

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

Dátum a čas: 1.12.2010 o 18:00
 Miestnosť: Softvérové štúdio
 Trvanie: 120 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
6.1	Implementácia GUI	Peter Svorada	6.12.2010	Rozpracovaná
6.2	Modelovanie mŕtveho sveta	Michal Barát	25.11.2010	Rozpracovaná
6.3	Implementácia grafiky	Anton Benčíč	25.11.2010	Rozpracovaná
6.4	Implementácia fyziky	Márius Šajgalík	25.11.2010	Rozpracovaná
7.2	Spísať úvodný scenár	Peter Svorada	29.11.2010	Rozpracovaná
8.1	Modelovanie živého sveta	Michal Barát	6.12.2010	Rozpracovaná
8.2	Umelá inteligencia	Anton Benčíč	6.12.2010	Rozpracovaná
8.3	Skriptovanie	Márius Šajgalík	6.12.2010	Rozpracovaná

Priebeh stretnutia

Stretnutie malo nasledovný priebeh:

- Zhrnutie doterajšieho priebehu práce
- Zhodnotenie plnenia plánu
- Vhodnosť polemiky nad definíciou hry
- Spresnenie nasledujúcej práce

Zhrnutie doterajšieho priebehu práce

Anton:

- Mal pripravený editor s tým, že objekty už bolo možné transformovať priamo pomocou nástrojov v scéne editoru.

Márius:

- Mal pripravenú časť fyziky, ktorá pohybovala objektmi v priestore spolu s implementáciou trenia. Kolízie ešte neboli implementované.

Michal:

- Priniesol takmer kompletne návrhy rozhrania a niektoré ďalšie modely.

Peter:

- Ukázal funkčné vykresľovanie obrázkov na screen, ktoré je predpokladom pre plnú implementáciu subsystému obrazoviek.

Plnenie plánu

Zhodli sme sa na tom, že sme v meškaní približne jeden týždeň a prehodnotili sme náš pôvodný plán, v ktorom sme si definovali, že k používateľskej prezentácii budeme mať pripravený živý svet. Ako reálne vyzerá, že pripravený bude statický svet, po ktorého povrchu sa bude dať pohybovať.

Vhodnosť polemiky nad definíciou hry

Diskutovali sme o tom, či je vhodné sa veľmi zameriavať na polemiku ohľadne zábavnosti a vhodnosti našich predstáv o hre. Jeden názor bol ten, že je to poväčšine strata času, pretože nič čo povieme nie je pádnym argumentom a iba polemikou. Druhý názor bol ten, že je to potrebné pre nás aby sme vedeli napríklad aj zmeniť doterajšie smerovanie, keby sa ukázalo, že nápad by nemusel byť zábavný alebo by bol zložitý.

Spresnenie nasledujúcej práce

Keďže ešte nie sú dokončené rozpracované úlohy, v budúcom týždni sa bude v týchto prácach pokračovať. Anton bude navyše implementovať následné Michalove požiadavky, ktoré vzniknú pri jeho práci s editorom.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
6.1	Implementácia GUI	Peter Svorada	6.12.2010	Rozpracovaná
6.2	Modelovanie mŕtveho sveta	Michal Barát	25.11.2010	Rozpracovaná
6.3	Implementácia grafiky	Anton Benčíč	25.11.2010	Rozpracovaná
6.4	Implementácia fyziky	Máriuš Šajgalík	25.11.2010	Rozpracovaná
7.2	Spísať úvodný scenár	Peter Svorada	29.11.2010	Rozpracovaná
8.1	Modelovanie živého sveta	Michal Barát	6.12.2010	Rozpracovaná
8.2	Umelá inteligencia	Anton Benčíč	6.12.2010	Rozpracovaná
8.3	Skriptovanie	Máriuš Šajgalík	6.12.2010	Rozpracovaná

Zoznam príloh

Spracoval: Anton Benčíč

Overil: Michal Barát