra - XNA, Quick Start Engine, integrácia Kinectu a Leap Motion	Kamil	18.11.2013	Riešená
8.5	hra - Kinect	Marek	18.11.2013	Riešená
8.6	hra - Leap Motion	Rudolf	18.11.2013	Riešená
8.7	prvé demo na engine, ktorý sa dá používať s Kinectom a Leap Motion	všetci	21.11.2013	Riešená

Opis stretnutia:

1. Stanovenie postupu pri vypracovávaní posudku pre konkurenčný tím
 - a. komentáre k posudku - odrážkovito
 - b. odkazy na stranu v dokumentácii
 - c. opísať nedostatky - z formálneho aj z obsahového hľadiska
 - d. vyzdvihnúť, čo je v dokumentácii dobre
2. Diskusia o tvorbe hier
3. Kamil predstavil 3D demo vytvorené v XNA
 - a. zbieranie objektov medzi prekážkami
4. Rudolf predstavil demo s lietajúcou stíhačkou
 - a. na základe tohto dema vznikol nápad implementovať stíhačku letiacu v priestore v rámci prototypu systému
5. Návrh modelu stíhačky
 - a. výhody
 - i. model je jednoduchý na vytvorenie
 - ii. statické krídla
 - b. zásahy objektov v okolí prostredníctvom zbraní
 - c. zbrane (lasery), dva režimy
 - i. nekonečná munícia
 - ii. munícia obmedzená batériou
6. Stíhačka - prekonzultovať pohyby modelu s psychologičkami
7. Prostredie
 - a. obloha
 - b. kaňon
 - c. prekážky
 - i. skaly
 - ii. most z kameňa (natural arch, natural bridge)

8. Predmety na zbieranie
 - a. balóny
 - b. nabíjanie baterky - blesk
 - c. "power-up"s - zlepšovanie zbraní, otázníčky (moment prekvapenia)
9. Registrácia do súťaže Imagine Cup - všetci členovia tímu si musia založiť účet na Live.com a na stránke Imagine Cup si pridať aplikáciu Imagine Cup.

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

ID	Úloha	Zodpovedný	Termín ukončenia
9.1	Vypracovanie posudku k dokumentácii konkurenčného tímu	Všetci	22.11.2013
9.2	Odovzdanie posudku konkurenčnému tímu	Všetci	22.11.2013
9.3	Vyskúšať pridať do vytvorených demo hier objekty vytvorené v programe Blender	Kamil, Marek, Rudolf	28.11.2013
9.4	Vytvorenie modelu stíhačky, prostredia a prekážok	Lukáš	28.11.2013
9.5	Prekonzultovať pohyby modelu s psychologičkami	Všetci	28.11.2013
8.3	hra - prostredie - modely	Lukáš	28.11.2013
8.4	hra - XNA, Quick Start Engine, integrácia Kinectu a Leap Motion	Kamil	28.11.2013
8.5	hra - Kinect	Marek	28.11.2013
8.6	hra - Leap Motion	Rudolf	28.11.2013
8.7	prvé demo na engine, ktorý sa dá používať s Kinectom a Leap Motion	všetci	28.11.2013
7.23	zriadiť si projekt v Git, ak už budeme mať zvolené implementačné prostredie (herný engine, framework atď.)	všetci	28.11.2013
6.9	dohodnúť sa na názve hry; názov hry by mal súvisieť s prostredím a s príbehom hry	všetci	28.11.2013
8.10	registrácia tímu do súťaže Imagine Cup	všetci	25.11.2013

Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:

formálne stretnutie - 28.11.2013, 13:30 - 15:00, 17:00 - 19:00

neformálne stretnutie - 25.11.2013, 13:30 - 18:00