

# 1 Oculus Reparo

Tabuľka 1: Zoznam úloh v prvom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
-	Dokument na gameplay brainstorming	Filip Šandor
	Materiály a tutoriály k vývoju pomocou Unity3D	Lukáš Marták
	Spísať ohraničenia a otvorené otázky	Daniela Hajdu
<b>Navrhnutie Architektúry</b>	Navrhnuť model architektúry	Lukáš Marták
<b>Analýza herných mechanizmov</b>	Analýza Stanley Parable	Filip Šandor
	Analýza Unity Web Player	Zora Moravčíková
	Skúmať motivačné faktory v hrách	Aleš Mäsiar Lukáš Miškovský
<b>Správa webu</b>	Grafika webu	Zora Moravčíková
	Vytvoriť základnú štruktúru webu	Aleš Mäsiar
	Navrhnuť dizajn	Zora Moravčíková
	Nasadiť web na server	Aleš Mäsiar
<b>Úvodný manažment</b>	Vymyslieť logo tímu	Zora Moravčíková
	Zabezpečiť tímovú komunikáciu cez Slack	Aleš Mäsiar
	Zápisnice zo stretnutí	Daniela Hajdu
	Vymyslieť meno tímu	Filip Šandor
<b>Tvorba príbehu</b>	Vymyslieť záhadu	Aleš Mäsiar
	Napísať scenár	Filip Šandor
	Vymyslieť mená postáv	Filip Šandor
	Vymyslieť mini hry	Lukáš Miškovský
<b>Návrh produkčného systému</b>	Analýza produkčných systémov a možností	Daniela Hajdu

V prvom šprinte sme sa dohodli aké procesy na manažovanie tímu budeme používať. Vytvorili sme si tímový mail, cloud na súbory, slack na tímovú komunikáciu. Ďalej sme vymysleli logo nášho tímu, názov tímu a vytvorili sme šablóny pre zápisnice. Aleš Mäsiar spolu s Zorou Moravčíkovou vytvorili web a nahrali ho na server. Prebehla analýza herných mechanizmov aby sme zistili atraktívne prvky na hrách a mohli ich zakomponovať do nášho projektu. Bližšie sme preskúmali hru The Stanley Parable. Taktiež sme zistili možnosti nahratia hotovej hry na web player.

V rámci tohto šprintu sme sa intenzívne venovali zostavovaniu konceptu a príbehu hry. Vytvorili sme záhadu ktorá bude jadrom nášho príbehu, do príbehu sme pridali mini hry ktoré hráča zabavia počas experimentu. Napísali sme scenár s opisom prostredia pre prvú kapitolu hry. Vytvorili sme animáciu pre vytvorenú hlavnú postavu. Scénu s animovanou postavou sme nahrali do Unity a vytvorili prvú scénu, po ktorej sa môže hráč pohybovať. V tomto šprinte sa nám podarilo úspešne splniť všetky stanovené úlohy. V tabuľke č. 2 sa nachádza zoznam všetkých úloh v rámci šprintu. Ku každej úlohe je uvedený aj člen tímu, ktorý ju mal vykonať

alebo bol za jej úspešné vykonanie zodpovedný (v tomto šprinte sa vyskytlo mnoho úloh, ktoré sme riešili ako tím).

## 2 Alohomora

V tomto šprinte bolo našim cieľom navrhnuť grafickú reprezentáciu scény, preniesť ju do digitálnej podoby a vytvoriť Unity projekt, v ktorom budeme spoločne vytvárať hru. Bolo potrebné navrhnuť a aplikovať do scény aj hlavnú postavu. Funkčnosť výsledného produktu po tomto šprinte má byť možnosť pohybu hlavnej postavy po scéne.

Preto sme nakreslili prvú scénu najskôr na papier a potom aj do počítača, taktiež sme nakreslili hlavnú postavu. Po neúspešnom pokuse vytvoriť 3D postavičku sme sa rozhodli že hra bude celá v 2D.

Prebehlo školenie kde sa ostatní členovia tímu naučili pracovať s nástrojom RealDraw na kreslenie skíc.

Začali sme pracovať na abstraktnej reprezentácii scény a tiež source control na projekte. Úloha vytvorenia abstraktnej reprezentácie scény bola príťažká na tento šprint a tak sa preniesla do ďalšieho šprintu.

Okrem tejto úlohy sa nám ešte nepodarilo splniť úlohu vytvorenia modelu postavy podľa náčrtu a tá sa teda v zmenenej podobe tiež preniesla do nasledujúceho šprintu. Ostatné úlohy boli úspešne splnené.

V tabuľke č. 3 sa nachádza zoznam všetkých úloh v rámci šprintu.

*Tabuľka 2. Zoznam úloh v druhom šprinte*

User Story	Úloha	Člen tímu
-	Testovanie v Unity	Aleš Mäsiar
Vedieť sa pohybovať v scéne	Nakresliť prvú scénu na papier	Daniela Hajdu
	Nakresliť postavy Jozefa na papier	Daniela Hajdu
	Prekresliť scénu do digitálnej podoby	Filip Šandor
	Vytvoriť model postavy podľa náčrtu	Filip Šandor
	Vytvoriť projekt a zabezpečiť source control projektu	Zora Moravčíková
	Vytvoriť prvú scénu z vytvorených modelov a obrázkov scény	Aleš Mäsiar
	Vytvoriť pohyb hráča po scéne	Aleš Mäsiar
	Vytvoriť animáciu pohybu postavy	Lukáš Miškovský
	Vymyslieť abstraktnú reprezentáciu scény	Lukáš Marták
	Zaškoliť tím do RealDraw	Filip Šandor
	Vytvoriť model postavy podľa náčrtu	Daniela Hajdu Filip Šandor
	Vyladiť funkčnosť source control	Zora Moravčíková Lukáš Marták
	Vymyslieť abstraktnú reprezentáciu scény	Zora Moravčíková Lukáš Marták

### 3 Expelliarmus

---

Jedným z našich hlavných cieľov v tomto šprinte je dokončiť úlohu prenesenú zo šprintu predchádzajúceho a to vymyslenie abstraktnej reprezentácie scény, ktorú sme v tomto šprinte vhodne premenovali. Tento krát sme touto náročnou úlohou nepoverili len jedného člena tímu, ale štyroch.

Ďalej, keďže v minulom šprinte sme sa rozhodli zmeniť náš prístup k vytváraniu grafickej reprezentácie postáv v hre bolo nutné venovať sa tejto úlohe aj naďalej. Je potrebné vytvoriť novú skicu, prepracovať dizajn postavy, tak aby bol vhodný pre 2D grafiku a nielen ako podklad pre vytvorenie 3D modelu. Ďalej túto skicu treba samozrejme spracovať, previesť do digitálnej podoby a následne prepracovať animáciu pohybu hlavnej postavy za použitia tejto novej grafickej reprezentácie.

Okrem úloh súvisiacich s vývojom produktu samotného, sa budú všetci členovia tímu v tomto šprinte venovať aj vypracovaniu dokumentácie, konkrétne treba dokumentovať riadenie projektu a inžinierske dielo.

Tabuľka 3: Zoznam úloh v tret'om šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
<b>Špecifikácia interakcie s objektom a vylepšenie grafiky</b>	Vymyslieť reprezentáciu objektov a interakcie	Lukáš Marták Aleš Mäsiar Lukáš Miškovský Zora Moravčíková
	Graficky zdokonaľiť hlavnú postavu	Filip Šandor
	Zdokonaľiť animáciu hlavnej postavy	Lukáš Miškovský
	Zdokonaľiť skicu hlavnej postavy	Daniela Hajdu
	Manažment projektu	Daniela Hajdu Lukáš Marták Aleš Mäsiar Lukáš Miškovský Zora Moravčíková Filip Šandor
	Dokončiť grafickú reprezentáciu Jozefa	Daniela Hajdu
	Vytvoriť model scény a interakcií medzi hernými entitami	Lukáš Marták
	Vytvoriť vhodnú reprezentáciu plavidlového systému	Aleš Mäsiar
	Grafická reprezentácia scén	Filip Šandor
	Vytvoriť stavový diagram hry	Zora Moravčíková

### 4 Lumos

---

V predchádzajúcich šprintoch sme vytvorili abstraktnú reprezentáciu našej hry na úrovni niekoľkých diagramov. Úlohou tohto šprintu ich bolo vhodne preniesť do existujúcej hry.

Cieľom je teda implementovať navrhnutý model vzájomnej interakcie objektov v scéne, zdefinovať na úrovni dát (použiť vhodnú reprezentáciu napr. xml súbor) jednoduchú interakciu s generickým objektom v prvej scéne. Napríklad po kliknutí na objekt by sa vyvolá

interakcia a odpoveď na ňu bude zadefinovaná v tomto súbore a hráčovi sa v hre prejaví nejakou akciou napr. že sa objekt "predstaví". Teda v hre sa vypíše "ja som lampa".

Tabuľka 4: Zoznam úloh v štvrtom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
<b>Implementácia interakcie s objektom</b>	Otestovať a spísať metodiku source control	Zora Moravčíková
	Upraviť diagram stavového priestoru 1. kapitoly	Zora Moravčíková
	Spísať metodiku pre notáciu stavového priestoru scén	Zora Moravčíková
	Spísať postup pre tvorbu xml súborov	Aleš Mäsiar
	Definovať štruktúru aplikácie	Zora Moravčíková
	Zadefinovať metodiku tvorby zdrojového kódu	Lukáš Marták
	Implementácia herného modelu	Lukáš Marták
	Implementácia manažéra interakcií	Aleš Mäsiar
	Implementácia interpretera akcií	Lukáš Marták
	Implementácia herného kontrolera	Zora Moravčíková
	Grafika scén	Filip Šandor
	Animácia postavy	Lukáš Miškovský
	Grafika hlavnej postavy	Daniela Hajdu
	Spísať postup pre tvorbu grafiky postáv	Filip Šandor
	Špecifikácia presunu medzi scénami	Filip Šandor
Implementácia interpretera akcií	Lukáš Miškovský	

## 5 Rictumsempra

Hlavnou úlohou tohto šprintu je dokončiť jednoduché úlohy, ktoré nám ostali z predchádzajúceho šprintu a to konkrétne implementovať zobrazenie odpovede objektu na interakciu.

Tento šprint je zameraný na komunikáciu a interakciu hráča s avatarami. Táto funkcionalita v našej hre je veľmi dôležitá a hlasový modul, ktorý pre nás vytvára SAV je už hotový – môžeme začať s implementáciou. Preto sme si vybrali niekoľko user stories týkajúcich sa tohto problému.

V šprinte budeme graficky navrhovať a vytvárať avatarov, ktorý budú v hre vystupovať ako jednoduchá ikona, implementujeme a doplníme dáta pre interakciu s avatarom nakoniec integrujeme komunikáciu so SAV. Výstupom tohto šprintu bude hra, v ktorej bude možné po kliknutí na ikonu avatarov vypočítať si predpísaný dialóg (avatari majú definovaný text, ktorý povedia).

V rámci tohto šprintu sa tím pripravuje aj na druhý kontrolný bod tímového projektu a to finalizáciou dokumentácie, preto sme si aj zadefinovali úlohy, ktoré túto činnosť pokrývajú.

Tabuľka 5: Zoznam úloh v piatom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
<b>Implementácia interakcie s objektom</b>	Definovať metodiku na testovanie a testovať	Lukáš Miškovský

	Grafika hádankárky	Daniela Hajdu
	Implementácia dialógového okna	Daniela Hajdu
	Implementácia dialógového okna	Filip Šandor
	Grafický návrh avatara	Daniela Hajdu
<b>Inicializácia komunikácie s avatarmi</b>	Prekreslenie skice do RealDraw	Daniela Hajdu
	Vytvorenie skriptu na nahrávanie zvuku	Lukáš Miškovský
	Analýza možností REST komunikácie v Unity	Zora Moravčíková
	Implementácia REST komunikácie so SAV	Lukáš Marták
<b>Grafická reprezentácia avatarov</b>	Implementácia znemožnenia iných akcií pri prebiehajúcej interakcii	Lukáš Marták
	Vytvorenie dialógovača	Aleš Mäsiar
	Vytvorenie skriptu na zadávanie textu	Filip Šandor
<b>Komunikácia s avатарom - predpísaná</b>	Rozšírenie interpretera akcií	Lukáš Marták
	Vylepšenie skriptu na zobrazovanie textu	Filip Šandor
-	Manažment projektu	Lukáš Marták Lukáš Miškovský Filip Šandor Zora Moravčíková Daniela Hajdu

## 6 Bombarda

V tomto šprinte sme sa zamerali na validáciu kódu a na rozšírenie funkcionality hry.

Pridali sme do hry inventár a implementovali nad ním funkcie ako pridávanie, odoberanie a posúvanie elementov. Spolu s tým bola vytvorená databáza objektov na uchovanie objektov z hry.

Tiež sme rozšírili dialógy avatarov o nové konverzácie a pridali ich do XML súborov. Ďalej sme pridali prenášanie vedomostí medzi scénami aby sa hráč mohol voľne prechádzať.

Rozšírili sme aj grafiku hry o novú postavu, vtipkárku.

Kvôli blížiacemu sa TP-Cup-u sme zhotovili abstract.

*Tabuľka 6: Zoznam úloh v šiestom šprinte*

User Story	Úloha	Člen tímu
-	Revidácia a prezretie funkčnosti kódu	Lukáš Miškovský
	Gramatická korekcia abstraktu TP-cup	Daniela Hajdu
	Obsahová korekcia abstraktu TP-cup	Aleš Mäsiar
<b>Prechod medzi scénami</b>	Doplniť XML	Aleš Mäsiar
	Prenášanie informácií medzi scénami	Zora Moravčíková
	Pripraviť scény v Unity	Filip Šandor
	Prepínanie medzi scénami	Zora Moravčíková
<b>Komunikácia s Avатарom - predpísaná</b>	Rozšírenie dialógovača pre Avatarov	Aleš Mäsiar
	Pridať dialógy s Avatarmi do dialógových XML	Aleš Mäsiar

<b>Reprezentácia vtipkárky</b>	Prekreslenie vtipkárky do digitálnej podoby	Daniela Hajdu
<b>Reprezentácia hádankárky</b>		Daniela Hajdu
<b>Inventár</b>	Pri zatváraní/otváraní inputu sa vypisuje	Filip Šandor
	Vytvoriť grafickú reprezentáciu inventára	Filip Šandor
	Vytvorenie kľúčových funkcií pre inventár	Filip Šandor
	Ikony predmetov inventára	Daniela Hajdu
<b>Obchod</b>	Vytvoriť prototyp obchodu	Lukáš Miškovský
<b>Logovanie stavov hry</b>		Lukáš Miškovský

## 7 Cruciatus

V tomto šprinte sme vylepšili grafiku scén a objektov v nej. Vytvorili sme základnú animáciu pre vtipkárku a hádankárku.

Vytvorili sme úvodné menu v ktorom sa dá nastaviť hlasitosť, zvuky a hudba.

Pridali sme otváranie inventáru a obchodu cez tlačidlá na obrazovke, takisto ikonka s avatarmi slúži na ich vyvolanie.

Navrhli a implementovali sme kľúčovú komunikáciu hry s modulov od SAV na preklad textu na reč a reči na text.

Rozšírili sme XML súbory o stavy a prechody medzi nimi.

Navrhli sme minihru ktorá bude slúžiť na získavanie peňazí za ktoré si bude môcť hráč niečo kúpiť, a tiež na pobavenie a odpútanie pozornosti od avatarov. Model pre túto hru sme neskôr aj implementovali a nakreslili pixelovú grafiku pre túto hru nech pripomína automatové hry z 80.-tych rokov.

Tabuľka 7: Zoznam úloh v siedmom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
-	Prepracovať grafiku hry	Filip Šandor
	Vytvorenie animácie pre vtipkárku	Daniela Hajdu
	Vytvorenie animácie pre avatara	Daniela Hajdu
	Nastavenia	Lukáš Miškovský
	Vyvolanie inventáru cez ikony	Filip Šandor
	Napísať SAV ohľadom prekladačov	Zora Moravčíková
<b>Komunikácia s Avatarom - prototyp</b>	Návrh základného algoritmu chatbota	Zora Moravčíková
	Implementovanie vzorového dialógu	Zora Moravčíková
<b>Správanie vtipkárky</b>	Pridať vtipy do scén	Zora Moravčíková
	Správanie vtipkárky	Zora Moravčíková
	Aktualizácia SAV služieb	Zora Moravčíková
<b>Vyvolanie minihry cez automat</b>	grafika	Daniela Hajdu
<b>Minihra - FlappyJoe</b>	Minihra - model	Lukáš Marták
	Minihra - obsah	Lukáš Marták

	Minihra - grafika	Daniela Hajdu
Použitie predmetu v scéne	Implementácia stavov a akcií do inventáru	Aleš Mäsiar
	Pridanie stavov a prechodov do XML	Aleš Mäsiar

## 8 Avada Kedavra

Pracovalo sa hlavne na správaní a dialógoch avatarov, ale aj hádankárky a magických hovoriacich dverí. Rozšírené boli viaceré moduly, a to interpreter akcií a dialógový manažér. Viaceré nové dialógy a interakcie boli zadefinované v rámci XML súborov. Tie bolo nutné rozšíriť, navrhnuť novú štruktúru a spôsob akým sa do nich budú zapisovať konverzácie.

Aby sme plne využili možnosti hlasového modulu poskytovaného SAV a zároveň spríjemnili henry zážitok rozhodli sme sa, že by bolo najlepšie aby každá postava, ktorá komunikuje verbálne mala vlastný špecifický hlas. Vykonávali sa aj úlohy potrebné na zabezpečenie postupu hráča do ďalších častí hry, konkrétne na zobrazenie tajného hesla a spustenie minihry.

Tabuľka 8: Zoznam úloh v ôsmom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
-	Zobrazenie stavu peňazí	Lukáš Miškovský
	Príchod avatara	Lukáš Miškovský
	Idle animácia – hádankárka, vtipkárka	Lukáš Miškovský
	Nemožné otvoriť inventár	Lukáš Miškovský
	Posunutie obsahu inventára	Filip Šandor
	Spojzduť prechod medzi hlavnou hrou a minihrou	Lukáš Marták
	Nepoužitý item sa má vrátiť do inventára	Filip Šandor
	Zapracovanie zmien v grafike	Filip Šandor
	Animácia hádankárky	
	Generické postavy	Daniela Hajdu
	Výmena postavy v minihre	Daniela Hajdu
Správanie dverí	Vloženie konverzácie s dverami do XML	Aleš Mäsiar
	Automatické prihovorenie po interakciách	Aleš Mäsiar
Správanie hádankárky	Rozšírenie dialógového manažéra	Aleš Mäsiar
	Tadefinovanie prvej hádanky v XML	Aleš Mäsiar
Animácia škriekajúcich dverí	Pripraviť animáciu dverí, ktoré pýtajú heslo	Filip Šandor
Komunikácia s Avatarmi – plná funkčnosť	Rozlišovanie druhu odpovede	Zora Moravčíková
	Odozdanie rady	Zora Moravčíková
	Zrušenie dialógu	Zora Moravčíková
	Návrh a implementácia XML pre konverzácie	Zora Moravčíková

	Zmena hlasu hovoriacej postavy v konverzácií	Zora Moravčíková
	Vloženie dialógu pre scénu 1 do XML	Aleš Mäsiar
	Vyvolanie avatarov cez ikonu	Filip Šandor
	Doplnenie všetkých konverzácií	Zora Moravčíková
<b>Zobrazenie tajného hesla</b>	Rozšírenie interpretéra akcií	Aleš Mäsiar
	Vloženie potrebných údajov do XML	Aleš Mäsiar
<b>Vyvolanie minihry cez automat</b>		Aleš Mäsiar

## 9 Imperius

V rámci tohto šprintu bolo našim cieľom hlavne zostavenie funkčného a hrateľného prototypu hry. Z tohto dôvodu sme sa hlavne venovali odstráneniu pretrvávajúcích problémov. Šprint je preto zameraný primárne na opravovanie chýb a vylešovanie častí zaradených do prototypu.

Ďalej sa upravovali i rozširovali dialógy, prebehla všeobecná normalizácia zvukov v hre i pridanie nových zvukových efektov. Dialógy boli editované, správanie niektorých postáv aj naďalej vylepšované aby sa hráčovi zdali zaujímavejšie a ich hlasy boli zmenené.

Tiež sme sa venovali práci na ovládaní hry. To by malo byť jednoduché a umožniť hráčovi vykonať presne tie akcie, ktoré potrebuje rýchlo a efektívne, preto bola obmedzená funkcionalita a možnosti interakcie hráča, zmenené klávesové skratky a vykonaných niekoľko ďalších úprav spojených s ovládaním. Boli napísané dva úvodné texty, a to úvod, ktorý slúži na uvedenie hráča do deja, a tiež prísaha, ktorá vopred zabezpečí získanie hlasovej vzorky hráča.

Zároveň sme sa však snažili tento prototyp aj rozšíriť pridaním rozhodnutí, z ktorých jedno predstavuje aj pomerne závažnú voľbu fakulty. Z implementáciou tohto rozhodnutia súvisela príprava potrebných grafických prvkov ako sú erby týchto dvoch fakúlt. Taktiež sa začali prípravy na druhú kapitolu, konkrétne vo forme náčrtu postavy Vlada, ktorý v nej bude predstavený.

Tabuľka 9: Zoznam úloh v deviatom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
<b>Oprava bugov a vylepšovanie do prototypovej verzie</b>	Normalizácia zvukov, pozadia, avatarov	Lukáš Miškovský
	Pridanie zvukov do hry	
	Slidre v nastaveniach	Filip Šandor
	Dokončenie logovania	Lukáš Miškovský
	Prísaha na začiatku	Filip Šandor
	Zmena vš. klávesových skratiek a obmedzenie funkčnosti	Zora Moravčíková
	Inventár v dialógoch zmeniť na batoh	Zora Moravčíková
	Blikanie Avatarov podľa toho, ktorý rospráva	Aleš Mäsiar
	Ikonka mikrofónu keď sa nahráva zvuk	Lukáš Miškovský
	Poslovenčiť texty	Zora Moravčíková



V prvej scéne dorobiť rozhodnutie s kľúčami	Lukáš Miškovský
Zmena hlasov rosprávajúcich postáv	Zora Moravčíková
Úprava úvodného textu	Filip Šandor
Prílet avatarov vylepšiť	Aleš Mäsiar
Pripraviť základnú sadu otázok od hráča pre Avatara	
Odstránenie Cancel tlačidla pri dialógu	Lukáš Miškovský
Scéna 3: Obmedzenie vstupu do dverí	Zora Moravčíková
Scéna 4: Úprava dialógov	Zora Moravčíková
Scéna 4: Odstrániť samo rozprávanie Jozefa	Zora Moravčíková
Scéna 4: Inventár úprava	Lukáš Miškovský
Scéna 5: Žaba výzor a rozhodnutie	Zora Moravčíková
Prechod medzi scénami hore dole	Zora Moravčíková
Scéna 6: Rozhodnutie na výber fakulty	
Pridanie nápovedy na klávesové skratky	Aleš Mäsiar
Scéna 2: Hádankárky – nemôže dávať 2-krát tú istú hádanku a zakaždým dať disketu	Lukáš Miškovský
Všetky scény: poposúvať clickable areas	Filip Šandor
Pridať animáciu rozprávania dverí v scéne 3	Filip Šandor
Vylepšenie obchodu (otvoriť aj batoh)	Filip Šandor
Blikanie avatarov – pokazené	Zora Moravčíková
Klikanie na UI elementy prechádza do vrstvy AdventureCreator-u	Aleš Mäsiar
Minihra: Dorazil si na koniec aj keď si nedorazil	Zora Moravčíková
Scéna 1: Počas úvodného textu je povolený AC	Zora Moravčíková
Otváranie inventára zároveň so shopom	Zora Moravčíková
Minihra – pridanie zvukov k udalostiam	Lukáš Marták
Scéna 1: Problém pri záskavaní predmetu z truhlice	Zora Moravčíková
Pridanie finálneho rozhodnutia	Lukáš Marták
Scéna 1: Na "rozumiem" odpoveď "no nič, pochopíš neskôr"	Filip Šandor
Text prísahy	Daniela Hajdu
Text intra	Daniela Hajdu
Erby	Daniela Hajdu
Úprava Jozefovho pláštá	Daniela Hajdu

	Náčrt Vlada	Daniela Hajdu
--	-------------	---------------

## 10 Finite Incantatum

V tomto šprinte sme aj naďalej vylepšovali prototyp vytvorený v šprinte predchádzajúcom. Veľká pozornosť sa venovala oprave dialógov a ovládania hry. Hrateľnosť aj naďalej zvyšujeme opravovaním chýb, ktoré sa prejavili pri opakovanom hraní aj pridávaním istých navigačných indikátorov. Napríklad meniaci sa kurzor myši hráčovi napovie, že kliknutím na danú oblasť sa presunie do ďalšej scény. Okrem týchto úloh sa neustále pracuje na vylepšovaní grafickej stránky hry.

V rámci príprav na implementáciu nasledujúcej kapitoly bola prerobená predošká verzia grafickej reprezentácie zápornej postavy Vlada, tak aby bolo možné túto postavu animovať. Taktiež bol vytvorený náčrt a následne aj kompletná grafika jedného z profesorov školy, ktorý Jozafa učí.

Tabuľka 10: Zoznam úloh v desiatom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
<b>Oprava bugov z prototypovej verzie</b>	Zmeniť kurzor na šípku keď sa prechádza medzi scénami	Aleš Mäsiar
	Flappy: - Skončiť hru niečím lepším – napríklad Enter	Lukáš Miškovský
	Tutoriál chyby	Aleš Mäsiar
	Dialógy: Nedovoliť pokračovať v dialógu dokým nedokecá	Zora Moravčíková
	Dialógy: texty	Zora Moravčíková
	Dialógy: ostatné bugy	Zora Moravčíková
	Scéna 1: Truhlica a kľúče	Lukáš Marták
	Scéna 1: Úvodný text – posuň šípkami dať nižšie	Filip Šandor
	Scéna 2: Dialógy texty lepšie	Zora Moravčíková
	Scéna 2: Podlaha má inú blbú perspektívu	Filip Šandor
	Scéna 3: Stredné dvere majú názov „Center door“ – niečo lepšie	Zora Moravčíková
	Scéna 4: texty	Zora Moravčíková
	Scéna 6: návrat z 5ky	Zora Moravčíková
	Jozef chodí na mieste po začatí konverzácie	Aleš Mäsiar
	Ikona myši prekrýva output	Lukáš Miškovský
	Prerobenie Vlada	Daniela Hajdu
Nakresliť profesora	Daniela Hajdu	

## 11 Immobulus

Okrem vykonávania posledných úprav a odstraňovania chýb z prvej kapitoly, sme v tomto šprinte začali aktívne pracovať aj na implementácii druhej kapitoly. Vytvorila sa grafika nových scén, zákutí školy, ktoré pred tým neboli hráčovi prístupné ako učebňa a Jozefova internátna izba. Rozšírený bol aj scenár a dialógy, tak aby zodpovedali pred tým načrtnutému príbehu. Medzi nové prvky tejto kapitoly patrí aj rušička, ktorá predstavuje jeden z kľúčových objektov príbehu. S implmentáciu zápornej postavy Vlada je do hry vnesený konflikt.

Pokračovalo sa aj v práci na odstraňovaní chýb vyskytujúcich sa v prvej kapitole.

Tabuľka 11: Zoznam úloh v jedenástom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
<b>Kapitola 2</b>	Kapitola 1: ubytovanie dokončiť	Zora Moravčíková
	Kapitola 2: izby kreslenie	Filip Šandor
	Kapitola 2: generické osoby	
	Kapitola 2: Dialógy	Zora Moravčíková
	Prechod do izby	Zora Moravčíková
	Chodba do učebne/rušebne	Filip Šandor
	Učebňa: keď mešká, tak trest	
	Rozhodnutie s Vladom: Avatari mu poradia či ísť, či neísť	Zora Moravčíková
	Kapitola 2 – nakreslenie učebne	Filip Šandor
	Rušička	Daniela Hajdu
	Portál	Daniela Hajdu
	<b>Oprava chýb hlásených od Števa</b>	Úvodný text
Tutoriál: bug pri text input		Aleš Mäsiar
Tutoriál: bugy		Aleš Mäsiar
Nahrávanie odpovede: bez kliku možnosť stlačiť R		Zora Moravčíková
Blurovy Jozef a ostatné postavy		Filip Šandor
ZVUKY		
X tlačítko na skončenie		Filip Šandor
Scéna 3: ústa a dvere		Filip Šandor
Scéna 3: rozmazaný kľúč		Filip Šandor
Scéna 2: Rečnicke otázky pri vtipkárke a hádankárke		Zora Moravčíková
Normálne rady od avatarov striedať		Lukáš Miškovský
Scéna 4: rada o lampášoch		
Scéna 5: rada žaba		Zora Moravčíková
Prísaha: text		
Scéna 2: dialóg s avatarmi		Aleš Mäsiar
Scéna 3: animácia na kľúče		Lukáš Miškovský
Dialógy: upraviť a pripraviť jeden zdieľaný dokument		Filip Šandor
Nastavenia a úvodná scéna		Zora Moravčíková
ASR output okno		Lukáš Marták

Vylepšiť logovanie TTS a ASR	Aleš Mäsiar
Pridať šípky na hotspoty	Aleš Mäsiar
Scéna 1: Keď chce odísť a nemá zvieru v batohu	Zora Moravčíková
MonWalk je iba konverzáciach	Lukáš Miškovský
Scéna 2: Porozprávaj sa s dievčatami aj keď sa rozpráva	Zora Moravčíková
Dialógy s avatarmi: podopíňať striedanie avatarov, ktorí hovoria	Lukáš Miškovský
Scéna 3: Keď sa spýtajú na kľúče použiť text input	Lukáš Miškovský
Scéna 4: čo máš v batohu = otvoriť inventár	Lukáš Miškovský
Mnohonásobné kliknutie na avatara	
Inventár: drag and click? ... nízka priorita	Filip Šandor
Scéna 4: vždy keď sa pýta na niečo v batohu alebo mince	
Scéna 4: Neprispôsobený avatar pri rade	Zora Moravčíková
Scéna 4: červený a zelený lampáš a farba textu	Lukáš Marták
Scéna 5: Náznak dverí keď zmiznú Singleton	Filip Šandor
Kapitola 1: Ubytovanie text	Filip Šandor
Úvodný text kratšie	Daniela Hajdu
Log: Párovanie rád na akcie	Aleš Mäsiar
POSTER Priorita 1	Zora Moravčíková
Avatari – používať my	
Odstrániť čiary v scénach	Filip Šandor Daniela Hajdu
Vypínanie/zapínanie interakcií AC	Aleš Mäsiar
Dve úrovne logovania	

## 12 Expecto patronum

Tento šprint práve prebieha, no plánujeme v rámci neho pracovať na dialógoch a príbehu druhej kapitoly, a tiež sa vysporiadať s novými chybami, ktoré vyplývajú z rozširovania príbehu. Taktiež sa venujeme zabezpečeniu kvalitného logovania užitočných dát, ktoré poslúžia ako vstup pre výskum.

Tabuľka 12: Zoznam úloh v dvanástom šprinte

User Story	Úloha	Člen tímu
	Logovanie: Vylepšiť pre Števa	Aleš Mäsiar

<b>Oprava chýb po druhom prototype</b>	Animácie: Znížiť rozlíšenia obrázkov, nech zaberajú menej miesta	
	Výber fakulty je možné urobiť viackrát	
	Text input: Ostáva palička v poli	