

Zápisnica z 9. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	9	Prítomní:	Bc. Daniela Hajdu
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric		Bc. Lukáš Marták
Dátum stretnutia:	20.11. 2015		Bc. Aleš Mäsiar
Čas stretnutia:	9:00		Bc. Lukáš Miškovský
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28		Bc. Zora Moravčíková
Téma stretnutia:			Bc. Filip Šandor
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Zora Moravčíková	Ďalší zúčastnení:	

Vyhodnotenie zadaných úloh

- Grafika Jozefa
 - Bug RealDraw-u, keď rotuješ package, tak sa zväčší
 - trošku moc plastický
 - chýba mu ucho
 - spredu
 - Musí sa hýbať aj plášť – len sprava doľava
 - z boku
 - len zrkadlovo, možno nejaký malý detail urobiť
 - Trošku farby na líčka, pehy
 - task nie je dokončený, ale jeho prvá iterácia je hotová, aby sa mohol meniť
 - cez víkend sa to dokreslí - postava spredu
- Dokumentácia
 - inžinierske dielo
 - Do dokumentácie Návrh, treba dať aj skicu a prekreslenie do návrhu, niečo ako story board
 - Dať do dokumentu všetko čo sa robí – skice
 - Celé kreslenie dať do návrhu, nech to nie je oddelené
 - V implementácií už môžu byť sprity, ako budú v Unity, kde vidím aj animáciu a tak všetko
 - Môže byť, že skica v návrhu a prekreslenie do implementácie
 - Riadenie
- Abstraktná reprezentácia scény
 - inventory musí byť vlastný typ
 - Treba poprehadzovať jazyk na C# z Java v class diagrame

Náplň stretnutia

- Na každom tasku treba definovať výstup, aby sme vedeli, že je hotový
- Žiadne krčenie ramenami - predmet sa bude hodnotiť podľa našich manažérskych schopností, takže zlepšovať odhady
- Ak sa chceš spojiť s Edom, napíš mu mail – mail vidí vždy, ale keď neodpisuje tak nemá čas, keď odpíše tak je možný interakcie
 - o reply bez textu je, že odpíšem neskôr, teraz nemám čas
- Každý, kto niečo urobí dá to do dokumentácie, bez nejakého formátovania a proste bude sa to tam dávať stále a budeme to tam mať a budeme mať ušetrenú robotu, lebo tam všetko bude

Úlohy do ďalších stretnutí

- Dokončiť Jozefa zozadu
 - o a už hotový definitívne
- Urobiť pohyb Jozefa
- Implementácia stavového priestoru tej scény
- Diagram interakcií / sekvenčný diagram pre tie interakcie, kto bude s kým volať, ako sa budú meniť stavy, kto bude rozhodovať o tom, že môže sa zmeniť stav
 - o používať to v jednom, jeden model, posielajú sa to medzi diagramami
- Aleš spraví databázu alebo niečo čo bude prezentovať ten stavový priestor
- Pravidlový systém – niečo vy-googliť
 - o Rule based engine
- Reprezentácia
 - o Z class diagramu sa dá vygenerovať C# kód, aby sme zistili čo nám chýba a podobne
 - Niečo ako reverzné inžinierstvo
 - Tak isto s databázou, vygeneruje SQL
- k XML treba zdefinovať schému, tiež možné v EA – validovať, vygenerovať
- Stavový diagram pre každý objekt
 - o Commandy ?
 - o Transformovať do gramatiky TZI
 - o Stavový diagram pre scénu, pre všetky objekty, celý stavový priestor
 - o Stavový priestor musí zachytiť všetky možnosti, do ktorého stavu sa môže dostať
 - o Petriho siete ? (petri net)
 - Možno použiteľnejšie
 - o Alebo pripraviť metodiku na vytváranie scény
 - Slovník pojmov, slovník stavov
 - o Typy interakcie (look_at, use)
 - look at / speak to – rozdielne interakcie
 - o Dialógy sú separátne vec, iba keď sa mení stav tak to tam bude zdefinované
 - o Stavy, ktoré ja nezadefinujem (mám čokoládu, ale nič s ňou) – hmm nič, nedá sa nie
 - o Každý objekt by si mal evidovať svoj stav