

# Zápisnica z 3. stretnutia tímového projektu

## Tím č. 20 - Patronus

<b>Stretnutie č.:</b>	<b>3</b>	<b>Prítomní:</b> Bc. Daniela Hajdu Bc. Lukáš Marták Bc. Aleš Mäsiar Bc. Lukáš Miškovský Bc. Zora Moravčíková Bc. Filip Šandor
<b>Vedúci tímu:</b>	Ing. Eduard Kuric	
<b>Dátum stretnutia:</b>	08.10. 2015	
<b>Čas stretnutia:</b>	9:00	
<b>Miesto stretnutia:</b>	STU FIIT 3.28	
<b>Téma stretnutia:</b> Zhodnotiť úlohy z predošlého stretnutia Dohodnúť spoluprácu so SAV Základný koncept hry		
<b>Zápisnicu vypracoval:</b>	Bc. Zora Morav49kov8	<b>Ďalší zúčastnení:</b> doc. Mgr. Štefan Beňuš, PhD. Ing. Marián Trnka

### Vyhodnotenie zadaných úloh

- Dokončenie stránky:
  - o výzor je urobený
  - o treba dorobiť galériu a dokumenty
  - o pozrieť ešte tie štýly dizajnu
- Vytvorenie spoločného TFS
  - o funguje, už len nahodiť pridelené tasky
  - o priradiť ich do iterácií
- Vymyslieť názvy šprintov
  - o budú to zaklínadlá
  - o urobiť zoznam nejakých 10
- Pripraviť vzory pre zápisnice
  - o hotovo
- Vytvoriť komunikačný Slack
  - o hotovo a funguje

## **Náplň stretnutia**

### **Hlasový modul SAV**

Už sa vyvíja modul

Modely sú hotové, treba si ujasniť komunikáciu

Pre rozpoznávač bude dobré aby doména bola limitovaná čo najviac, mini dialóg, ale nemusíme sa limitovať slovníkom, rádovo môže obsahovať tisícky slov

Rozpoznávač bude bežať na SAV serveri

Ak bude server na SAV, je možné obslúžiť 5 hier na raz? – treba na to myslieť, ale nemá to na to vplyv

Hráč hovorí a SAV si sleduje parametre reči a bude ich vracat' a my si to budeme LOGovať

SAV rozpozna zvuk, nameria parametre a tie pošle do hry, aby sme ich mohli uchovať

- výstup z hry, parametre reči akými on hovorí, akými SAV hovorila a ako zareagoval.

Začatie počúvania: gombík – teraz chcem hovoriť a odošle sa to na server

#### 2 možnosti prispôsobenia reči:

Change by change prispôsobovanie – k requestu pridáme tie údaje späť o reči a len povieme, či chceme alebo nechceme prispôbiť, alebo taký čo pôjde úplne inak

Alebo na začiatku – na začiatku nejaké otázky, podobné aké sa budú používať v hre, nemusíme ísť na slová, nemusí to byť hra, ale len niečo prečítať napr. návod

Dialógy po slovensky

Možno spraviť jazykovú mutáciu

### **Komunikácia s hlasovým modulom**

Bude to webová hra, preto by bolo dobrá REST služba

Minimálne dve RESTové služby od SAV

1. Pošleme zvuk
  - a. Dostaneme odpoveď s textom a parametrami reči, (intonácia – základný tón, rýchlosť reči – slabiky za sekundu, energia / hlasitosť)
2. Pošleme text
  - a. Posielame text s parametrami reči

Budeme si posielat' redundantné dáta, ale SAV nemusí riešiť nejaké session.

Jediný problém je v tom, že ak sa rozpoznáva počas hovoru, je to fajn, ale ak sa to bude postupne – odozva bude pomalšia : Bez kompresie 10s = 300kB

Detekcia pauzy - Oreže, pošle a hráč zatiaľ hovorí

Server musí byť pripravený keď pustíme hru, samotná inicializácia modulu trvá dlhší čas

Úvodná fáza rozpoznávača trvá dlho, samotné spracovanie môže byť aj 2s. – zabaviť ho na 2s, použiť rozmýšľanie – výskum, keď robot robil hmmm (hezitácie) boli lepšie výsledky ako keď nerobil hmm

Treba myslieť na konfiguráciu komunikácie pri hre, nastavenie portu a IP servera

### **Vyvíjaná jednoduchá skúšobná hra**

Vyvíjajú jednoduchú hru, kde sa pýtajú na karty (Komunikácia „čo mám urobiť?“)

V Argentíne nemajú taký dobrý rozpoznávač ako my na SAV.

Avatari: Tú sú dvaja, sú si len podobní, a hráč si pýta, ktorého chce počuť

Malá hra už je – na základe nej si môžeme postaviť komunikáciu

### **Hra a radenie:**

Že radil by iba jeden, a buď by ho počúval, alebo nie.

Potrebovali by sme veľa ľudí

Nemal by vedieť či vyhral alebo prehral na základe rady avatara.

Levely budú iné len v interface, ale rovnaká logika.

Dvaja avatari – dvojčky, musia mať podobný hlas, ale zároveň iný ?

Števo sa prikláňa k jednému, len treba veľa ľudí a veľa dát so začiatočným dotazníkom

Budú dvaja avatari, ktorý by hovorili stále a striedali by sa v tom, kto ide prvý

2 avatari: hovoria naraz, v princípe sa to dá urobiť tak, že ak by bol jeden, tak by tie dve možnosti museli byť zrejmé a jeden avatar by radil jednu možnosť, keby boli dvaja tak

Scenár by mal byť stavaný tak, aby tie dve možnosti boli zrejmé.

Mini hry nezavrhuje

Veľa materiálu potrebujeme, ale nie úplne veľa, aby nevznikli chyby. Malý mini dialóg, že ho možno začne aj avatar, bude sa pýtať a nedáva mu úplnú voľnosť. Takže opis miestnosti, kde očakávame niečo, ale donútíme ho to povedať. Možno nejaké nápisy, piktogramy a na základe toho čo si všimol, si avatar prispôbobi odpoveď. Každý človek môže vidieť niečo iné a my vieme čo by mohol vidieť a na základe toho mu vygenerovať odpoveď.

Jazyk bude slovenský, ale ľahko preložiteľné do angličtiny

Dialógový manažér si bude viesť rozhovory a bude vedieť, kde s nachádza a bude mať bázu, musí to byť dostatočne limitované, aby sa veľa nemýlil. Konkrétne vedomosti ku konkrétnemu kroku.

Môže byť úlohou hráča, určiť, ktorý avatar je lepší – hráč sa bude na tieto hlasy sústrediť

### **Časové ohraničenie**

Po prvom semestri – koncom Januára, by už mal byť prototyp, s testovacou komunikáciou

Do 15.10. mať komunikáciu – tie Restové služby, to by sme mohli vedieť do dvoch týždňov

Zatiaľ by sme mohli vymyslieť jeden level / miestnosť

Minimálne mesiac na spracovanie textov a prispôbení. Do týždňa nejaký základ, aby sme mali s čím pracovať.

Mať jednu miestnosť a pripraviť čo najviac dialógov, aby sme mohli testovať komunikáciu

2 týždne na slušné premyslenie príbehu, jednej miestnosti, mini hier

### **Potrebné parametre na výskum**

Počet rozhodnutí od jedného človeka v rámci jednej hry:

- Rádovo 50 rozhodnutí (Go Fish hrali za sebou 3 x 15 rozhodnutí)
- Je dôležité aby sada otázok a odpovedí bola rovnaká? Počet by bol dobrý keby bol rovnaký, ale otázky a odpovede môžu byť rôzne
- Váhy odpovedí ? (Rozdiel medzi rozhodovaním dôverou a potom aj s tou váhou), budeme mať 20 rozhodnutí pritom 10 bude vážnejších, v podstate stačia dve váhy, ako faktor analýzy. Argentínčan mal taký prístup, aby na konci prišlo to rozhodnutie či zomriem alebo nie a tomu dám prednosť, ako data point. V rámci mini hier by malo byť kasíno a získal body a dostal by aj peniažky kde určíme minimum a maximum eur odmenu, a urobiť to tak, aby nevidel hneď výsledok – nemôže špekulovať, a nemôžem jedného obviňovať
- Dákych 30-45 minút aj s dotazníkom
- Neprenášať dôsledky rozhodnutí medzi levelmi

### **ZHRNUTIE:**

Postaviť hru na princípe dvoch avatarov, tak že sa dá používať len 1

Stanley parable - <http://www.stanleyparable.com/>

Keď vytvoríme dialógový model treba ho čo najskôr poskytnúť SAV, a pridať podľa testov aké slová, prípadne 10000 najčastejších slovenských slov

Posunúť ďalej príbeh s miestnosťou

## Úlohy do ďalších stretnutí

- Filip
  - Analýza hry Stanley parable
  - analýza problému, prečo je to zaujímavé
- Lukáš Ma.
  - Navrhnutie architektúry klientskej časti
  - pripraviť UML modely
  - Identifikovať moduly, ktoré budeme potrebovať – diagram komponentov Dialógový manažér s modelom scény
    - Prezentačná vrstva oddelená od logiky
    - Oddelenie medzi levelmi
      - Neprenášajme údaje z predchádzajúcich levelov
    - Manažér logov
- Zora
  - vyskúšať unity web player
  - zistiť obmedzenia pre webovú hru
- Daniela
  - Založiť dokument s ohraničeniami a možnosťami
  - Spísať veci, pri ktorých sme sa ešte nerozhodli a nedohodli
- Lukáš a Aleš
  - intenzívne sa venovať inšpirácií a príbehu hry
  - dôvody prečo to tí ľudia hrajú
  - zamyslieť sa aj nad iným štýlom hry
    - stavačky, skákačky, akčné ?
      - zhodnotiť závislosť od hráčskych skúseností
- Všetci
  - vytvoriť nejakú miestnosť
  - oboznámiť sa s Unity 3D
  - Stretnutie utorok skôr o 15tej

GRAFIKA: Treba nám zjednotiť štýl v celej hre a tak ho potom používať

Zapnúť verziovanie v dokumentoch

Spraviť plán šprintov – dvojtýždňové šprinty

Zbieranie dát bude len v rámci experimentu na nejaký vonkajší server