

# Zápisnica z 6. stretnutia tímového projektu

## Tím č. 20 - Patronus

<b>Stretnutie č.:</b>	<b>6</b>	<b>Prítomní:</b>	Bc. Daniela Hajdu
<b>Vedúci tímu:</b>	Ing. Eduard Kuric		Bc. Lukáš Marták
<b>Dátum stretnutia:</b>	26.10. 2015		Bc. Aleš Mäsiar
<b>Čas stretnutia:</b>	8:30		Bc. Lukáš Miškovský
<b>Miesto stretnutia:</b>	STU FIIT 3.28		Bc. Zora Moravčíková
<b>Téma stretnutia:</b>			Bc. Filip Šandor
<b>Zápisnicu vypracoval:</b>	Bc. Lukáš Marták	<b>Ďalší zúčastnení:</b>	

### Vyhodnotenie zadaných úloh

Diskusia ohľadom aktuálneho stavu scenára, príbehu a návrhu prvotných scén:

Stav návrhu príbehu/scenára:

- Ihriskové intro ani vykresľovanie Vladovho príbehu ako sme sa bavili naposledy tam teda nebude.
- Budú tam 2 svety: svet čarodejníkov a nečarodejníkov. V bezprostrednom okolí čarodejníkov nefunguje elektronika vďaka ich magickej aure či čo. Medzi svetmi vládne sociálne napätie kde čarodejnici sú sociálni vyvrheli.
- V intre bude načrtnuté že ako nečarodejnici šikanujú čarodejníkov a čarodejnici sa chytajú za hlavu lebo im nejde wifi/počítač ani nič. Potom im dôjde nejaká pozvánka do školy kde im už bude lepšie lebo budú viac medzi svojimi.
- Začína sa to príchodom na strednú školu, teda mladí čarodejnici, čo práve prídu do školy (Jožo a spol., Vlado) majú okolo 15 rokov. Hugo dovezie decká do školy.
- Prvá scéna - nováčikovia sa idú ubytovať a ako idú po chodbe, preletia sovy (Avatari) a Jožo spadne, lebo sa ich zlakne, asi mu vletia do hlavy alebo čo a vtedy začne počuť ich hlasy. Zatiaľ čo sa mu Avatari predstavujú, jeho spolužiaci rovesníci spolu s Hugom ako kulisa odchádzajú sa ubytovať a on zaostane. Keď dokecajú skupina s Hugom už je preč a Jožo sa ide ubytovať sám.
- Druhá scéna - Cestou stretne vtipkárku a hádankára. Kým ho hra pustí ďalej, musí si vypočuť 1 vtip a uhádnuť 1 hádanku, za ktorú dostane disketu na ktorej bude minihra FlappyHarry alias JožoNaMetle.
- Tretia scéna - Ďalej príde na koniec chodby kde sú hovoriace dvere, ktoré ho nepustia na intrák/ubytovňu/do klubovne kým nepovie heslo. Avatari radia Jožovi každý do iných dverí

(jeden doľava, druhý doprava) avšak čo hráč nevie, za oboma bude tá istá miestnosť (keď vojde do jednej, dvere do druhej zmiznú).

- Štvrtá scéna - V miestnosti ktorá pripomína sklad upratovačky je automat kde sa dajú hrať minihry. Avatari poradia hráčovi aby dal disketu do automatu a vyhral v minihre peniaze na svietnik ktorým si posvieti na steny v miestnosti a nájde heslo. Jeden avatar poradí napr. Modré svetlo a druhý fialové svetlo, každý svietnik zobrazí iné slovo, ale v oboch prípadoch to bude správne heslo. Keď si hráč zahrá minihru a kúpi svetielko, Avatari mu poradia aby si s ním zasvietil niekde pod stolík na stenu kde keď príde a zasvieti uvidí heslo. Vtedy hra nenápadne naznačí že hráč už môže odísť a ísť sa ubytovať (napr, otvoria sa dvere).
- Piata scéna - Jožo si cez tretiu scénu (koniec chodby a hovoriace dvere) prejde do tejto scény čo je vnútro ubytovne / klubovne. Tu stretne Vlada ktorý naňho vrhne svoj arogantný opovrhlivý pohľad a odtanuje moonwalkom za nenápadného náznaku basovej melódie z Billy Jean od Michalea Jacksona niekam preč :D (toto možno ešte vypustíme lebo s tým nie sme tímovo stotožnení).
- Na škole sa pracuje na projekte, kde profesori vyvíjajú zariadenie (rušička) ktoré má umožniť čarodejníkom používať techniku. Jozef sa do školy prišiel v prvom rade učiť, no neskôr sa s kamarátmi o tom dozvedia na prvej hodine rušenia - základy rušenia - tam sa učia rušiť tú zlú auru čo im znemožňuje používať elektroniku. Napr. Sa pokúšajú rozsvietiť nejakú mini elektrickú žiarovku alebo tak.
- Zlo sa ukáže v druhej kapitole. Vladio sa vyskytne v škole ako nový študent ale ich rovesník. Jožo ho stretne a zistí že je hipster a že je divný, že by mu nemal veriť, lebo sa s ním nechce kamarátiť.

Pripomenka ku skiciam a grafickým návrhom scén:

- Scény by bolo dobré kresliť do formy komixu, ku každej scéne 1 obrázok čo ilustruje čo sa tam nachádza a čo sa tam deje, načrtnuté objekty ktoré tam budú + krátky popis deja, dialógy.

## Náplň stretnutia

Agile - Scrum:

- Vytvorenie 2. šprintu - Alohomora
- Vytvorenie backlogu do Alohomory v TFS:
- User story:
  - Viem sa pohybovať v nejakej scéne.
- User story:
  - Viem komunikovať s Avatarom. Vie mi poradiť keď sa opýtam.
- User story:
  - Vedieť interagovať s abstraktnou osobou - funkcionality dialógu.
- User story:
  - Interakcia s hádankárkou - dostanem od nej hádanku a ja ju viem zodpovedať (uhádnuť) a indíciu môžem dostať niekde v prostredí.
  - Ak uhádnem, dostanem od nej disketu do inventára.
  - Ak neuhádnem, nevaďí, môžem hádať donekonečna, proces hádania neskončí kým neuhádnem. Môžem ju stretnúť aj v iných scénach a odpovedať ak som medzičasom na niečo prišiel.
- User story:
  - Interakcia s vtipkárkou - 1. krát povie vtip. Druhý krát ešte možno tiež, čím menej nových vtipov jej bude zostávať, tým viac si bude pýtať čokolády (energiu) "teraz už ti nepoviem lebo som unavená, ale dala by som si čokoládu", prípadne začne rásť

pravdepodobnosť že ma odbije že nech jej dám pokoj už. Čokoládu a iné itemy by mali mať generické použitie, aby nemalo zmysel mať 1 item len na 1 vec v celej hre.

- Vytvorenie backlogu ďalších šprintov:
  - K rozbehaniu Dialog Managera
  - K spojeniu so SAV
  - K písaniu a nahrávaniu dialógov etc..

## Úlohy do ďalších stretnutí

Daniela:

- Nakresliť 1 scénu (3h)
- Nakresliť postavu Jozefa (2h)

Filip:

- Model postavy z nákresov (3h)
- Nakresliť scénu (4h)

Zorka:

- Vytvoriť projekt a scénu v Unity (5h)

Aleš:

- Ovládanie a animovanie pohybu postavy po scéne - aby sa okrem prehrávania animácie pohybu aj samotný objekt po scéne hýbal ako collider (6h)

Lukáš Mi

- Animácia pohybu postavy (5h)

Lukáš Ma

- Vymyslieť abstraktnú reprezentáciu scény na úrovni kódu (iniciálne súradnice postavy na scénach, vytvoriť objekty scény, postava, nejako reprezentovať mapu scén, nejaký graf a ako sa dá medzi nimi pohybovať alebo čo) (6h)