

Zápisnica z 12. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	12	Prítomní: Bc. Daniela Hajdu Bc. Lukáš Marták Bc. Aleš Mäsiar Bc. Lukáš Miškovský Bc. Zora Moravčíková Bc. Filip Šandor
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric	
Dátum stretnutia:	10.12. 2015	
Čas stretnutia:	9:00	
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28	
Téma stretnutia:	zhodnotenie šprintu Lumos, report aktuálneho stavu Štefanovi, príprava na nový šprint	
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Lukáš Miškovský	Ďalší zúčastnení: doc. Mgr. Štefan Beňuš, PhD. Ing. Marián Trnka - videohovor

Vyhodnotenie zadaných úloh

Animácie – dopredu sa šmýka a preto treba zmeniť pomer rýchlosti animácie k reálnemu pohybu. Ruka trochu vyskakuje.

Interakcia – s dverami čo mení stav. Stav Jozefa sa zmení na speaking a vypíše sa obsah. Ešte nie je vyriešený výpis na obrazovku (aktuálne riešené cez debug výpis). Prechod medzi scénami ešte treba doplniť.

Pozadie – stĺpy stále nie sú oblé ináč ok. Perspektíva v prvej scéne možno stále nie je úplne vhodná.

Testovanie nie je dokončené, treba dorobiť.

Grafika – sú spravené skice avatarov. No hádankárka aj vtipkárka by mala byť niečím špecifická.

Treba vymyslieť čo zaujímavé na nej treba.

Náplň stretnutia

Problém všeobecný – teraz sa praktikuje viac vodopádový model ako scrum. Treba na šprint viacero user stories.

V TPCupe sa hodnotí aj dokumentácia, detailne sa posudzujú rôznymi tabuľkami a medzi tímami býva minimálny rozdiel.

Mali by sme začať riešiť aj zvuky do hry. Zvuky dvier, pozadia, chôdze a podobne.

Musíme nájsť ako sme vyriešili avatarov a ich umiestnenie/meno/pozadie v predchádzajúcich zápisniciach, aj sa tým riadiť.

Pri dialógu treba vyriešiť nejaké blokovanie vstupu od hráča – nech mu to nedovolí nič iné ako čítať text. Nepotrebujeme posúvanie textu – len sa zobrazí.

Presun medzi scénami – dá sa posielat' globálny objekt z jednej scény do druhej, tento prístup.

V stavovom priestore máme hádankárku, vtipkárku aj avatarov v jednej scéne.

Potrebujeme generickú postavu na ktorej sa dá meniť oblečenie, vlasy a podobne. Aj s animáciami na úvodnú skupinu detí. Nezávislé NPC čo sa vie pohybovať zadefinované. Podľa Filipa by to šlo ľahko.

Videohovor so Stevom

Interakciu sme odprezentovali, výhrady neboli. Z návrhov avatarov je vhodné vybrať neutrálnu sovu čo nevzbudzuje emócie a nemala by vyzerat' moc reálne. Avatar bude prítomný ako ikonka, nebude chodiť s hráčom.

Komunikácia so SAV – ponúknuté scripty sú oukej. Je pripravená slovenská syntéza čiže už to nebude brať len španielčinu – poslali linku. Pri opačnej transformácii atribút gramatika – na lepšiu identifikáciu majú španieli možnosti čo asi môže hráč povedať v každej scéne, nám netreba.

Výstupom rozoznania sú aj dva parametre – rýchlosť a tón reči, ktoré aj my budeme spätne posielat'. (je nutné dohodnúť si formu XML) Spätná transformácia pre slovenčinu by mohla byť v priebehu budúceho týždňa.

Ženský a mužský hlas – defaultne je ženský, netreba používať tento parameter.

Časová odozva – už aj teraz je teoreticky celkom dlhá. Prenos dát nie je veľký problém, skôr čas samotnej syntézy. Optimalizovať sa to dá na strane SAV-ky, aktuálne sa znovu načítavajú všetky modely pri každom requeste, mala by sa robiť len syntéza. Do sekundy by mal byť rozoznaný text a poslaná späť reč.

Španielska kartová hra už zbiera dáta. V januári by mala byť slovenská verzia na vyskúšanie z našej strany.

Grant je financovaný armádou, vojak = komunikácia so strediskom. Nie je to však nutné mať v hre, možno neskôr vojenské prvky pridať. V hre nebezpečenstvo predstavujúce reálnu situáciu ale nie je potrebné to mať vizuálne s vojenskými prvkami. Postavy by mohli mať vojenské správanie a komunikáciu. Pridať kódy do komunikácie (vojenská inšpirácia).

Set miestností čo sa náhodne vyberajú sme zrušili, je tam dejová línia. Všeobecnosť do hry pridávajú minihry.

Nebude príliš komplikované podať príbeh hráčovi čo nikdy nič nehral? Nemal by, možno bude zo začiatku problém s všeobecnými princípmi hier no dá sa to dať priamo do hry (čo robí kliknutie kam a pod.)

- Do konca januára sa snáď podarí prototyp na našich dvoch scénach – už by sme chceli aj interakciu so savkou, minihry a nejaký ten objekt.

Syntetizátor – nevie intonovať pri otázkach. Problém

Dialógy nahrávanie – dá sa v skúšobni. Konzistentnosť nahrávok treba riešiť. Ambient zvuky by sme mohli používať dostupné z netu po minimálnom masteringu.

Custom animácie – treba v AdventureCreatore zistiť ako ich spustiť.

Poupravovanie backlogu. Názvy taskov upraviť. Pri šprintoch dávať aj stories v štýle iterácia vylepšenia grafiky vybranej časti a pod.

Input manažér na avatara.

Planning poker: Až na príklady nižšie sme sa rýchlo dohodli na story pointoch. Zrevidovali sme niektoré userstories a v prípade potreby ich rozdelili aby mali vhodnejšiu granularitu.

Interaktívna komunikácia – nezhodli sme sa, ales upravil svoj názor po vysvetlení.

Správanie vtipkárky a hádankárky – prvé ľahšie, druhé ťažšie.

Úlohy do ďalších stretnutí

Hádankarka – presunutie do ďalšieho šprintu.

Zobrazenie informácií v hre – umiestnenie v strede dole a vyriešiť vzhľad.

Implementovať návrh dialógovača.

Doplniť a porozdeľovať tasky vybraných userstories

Retrospektíva

Robíme osobný manažment? Rozvrhnúť si tasky na týždeň, zapísať.

Na TP sme mali málo času kvôli koncu semestra a ostatným predmetom. No snažili sme sa vždy aspoň niečo spraviť.

Dodefinovanie taskov nám veľmi nešlo. Treba si určiť po stretnutí hodinku-dve keď sa ešte celý tím dohodne na nových úlohach a vyplnia sa aj ich metadáta.

Názvy taskov nám niekedy nesúvisia s názvami userstories. Do budúca vytvoriť viac userstories a tasky pridávať k zodpovedajúcim.

Riziká pri konkrétnych userstories treba mať evidované.