

Zápisnica zo 7. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	7	Prítomní:	Bc. Daniela Hajdu
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric		Bc. Lukáš Marták
Dátum stretnutia:	03.11. 2015		Bc. Aleš Mäsiar
Čas stretnutia:	17:00		Bc. Lukáš Miškovský
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28		Bc. Zora Moravčíková
Téma stretnutia:	Grafika a animácia hry, User Stories	Bc. Filip Šandor	
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Daniela Hajdu	Ďalší zúčastnení: doc. Mgr. Štefan Beňuš, PhD.	

Vyhodnotenie zadaných úloh

Daniela

- scéna aj postava Jozefa boli nakreslené

Filip

- na prekreslení scény do digitálnej podoby sa ešte pracuje, ale vytvorených je niekoľko alternatív

- model Jozefa vytvorený bol, no treba na ňom popracovať

Zorka

- projekt bol vytvorený, no čo sa source control týka tak sa vyskitujú problémy s Unity, keď niekto preberá prácu po druhom členovi tímu nastávajú problémy s mapovaním

Aleš

- pohyb postavy po scéne funguje

Lukáš Miškovský

- pohyb postavy bol naanimovaný, ešte treba doladiť (prispôsobiť neskôr novému modelu)

Lukáš Marták

- na abstraktnej reprezentácii scény sa pracuje aj naďalej

Náplň stretnutia

Stretnutie začalo telefonátom cez Skype - bližšie sme Štefanovi objasnili príbeh a nasledovala debata.

- je otázne či chceme aby hráč s určitosťou vedel, že rady avatarov môžu byť horšie a lepšie, lepšie by bolo keby si tým nemohol byť istý (nedovolíme mu preskúmať druhú možnosť)
- pokiaľ sú rady horšie a lepšie sú dva prístupy, a to: rady avatarov sú aj dobré aj zlé, no sú distribuované rovnako (avatari majú rovnaký počet dobrých a zlých rád) alebo aj po počúvnutí rady si hráč nemôže byť istý, či by výsledok nebol lepší keby poslúchol druhého avatara (rady nie sú binárne)
- dialóg avatara s hráčom je iniciovaný aj avатарom ale môže byť aj hráčom samotným
- uprednostnili by sme keby neboli úplne zlé rady vôbec, keďže hráč by sa potom rozhodoval na základe výsledku a nie hlasu avatara, no zároveň by si hráč mal myslieť, že niektoré rady sú horšie ako iné, mal by pochybovať (na navodení tohto pocitu hráčovi treba popracovať)
- pôvodne bolo naplánované, že sa hráč na záver dozvie, že avatari, ktorí sa zjavujú vo forme sov mu pomáhajú komunikovať s jeho stratenými rodičmi – je však otázne či je takýto koniec vhodný keďže hráč by si mal vybrať avatara, ktorému verí viac
- na záver, po tom čo účastník experimentu dohral hru bude mu predložený dotazník, kde by sa mal vyjadriť, ktorému z avatarov veril viac/ktorí si myslí, že mu radil lepšie
- možno by bolo dobré keby hráč dostal tento dotazník ešte pred vyvrcholením hry. Takto by neprekážalo keby sovy predstavovali komunikáciu s jeho rodičmi, pretože by sa to dozvedel až po zodpovedaní otázok v dotazníku, a tak by to neovplyvnilo jeho rozhodnutie
- do hry bude zakomponovaný ekonomický systém - hráč získava v minihrách mince, za ktoré si následne môže kúpiť vylepšenia pre svoju postavu, no ešte nie je isté či sa zozbierané mince budú premietat' aj do reálnych peňazí, ktorými bude hráč odmenený za účasť na experimente. V takomto prípade by to totiž mohlo mať efekt na to koľko mincií hráč minie (keby mal na základe nich dostať finančnú odmenu mohol by sa rozhodnúť, že ich nebude míňať ale šetriť), a tiež by tak mohol stráviť viac času hraním minihier a zbieraním mincií ako prechádzaním príbehu
- hráč možno bude finančne odmenený aj za to, že sa dostal do cieľa, a teda prešiel hru celú
- prvý prototyp by mal byť hotový začiatkom budúceho roka a už by mal, na základnej úrovni, komunikovať zo SAV

Po telefonáte so Štefanom:

- predviedol sa model Jozefa (hlavnej postavy) - je nutné ho ešte prerobiť
- riešila sa kamera - či bude statická alebo sa bude pohybovať spolu s hráčom - zhodli sme sa, že by asi bolo lepšie keby hráča nasledovala

- bavili sme sa o tom ako robíme SCRUM, treba na tom trocha popracovať - nerobili sme retrospektívu, potrebujeme napísať metodiky, a tiež nemáme ešte spravený backlog
- treba doriešiť ako sa budú reprezentovať informácie o jednotlivých scénach v rámci Unity, napr. graf kde sú objekty obsiahnuté v scéne a pod nimi v grafe ich features

Ďalej sme identifikovali User Stories. Počas tohto proces sme prebrali viacero vecí (väčšina výsledkov tejto debaty je zapísaná v TFS pod jednotlivými User Stories, ktorých sa problém týkal):

- použitie predmetov – zmena kurzoru na práve používaný objekt (napr. baterka), tento predmet bude teda namapovaný na kurzor takže pri tej baterke by sa svietilo na tie časti scény kam ukazuje hráš myšou
- obchod by nemal byť len statická scéna ale mal by obsahovať predmety, s ktorými je možné interagovať

Úlohy do ďalších stretnutí

- Prekresliť scénu do digitálnej podoby - Filip
- Vytvoriť model postavy podľa náčrtu - Filip, Daniela
- Vytvoriť animáciu pohybu postavy - Lukáš Miškovský
- Vymyslieť abstrakciu reprezentáciu scény - Zorka, Lukáš Marták
- Vyladiť funkčnosť source control - Zorka, Lukáš Marták
- Zaškoliť tím do RealDraw - Filip
- Testovanie v rámci Unity - Aleš