

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

Dátum a čas: 24.3.2010 o 14:00
 Miestnosť: Soft. štúdio
 Trvanie: 60 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
13.3	Oprava zobrazovania textov v dialógoch	Peter Svorada	-	Odložená
13.4a	Implementácia čítania myšlienok	Márius Šajgalík	-	Odložená
13.4b	Implementácia kontroly myšlienok	Márius Šajgalík	-	Odložená
13.5	Oprava ukončovania hry	Anton Benčíč	-	Odložená
13.7	Oprava playground	Michal Barát	1.4.2011	Rozpracovaná
13.8a	Content – Village 1 characters dokončiť dialógy	Peter Svorada	24.3.2011	Dokončená
13.8b	Content – Village 2 characters dialógy	Peter Svorada	1.4.2011	Rozpracovaná
13.8c	Content – 2 slovné súboje	Peter Svorada	-	Odložená
13.8d	Content – Village 2 characters skripty	Peter Svorada	-	Odložená
14.1	Oprava movement procesov	Anton Benčíč	24.3.2011	Rozpracovaná
14.2	Vytvoriť animácie postáv lovenia rýb a varenia	Michal Barát	24.3.2011	Rozpracovaná
14.3	Prepracovať audio engine – 3D zvuky	Márius Šajgalík	-	Odložená
14.4	Doriešiť hudbu a zvukové efekty	Márius Šajgalík	7.4.2011	Rozpracovaná

Priebeh stretnutia

Stretnutie prebiehalo vo svižnom tempe, nakoľko Márius potreboval o tretej odísť. V priebehu stretnutia sme prešli nasledovné body

1. Michalové grafické výtvy
2. Čo chceme stihnúť pred ontožúrom PeWe
3. Rewamp úloh
4. Upload bináriek hry

Na stretnutí sme si prešli veci, ktoré za posledný týždeň pripravil Michal B. A to modely žien (ktoré sme zhodnotili ako OK), nový ground, ktorého textúra bude ešte prerábaná a impresionistické kríky, pre ktoré sa zatiaľ nepodarilo nájsť uplatnenie.

Ďalej sme sa dohodli na preskupení priorít jednotlivých implementačných a testovacích úloh tak, aby sme mali možnosť prezentovať budúci piatok čo najviac z našej inovatívnej gameplay záujemcom na ontožúre. To obnáša presunutie Petrovej pozornosti z tvorenia rozhovorov na testovanie gameplay v jaskyni a Máriusovú prácu na implementácií ďalších dvoch špeciálnych schopností (čítanie myšlienok, kontrola mysle). Tono dokončí prácu na movement procesoch a potom sa presunie na prácu na implementácií pokročilej grafiky. Michal bude ďalej robiť na oprave groundu.

Následne sme sa zhodli, že je potrebné upraviť metodiku zápisu úloh do zápisov tímových stretnutí tak, aby boli tieto zápisy konkrétnejšie a presnejšie vypovedali o stave spracovania aktuálnej úlohy.

Na záver sme sa dohodli, že budeme každý týždeň uploadovať binárku hry minimálne pre nášho vedúceho, aby mohol sledovať progres.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
13.3	Oprava zobrazovania textov v dialógoch	Peter Svorada	-	Odložená
13.4a	Implementácia čítania myšlienok	Márius Šajgalík	1.4.2011	Začatá
13.4b	Implementácia kontroly myšlienok	Márius Šajgalík	1.4.2011	Začatá
13.5	Oprava ukončovania hry	Anton Benčíč	-	Odložená
13.7	Oprava playground	Michal Barát	1.4.2011	Rozpracovaná
13.8b	Content – Village 2 characters dialógy	Peter Svorada	-	Odložená
13.8c	Content – 2 slovné súboje	Peter Svorada	-	Odložená
13.8d	Content – Village 2 characters skripty	Peter Svorada	-	Odložená
14.1	Oprava movement procesov	Anton Benčíč	25.3.2011	Rozpracovaná
14.2	Vytvoriť animácie postáv lovenia rýb a varenia	Michal Barát	-	Zrušená
14.3	Prepracovať audio engine – 3D zvuky	Márius Šajgalík	-	Odložená
14.4	Doriešiť hudbu a zvukové efekty	Márius Šajgalík	7.4.2011	Rozpracovaná
15.1	Testovanie skriptov charakterov v jaskyni	Peter Svorada	1.4.2011	Zadaná
15.2	Implementácia prekrývania dvoch textúr	Anton Benčíč	1.4.2011	Zadaná
15.3	Animácia stand dlhšia ako 20 sekúnd	Michal Barát	1.4.2011	Zadaná

Zoznam príloh

Žiadne prílohy

Spracoval: Peter Svorada

Overil: Anton Benčíč

