

Zápisnica z 11. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	11	Prítomní: Bc. Lukáš Marták Bc. Aleš Mäsiar Bc. Lukáš Miškovský Bc. Zora Moravčíková Bc. Filip Šandor
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric	
Dátum stretnutia:	04.12. 2015	
Čas stretnutia:	07:30	
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28	
Téma stretnutia:	vyhodnotenie progresu v šprinte Lumos	
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Lukáš Marták	Ďalší zúčastnení:

Vyhodnotenie zadaných úloh

Filip:

- Bola navrhnutá a vytvorená grafika 2 scény
- Bol spísaný postup pre tvorbu grafiky postáv
- Rozpísaná špecifikácia presunu medzi scénami, kolízia tasku s taskom Herného kontroleru

Zorka:

- Bola spísaná metodika pre používanie source control (kedy čo a ako)
- Bola definovaná notácia pre modelovanie stavového priestoru scén
- Súborová štruktúra projektu v Unity bola definovaná

Aleš:

- Spísaný postup pre tvorbu a popis štruktúry XML súborov na definíciu interakcií v scénach
- Implementovaný manažér interakcií

Lukáš Ma:

- Spísané pravidlá pre tvorbu zdrojového kódu
- Implementovaný prototyp herného modelu
- Herný kontroler a rozsah jeho funkčnosti nebol implementovaný a musí byť dodefinovaný

Lukáš Mi:

- Implementovaný prototyp interpretera akcií

Náplň stretnutia

Grafika:

- Detaily grafiky druhej scény - treba symetrizovať uhly medzi koncami podlahy a okrajmi. Stĺpy nesmú pôsobiť flat designovo. Zostríť uhol podlahy a steny aby to vyzeralo realisticky, že tá budova nepadá.
- Grafika Jozefa: Klobúk by nemusel byť úplne rovno nasadený na hlave. Uši sú najlepšie. Od pásu dole je to to hybrid koňa a človeka :D (vrátane rúk)
- Odhaľovanie bugov v RealDrawe.

Implementácia:

- Herný kontroler je závislý od špecifickosti Unity frameworku. Treba zistiť, čo z jeho návrhu je a čo nie je možné urobiť a definovať čo bude a čo nebude jeho súčasťou a naimplementovať ho.
- Volanie interakcií by malo byť v kóde univerzálne, a variácie by mali byť definované v XML. Teda na každý interakcieschopný objekt pôjde ten istý skript, ktorý bude volať metódy na vybranie a vykonanie interakcie.

Testovanie služieb SAV cez webový formulár. Diskusia k zaujatiu stanoviska tímu ohľadom použitia poskytnutých webových služieb.

Ďalšie stretnutie bude budúci štvrtok 10.12.2015 o 9:00

Úlohy do ďalších stretnutí

- Dokončiť interakciu
- Definovať procesy ktorými sa riadime v rámci šprintov
 - Ako vyberáme user stories do šprintov
 - Ako odhadujeme úlohy, ako robíme a vyhodnocujeme retrospektívu medzi šprintami
- Aleš - dialógovač (kto čo kedy povie)
- Lukáš zelený so Zorkou - dokončiť interakciu s objektom na základe interaction managera a action interpretera
- Ak to bude easy, spraviť dialógové okno - rozhranie na výpis textu