

Zápis z 13. stretnutia tímu č.1

Dátum:

14.2.2014

Miestnosť:

5.34 (FIIT)

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Martin Nagy

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

Zapisovateľ:

Bc. Rudolf Grežo, Bc. Kamil Burda

Témy stretnutia:

- zhodnotenie práce a komunikácie v tíme za predošlý semester
- koncepcia videa (prezentácie) na online finále súťaže Imagine Cup
- stanovenie funkcií, ktoré budú implementované do online finále a ktoré budú implementované po ňom

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

| ID | Úloha | Zodpovedný | Termín ukončenia | Stav riešenia |
|------|--|------------|------------------|---------------|
| 11.5 | prezentácia - príprava | všetci | 16.12.2013 | splnená |
| 12.1 | účasť na dni otvorených dverí - testovanie prototypu, získavanie spätnej väzby | všetci | 13.12.2013 | splnená |
| 12.2 | úprava a doplnenie častí dokumentácie | všetci | 17.12.2013 | splnená |
| 12.3 | integrácia projektu do BitBucket | všetci | 24.12.2013 | splnená |
| 12.4 | integrácia Unity s Visual Studio 2010 | všetci | 24.12.2013 | splnená |

Opis stretnutia:

1. komunikácia v tíme
 - a. nebrať stretnutia príliš formálne, treba odľahčiť atmosféru
 - b. návrh - bodovací systém ala SCRUM
 - i. alokovať počet bodov pre jednotlivé úlohy
 - ii. úlohy sú atomické
 - iii. pokúsime sa nadasiť tento bodovací systém až po online finále
 - c. vzájomne si vypomáhať
 - i. ak jeden nestíha, ostatní mu pomôžu; prvý neskôr pomôže ostatným
 - d. začali sme používať systém Trello na manažovanie úloh okrem návrhu a implementácie projektu - osvedčil sa
2. termíny stretnutia
 - a. utorok 13:00 - 16:00
 - b. streda 16:00 - 19:00
 - i. ako náhradný termín za utorok
 - c. štvrtok 13:00

- i. t. j. ak je to potrebné, stretávať sa budeme dvakrát v týždni - utorok a štvrtok
3. IIT:SRC - do 16.2. - "release candidate" príspevku
4. revidovaná architektúra systému - pozri Kamilove náčrty v dokumentácii v Google Drive
5. kooperácia - vzájomné vypomáhanie si hráčov
 - a. nemá uplatnenie pre hru My Fly
6. **zmena názvu tímu a projektu - LeapKin - [LeapKit](#)** už existuje
7. rozbiť úlohy na čo najmenšie časti
 - a. od toho sa odvíja práca na projekte a aj prezentácia
8. koncepcia prezentácie na online finále
 - a. ako príbeh
 - i. problém (DMO, apraxia)
 - ii. zmiernenie problému - terapia
 - iii. problémy/nedostatky s tradičnou terapiou
 - iv. ako zefektívniť terapiu (gamifikácia) -> prechádzame na náš systém
 - v. opis nášho systému - ukázať architektúru a use cases
 1. use cases - samozrejme, z "aplikačného" hľadiska - t.j. z hľadiska koncových používateľov - hráči (deti) a terapeuti
 - vi. testovanie v detskom centre - zábery
 - vii. porovnanie tradičnej terapie a terapie "rozšírenej" o náš systém
 1. samozrejme, náš systém skvalitní terapiu :)
 - viii. biznis plán, deployment nášho systému
9. aké features chceme doimplementovať do online finále (15. marec)
 - a. hra
 - i. posielanie štatistík do aplikácie
 1. REST API je vhodné
 2. treba zistiť, či aj Unity také niečo nepodporuje
 - ii. local multiplayer
 - iii. doimplementovať aspoň jeden level v hre My Fly
 - iv. presnejšie kolízie s terénom
 - v. rozmiestnenie objektov
 - vi. viac typov objektov
 - vii. zvoliť vhodné objekty na chytanie a nájsť vhodné modely
 - viii. získanie (generovanie) štatistík
 - ix. vytvorenie mieridla
 - x. strieľanie
 - xi. ohýbanie/nakláňanie stíhačky
 1. napr. Leap Motion - podľa dlane
 - xii. hlavné menu
 1. nastavenia
 - a. citlivosť senzorov
 - b. rýchlosť pohybu
 - xiii. skóre (bodovanie)
 1. rôzne typy objektov - rôzne skóre (napr. menšie objekty - náročnejšie na chytenie -> väčšie skóre)
 2. kolízie s terénom - zníženie skóre, návrat do bezpečnej polohy
 - xiv. Leap Motion - zaznamenávanie dát o polohe jednotlivých snímaných bodov

Predbežný termín nasledujúceho stretnutia:

streda 19.2.2014, 16:00