

Zápisnica z 8. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	8	Prítomní: Bc. Daniela Hajdu Bc. Lukáš Marták Bc. Aleš Mäsiar Bc. Lukáš Miškovský Bc. Zora Moravčíková Bc. Filip Šandor
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric	
Dátum stretnutia:	10.11. 2015	
Čas stretnutia:	17:00	
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.21	
Téma stretnutia:		
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Lukáš Miškovský	Ďalší zúčastnení: prof. Ing. Mária Bieliková, PhD.

Vyhodnotenie zadaných úloh

Testovanie v unity – treba vypracovať metodiku na vytváranie testov. Dá sa robiť aj continuous integration. (but why?). TFSko to možno nezvládne.

Treba dotvoriť 2D Jozefa

Animáciu takisto

Aktívne úlohy – vymyslieť abstraktnú reprezentáciu scény,

TFS nevie sortovať podľa stĺpcov

Vymyslieť abstraktnú reprezentáciu scény – samael nechal 2hod. otvorene na realne otestovanie na kode

Náplň stretnutia

Efekty z reldrawu neaplikovať na celý objekt (vybrať si časť, napr. bundu). Dohodnúť sa na jednom filtri a používať ho všade.

Puppet2D – spísať čo majú spĺňať skice na dobré animovanie

Natočiť si videá na animovanie. Aby sme vedeli od čoho ísť a ako tvoriť pózy.

Scéna pre nás == scéna v unity == jeden sprite.

Stav scény meniť

Teleport do miestnosti s Hadankarkou, automatom atd.

Znovupoužitelnosť scén – mať viacero vecí ktoré sa randomne zobrazia. Zmazať/pridať predmety za behu. Pamätáme si len aktuálnu scénu.

Metodika zapísaná v scena-opis.

V scene by mal byť zoznam podmienok. Objekt ma zapísaný stav - v tom stave čo ten objekt dá aby sa naplnila tá a tá podmienka. Nepísať len odrážky v dokumente ale skúsiť aj reálny príklad. Scény, objekty, stavy načrtnúť.

Interakciou sa vymenia nejaké info. Naviazaná vec na túto interakciu a má definované že po x krokoch sa zmení to a to.

Zhrnutie gameplay-u by filip pre Profesorku.

Minimalizovať odlišnosti medzi ľuďmi sa nedá. Človek si z podanej informácie zapamätá vždy niečo iné.

Odkomunikovať čo v hre bude a nebude - dať ale dopredu vedieť čo je nad naše kapacity.

Treba zdefinovať jednotlivé časti interakcie a z čoho sa skladá. Sled, vedieť zistiť koniec interakcie aby sme to vedeli naviazať na zmenu v hre.

Objekty reprezentujúce text – výmena. (Jozef dostane input – klik na objekt – objekt mu posle „som to a to“, „som zobratelný“ a pod. a on to vie transformovať do akcie čo spraví v hre.

Nema v sebe info Jozef, to mu davaju veci)

Musíme vedieť byť schopný vyskladať si hru zo scén a tie v sebe majú objekty so stavmi.

Príklad: Jozef a zamknuté dvere.

Do dokumentu odôvodniť prečo sme v prvom šprinte nerobili retrospektívu.

Spravenie metodiky na metodiku.

Úlohy do ďalších stretnutí

Doplniť descriptions ku taskom – ku všetkým taskom

Poprehadzovať user stories do všeobecnej cesty z prvého šprintu

Spraviť metodiku na testovanie. (čo, ako, kde treba)

Testovanie v unity –

Integration testovanie (riešiť neskôr, ďalší semester?)

Task – reporty v TFS-ku. Kto kolko cez tyzden robil, ako to exportnut?

Metodika na umiestňovanie vo OneDrive.

Retrospektíva:

Podarila sa prvá reprezentácia Jozefa.

Máme v podstate zdefinovaný štýl.

Máme vymyslený rámec hry.

Naučili sme sa robiť s realdrawom.