

Prítomní: Bc. Michal Barát (Diskusia)
 Bc. Anton Benčíč (Zápis)
 Bc. Peter Svorada
 Bc. Márius Šajgalík
 Ing. Michal Tvarožek

Dátum a čas: 2.11.2010 o 10:00
 Miestnosť: Softvérové štúdio
 Trvanie: 80 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	1.11.2010	Dokončené
2.3	Špecifikácia požiadaviek na engine	Anton Benčíč, Márius Šajgalík	2.11.2010	Dokončené
3.1	Analýza adventúrových a RPG hier	Peter Svorada	29.10.2010	Dokončené
4.1	Naplánovať krátkodobé šprinty do konca semestra	Peter Svorada	1.11.2010	Rozpracované
4.2	Spísanie koncepcie (Gameplay, príbeh, scernár)	Anton Benčíč	30.10.2010	Dokončené
4.3	Prioritizácia úloh pre šprinty	Anton Benčíč, Márius Šajgalík	1.11.2010	Rozpracované
4.4	Analýza minihier a ich použitia v hrách	Michal Barát	30.10.2010	Dokončené
4.5	Analýza výstupov z minulých ročníkov	Michal Barát	31.10.2010	Dokončené
4.6	Analýza cieľov Imagine cupu a Game designu.	Michal Barát	31.10.2010	Dokončené
4.7	Dokument riadenia (rámcová metodika kódovania, komentovania a kontrolovania výstupov)	Márius Šajgalík	30.10.2010	Dokončené
4.8	Dokument riadenia (komunikačné spôsoby)	Márius Šajgalík	31.10.2010	Dokončené

Priebeh stretnutia

Stretnutie sa tento týždeň konalo netradične, v utorok, pričom jeho priebeh bol nasledovný:

- Zhodnotenie a diskusia k úlohám z minulého týždňa
- Dohodnutie ďalšieho postupu

Čo sa týka úloh z minulého týždňa, tak boli takmer všetky splnené. Nesplnené ostali iba dve úlohy týkajúce sa naplánovania krátkodobých šprintov a prioritizácie úloh v nich, keďže ešte nemáme pripravený celkový model, ktorý k tomu potrebujeme.

V rámci zhodnotenia stavu úloh sme taktiež diskutovali o prípadných úpravách a zmenách vo výstupoch, ktoré sme si naznačili už počas víkendu. Dohodli sme sa na prvkoch ktoré zapracujeme

ešte v ten deň a podobne sme si rozdelili zvyšné časti dokumentácie, keďže sme sa s našim vedúcim projektu dohodli, že mu odovzdáme dokumentáciu už v stredu.

V druhej časti stretnutia sme začali diskutovať o úlohách a hlavne cieľoch, ktoré chceme dosiahnuť do budúceho stretnutia. Zhodli sme sa, že by už bolo dobré mať aj reálny výstup a teda sme sa dohodli, že do budúceho stretnutia sa z hľadiska implementácie pripraví kostra celého projektu a implementuje sa zobrazovacia časť tak, aby bolo možné do hry minimálne vložiť objekty načítaním z definujúceho súboru a tento „svet“ objektov aj zobrazit'. Táto úloha bola pridelená všetkým trom programátorom spoločne, keďže je v tejto fáze veľmi dôležité aby sme pracovali na štruktúre projektu všetci a nikto sa nedostal mimo dianie. Michal ako náš grafik dostal za úlohu pripraviť grafické rozhrania pre našu hru.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
4.1	Naplánovať krátkodobé šprinty do konca semestra	Peter Svorada	8.11.2010	
4.3	Prioritizácia úloh pre šprinty	Anton Benčíč, Mária Šajgalík	8.11.2010	
5.1	Zpracovanie zmien do koncepcie	Anton Benčíč	3.11.2010	
5.2	Príprava úvodov dokumentácií	Anton Benčíč	3.11.2010	
5.3	Doplnenie kompetencií a úloh členov tímu do dokumentácie	Anton Benčíč	3.11.2010	
5.4	Kolaudácia a odovzdanie dokumentácie	Anton Benčíč	4.11.2010	
5.5	Finalizácia analýzy súťaže a minihier	Michal Barát	3.11.2010	
5.6	Zdokumentovanie manažmentu plánovania	Peter Svorada	3.11.2010	
5.7	Zdokumentovanie špecifikácie editora	Mária Šajgalík	3.11.2010	
5.8	Zdokumentovanie hrubého návrhu	Mária Šajgalík	3.11.2010	
5.9	Príprava štruktúry projektu (príprava tried, rozhraní a metód)	Anton Benčíč, Peter Svorada, Mária Šajgalík	8.11.2010	
5.10	Implementácia prvého zobrazenia v rámci nášho herného enginu	Anton Benčíč, Peter Svorada, Mária Šajgalík	8.11.2010	
5.11	Príprava návrhov grafických rozhraní	Michal Barát	8.11.2010	

Zoznam príloh

Žiadne prílohy

