

Zápisnica so stretnutia

Zápisnica č. 2	Tím 14	5.10.2011
Čas:	11:00 – 14:00	
Prítomní:	<i>Ing. Marek Tomša</i> <i>Bc. Máté Fejes</i> <i>Bc. Ľuboš Gelányi</i> <i>Bc. Ľuboš Masný</i> <i>Bc. Juraj Mäsiar</i> <i>Bc. Adam Mihalik</i> <i>Bc. Dávid Pszota</i> <i>Bc. Jaroslav Vinarčík</i>	
Zapisovateľ:	Bc. Ľuboš Masný	
Téma:	Bližšia špecifikácia hry, backlog	

Priebeh

Úvod

- Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia
- Definitívny výber metodiky – SCRUM + využitie Redmine
- Technológia vývoju – treba do piatku 14.10.2011
- Zúženie typu hry – bomberman
- Definitívne rozhodnutie o prihlásení sa na TP cup
- Prezentácie GIT (Mate) a SVN (Adam) –hlasovanie za svn
- Potreba spraviť bližšiu analýzu – hudson, OSGI

Začiatok tvorby špecifikácie

- Komunikácia na serveri bude pomocou portu 80, kvôli tomcat bude potrebné ešte otvoriť 8080
- Na tvorbe špecifikácie sa podieľali všetci členovia tímu, každý predložil svoje nápady
- Základná koncepcia hry bude vychádzať z originálneho bombermana
- Bude vytvorených viacero stereotypov postáv (budú vytváraný pomocou spájania rôznych vlastností)
- Hrať bude môcť aj používateľ so svojím avатарom súčasne proti iným alebo sa budú môcť striedať (po určitom časovom intervale)
- Rôzne spôsoby vyhrania hry – napr. zneškodnenie súpera, prevzatie jeho územia, získanie určitého bodu
- Spôsob učenia bude vychádzať zo stereotypu postavy + učenie sa od používateľa (pravdepodobne pozorovaním)
- Súboje cez internet – budú poskytované používateľom štatistiky zo súbojov (v prípade, že bude používateľ chcieť, bude si môcť aj pozrieť priebeh súboja)
- Zobrazená bude len časť mapy – zvyšok sa bude posúvať (pomocou sliderov)
- Bližšie rozobratie „vonkajšieho sveta“ – ešte nie úplne jasná predstava

Začiatok tvorby náčrtu architektúry

- Tvorba architektúry zostala z dôvodu mnohých nezodpovedaných otázok otvorená – na nezodpovedané otázky budú do nasledujúceho stretnutia hľadať odpovede všetci členovia

Vytvorenie prvotnej formy backlog-u

- Na tvorbe sa podieľal celý tím
- Každý predniesol svoje myšlienky, ktoré boli následne spísané – následne vedúci priradí priority

Úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Termín
2.1	Ľuboš G. Juraj	Zanalyzovať spôsoby komunikácie medzi smartphone-mi (zistiť aké sú možnosti, ako je to v androide P2P (bluetooth, wifi, ...), či existuje API na vytvorenie ad-hoc)	5.10.2011	12.10.2011
2.2	Ľuboš M.	Zanalyzovať ako je to s možnou komunikáciou medzi Windows phone, android a iPhone	5.10.2011	12.10.2011
2.3	Mate	Nainštalovať hudson a svn na server	5.10.2011	12.10.2011
2.4	Jaroslav	Zistiť, ako zabezpečiť aby naša hra mohla bežať na rôznych platformách	5.10.2011	12.10.2011
2.5	Adam	Zanalyzovať grafické knižnice	5.10.2011	12.10.2011
2.6	Dávid	Otestovať latenciu (ak bude plne funkčný server)	5.10.2011	12.10.2011
2.7	Dávid	Vytvoriť prototyp pre komunikáciu (cez IP sieť)	5.10.2011	12.10.2011
2.8	Dávid	Spraviť web stránku (ak bude plne funkčný server)	5.10.2011	12.10.2011
2.9	Všetci	Spresniť špecifikáciu	5.10.2011	12.10.2011
2.10	Všetci	Doplniť backlog	5.10.2011	12.10.2011