

Zápis 12. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu: Bc. Róbert Sopko
Dátum: 3.3.2010
Čas: 16:00 – 21:00
Dĺžka stretnutia: 300 min.
Prítomní: Vedúci: Ing. Michal Tvarožek
Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric
Bc. Vladimír Mihál
Bc. Karol Rástočný
Bc. Róbert Sopko

Miestnosť: Softvérové štúdio

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
24.2-180	prerušenie komunikácie + automatické odhlasovanie na klientovi	Vlado	24.2.2010	3.3.2010	Splnená
24.2-181	Pivoty: load + send	Vlado	24.2.2010	3.3.2010	Splnená
24.2-182	Upraviť register panel, aby bol krajší	Robo	24.2.2010	3.3.2010	Splnená
24.2-183	Vytvoriť vizuálny motív pre grafické rozhranie	Edo	24.2.2010	3.3.2010	Splnená
24.2-184	Vložiť do databázy opis jednotlivých objektov, a ich zviazane s grafikou	Karol	24.2.2010	3.3.2010	Splnená
24.2-185	Vytvoriť fakty a pravidlá opisujúce nové objekty a vložiť ich do produkčného systému	Karol	24.2.2010	10.3.2010	Riešená
24.2-186	Vytvoriť grafické prvky hry pre jednotlivé objekty	Edo	24.2.2010	10.3.2010	Riešená

Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Vlado Mihál. Každý člen tímu podal správu, na čom minulý týždeň pracoval, ako sa mu darilo a s čím boli problémy. Neboli zaznamenané nijaké závažné problémy.

Vytvorili sme návrh obsahu scenára pre nahrávanie gameplay videa:

- login ... hra pre viac hracov, multiplayer, online, technologie, zakladna myslienka
- vidíme mesto ... tema - realne problemy ekologicke - predstavit mesto
- ukazat ake ekologicke problemy su v hre, vysvetlit ake indikatory mame
- uviest - aha, mas malo elektriny, mas problem s odpadom mrtve ryby v rieke, mrtvy les po kyslom dazdi....
- co sa s tym da robit - filtre v tovarni...
- gui - ako sa sprava a ovlada gui
- rozne scenare riesenia
- postavenie elektrarne - neblahe nasledky - skryty dopad
- prestrih
- ine riesenie - vyskum
- komentar - stavime tovarne - peniazky, praca pre obyvateľov, ale neblahe nasledky na zivotne prostredie
- advanced features - spoluhraca s inymi hracmi

Michal navrhol inšpirovať sa hernými parametrami zo SimCity, napríklad:

kazda budova zaznamenava - kolko el, kolko zamestna ludi (buhati, stredni, chudobni), air, water, garbage pollution, kolko vody spotrebuje, property value (low, medium, high), vplyv na okolie nejake vehicles produkovalo, napr. 50 nakladiakov, riziko poziaru...

Z časových dôvodov takéto parametre, ani lokálny vplyv budov na svoje okolie nezahrnieme v demu hry, bolo by však dobré použiť ich vo finálnej verzii.

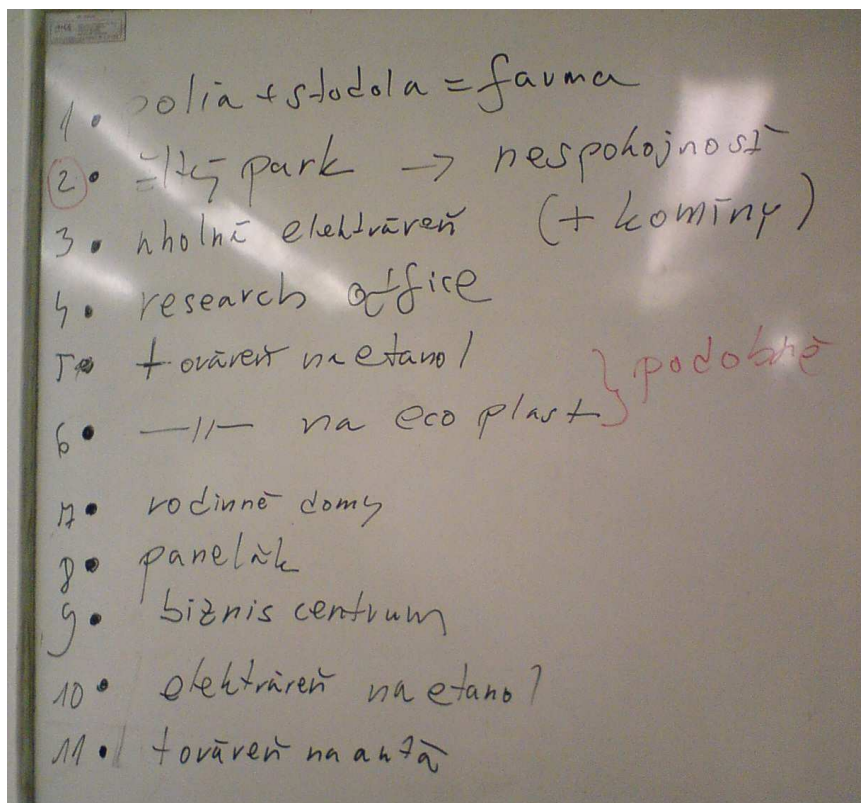
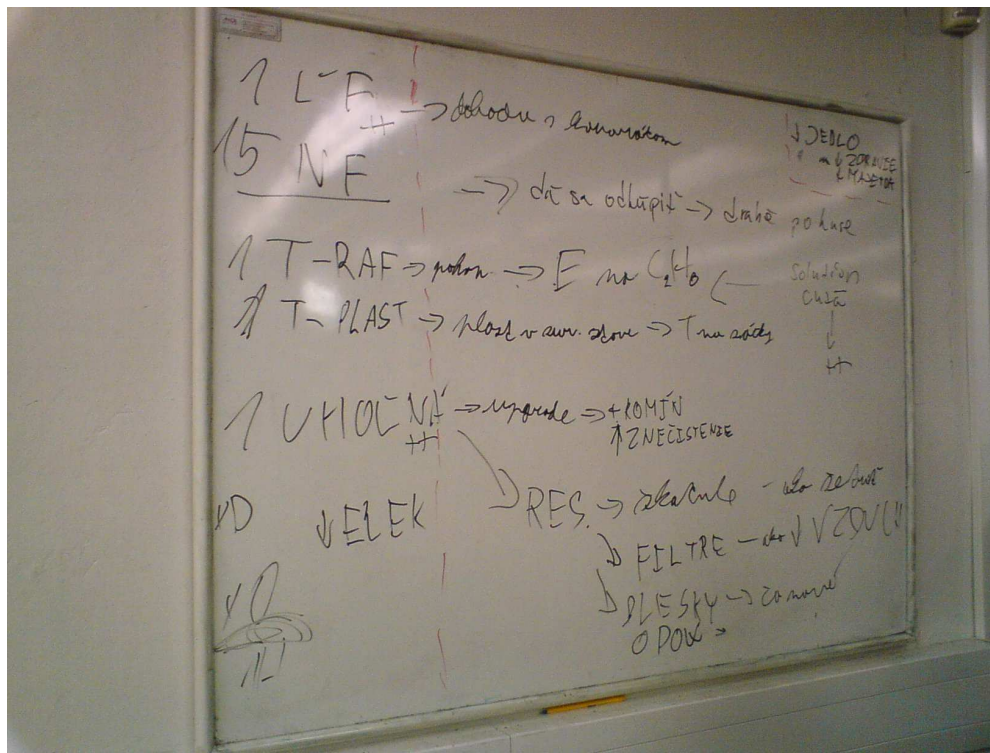
Po oficiálnom stretnutí sme vymýšľali osnovu konkrétneho scenára pre demo gameplay video a herné objekty (budovy), ktoré bude demo obsahovať. Poznámky z tohto procesu sú uvedené v prílohe.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
24.2-185	Vytvoriť fakty a pravidlá opisujúce nové objekty a vložiť ich do produkčného systému	Karol	24.2.2010	10.3.2010	Riešená
24.2-186	Vytvoriť grafické prvky hry pre jednotlivé objekty	Edo	24.2.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-187	zvukovy manager - vypnut/zapnut hudbu	Robo	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-188	dohodnut termíny nahravania s Kubom a mc2	Robo	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-189	Spisat scenar pre nahravanie	Robo	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-190	Spravit logout	Vlado	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-191	Vytvorit panel nástrojov	Edo	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-192	Grafika pre riešenia	Edo	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-193	Prepočítavanie hodnôt indikátorov	Karol	3.3.2010	10.3.2010	Riešená
3.3-194	Možnosť odobrať prvky	Karol	3.3.2010	10.3.2010	Riešená

Príloha k zápisu 12. stretnutia tímu č. 1

Herné objekty a osnova scenáru pre gameplay video



1) polia + mesto + cesty + Suchý park +
uholná elektrárň + RAF ethanol + továrň
na eco plast

- nespokojnosť - suchý park
- nedostatok jedla
- nespokojnosť máje ple
zmeškanie
- nedostatok elektriny

2) riešovať problém s elektrinou
upgrade + kýmín → zmeškanie +

elektrina na eco palivo 2
RESEARCH → štátu +
blesky
orbital power plant

3) redukovať znečistenie + soľ + elektrina
RESEARCH → filtre na uholň 1 2

4) problém s jedom
- ochranné farmy
- pomoc od iného hráč

5) postavenie automobilky → fázy + paliva

Scenár 1 (eco)

- 1) oprava uhlíkovej taxy → Solution + prepauza
- 2) obchodovanie so spoločnosťou
- 3) research
- 4) postaviť kýmín v ťaz
- 5) research → štátu → 8
- 6) štátu generujú peniaze a dajúme → presek
- 7) automobilka → chvíľu prísť (bez preseh) → ani veľa peněz
- 8) eco elektrárň
- 9) ochranné farmy
- 10) RESEARCH → orbital power plant