

# Zápisnica z 2. stretnutia tímového projektu

## Tím č. 20 - Patronus

<b>Stretnutie č.:</b>	2	<b>Prítomní:</b>	Bc. Daniela Hajdu
<b>Vedúci tímu:</b>	Ing. Eduard Kuric		Bc. Lukáš Marták
<b>Dátum stretnutia:</b>	29.09. 2015		Bc. Aleš Mäsiar
<b>Čas stretnutia:</b>	17:00		Bc. Lukáš Miškovský
<b>Miesto stretnutia:</b>	STU FIIT 3.28		Bc. Zora Moravčíková
<b>Téma stretnutia:</b>	Organizácia tímu		Bc. Filip Šandor
<b>Zápisnicu vypracoval:</b>	Bc. Lukáš Miškovský		

### Vyhodnotenie zadaných úloh

Úspešne sme vymysleli názov aj logo tímu a vytvorili plagát. Na stránke tímového projektu sa ešte pracuje, pričom aktuálna verzia bola prezentovaná. Bolo by vhodné vymyslieť na stránku ešte nejaké výstižné logo. Na dejí a detailoch hry aj naďalej aktívne pracujeme.

### Náplň stretnutia

Preberali sme mnoho problémov súvisiacich s rôznymi aspektmi projektu, napríklad organizácia tímu:

- Ktoré z možných nástrojov použiť pri komunikácií, organizácií či kontrole: TFS, Flow, GitHub, atď.
- Rozhodli sme sa pre TFS, ktoré je možné nájsť na školskom servere, takže nie je nutné riešiť server vlastný.
- Na zdieľanie dokumentov a iných súborov sa bude používať OneDrive.
- Na komunikáciu v rámci tímu budeme používať Slack.
- Rozprávali sme sa o skupinovom maily – premenovanie pôvodnej skupiny by bolo zbytočne komplikované meniť, založíme teda novú skupinu, kam sa presmerujú všetky maily zo starej skupiny.
- Komunikáciu k prideleným úlohám budeme riešiť priamo v TFS, formou pripomienok. Archivovať sa ďalej budú iba kľúčové rozhodnutia a riešenia.

Jazyky, herný engine, atď.:

- Hra by mala byť platformovo nezávislá, zvažovali sme Unity.

- Uvažovali sme nad možnosťami jazykov, pričom aj keď máme všetci bohaté skúsenosti s jazykom Java, zhodli sme sa, že to asi nebude ideálne riešenie. Priklonili sme sa k C#.
- Možno by bolo dobré spraviť to ako webovú hru.
- Pre Javu by sa dala využiť SDL knižnica na vývoj hier, no primárne je pre C++.
- Mali by sme si nainštalovať plugin do Visual studia, ktorý slúži na sledovanie programovacieho procesu používateľa. Tieto informácie sú pre jeden z výskumov na fakulte.

Detaily a ohraničenia hry:

- Hráč sa ocitne na neznámom mieste, bude postupne prechádzať viacerými rozdielnymi oblasťami, avatari mu radia.
- Úspešnosť hráča nemôže závisieť od ich schopností. To či sa hráčovi darí musí závisieť len od toho, ktorú radu si vyberie.
- Je nutné dať hru dopredu otestovať vzorke hráčov aby sme zistili na základe čoho sa hráči rozhodujú, ktorú z rád si vybrať.
- Je otázne či bude hráčovi umožnené dostať radu od jedného alebo od oboch avatarov v rámci jedného rozhodnutia. Ak prichádzajú do úvahy obe možnosti bude to treba pridať do nastavení hry.
- Treba doriešiť ako rozlíšiť avatarov bez toho aby to ovplyvnilo rozhodovanie hráča. Možnosťou je namapovanie na myš (ľavé a pravé tlačidlo) no avatari by sa nemali zobrazovať na rôznych častiach obrazovky.
- Výber avatara (vypočutia jeho rady) oslovením – tlačidlom sa spustí mikrofón, hráč osloví avatara menom/frázou a ten mu poskytne radu. Bolo by potrebné buď vymyslieť neutrálne mená pre avatarov alebo nechať hráča samotného nech si ich pomenuje.

Rozdelenie tímových rolí:

- Vedúci tímu - Filip Šandor
- Dokumentarista - Aleš Mäsiar
- Manažér rizík - Lukáš Miškovský
- Manažér kvality a komunikácie, Zástupca vedúceho - Lukáš Marták
- Plánovač a manažér monitorovania procesu - Zora Moravčíková
- Manažér komunikácie a monitorovania - Daniela Hajdu

Budúci týždeň sa na stretnutí zúčastní aj zamestnanec SAV, ktorý nám poskytne bližšie údaje o tom v akom formáte nám budú poskytovať dáta.

### Úlohy do ďalších stretnutí

Aj keď sú úlohy rozdelené a konkrétny členovia tímu za ne nesú zodpovednosť, ostatní môžu tieto úlohy pripomenovať a prispievať k ich riešeniu tiež.

### Rozdelenie úloh:

- Daniela Hajdu – vytvoriť šablónu pre zápisnice a prepísať zápisnice zo stretnutí č. 1 a 2
- Lukáš Marták – vyhľadať a rozposlať vhodné materiály a tutoriály
- Aleš Mäsiar – založiť Slack a preskúmať možnosti komunikácie, ktoré poskytuje vypracovať štruktúru a CSS web stránky
- Lukáš Miškovský – rozbehnúť TFS a pridať úlohy
- Zora Moravčíková – grafika Web stránky
- Filip Šandor – založiť dokument slúžiaci na gameplay brainstorming (nápady na dej hry)

### Spoločné úlohy:

- Naštudovať si naše roly
- Vymyslieť názvy šprintov
- Zistiť či commit message ide automaticky