

Zápisnica z 10. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	10	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:	27.11. 2015	
Čas stretnutia:	9:00	
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28	
Téma stretnutia:		
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Filip Šandor	Ďalší zúčastnení:

Vyhodnotenie zadaných úloh

Grafika môže byť, priebežne doladovaná vo voľnom čase.

Predstavenie grafickej reprezentácie(Zorka): jednotlivé objekty zoradiť podľa časovej následnosti, okienka pomeniť tak aby boli všade veľké alebo všade malé začiatkové písmená. Opakované konverzácie s jednou postavou sa pridajú ako speakToAvatar 1,2.... Pridať jednotné značenie (add spoken to jozef). Štart – end, prechody. Lepšia forma na reprezentáciu prerekvízit potrebných na interakciu.

Bol rozhodovaný source control projektu(comitovanie).

Implementácia stavu a scény(Aleš) je robená v xml. Výhody: definovaná schéma, generickosť. XML obsahuje typ interaction ktorý má definované source a destination v nejakej scene, určí sa typ interakcie, zoznam požadovaných objektov(znalostí) a zoznam možností. Takto si budeme vedieť dopytovať potrebné akcie pre dané vstupné parametre. XML sa bude robiť per scene

Game controler(Lukáš Marták) obsahuje zoznam scén, ukladá ich stavy.. pri spustení hry sa z xml načítajú všetky dáta o scéne a možných vetveniach interakcii. Následne po kliknutí na nejakú gameEntity sa spustí doInteraction. **Zistiť ako sa pridáva pole na gameEntity.**

Grafická reprezentácia hlavnej postavy(Daniela) bola splnená ale na poslednú chvíľu čo spôsobilo že animácia hlavnej postavy(Lukáš Miškovský) nebola spravená s novými skicami a zistilo sa že jednoduchá zmena skíc nieje možná. Treba teda prerobiť animáciu aj na nové skice.

Vylepšenie grafickej reprezentácie scény(Filip) bolo splnené, takisto bola vytvorená animácia pohybu vpred s novou skicou.

Cieľ šprintu bol splnený, spravili sme abstraktný návrh interakcie z objektom a vylepšili sme grafiku hlavnej postavy, scény a animácie.

Náplň stretnutia

Treba viacej kontrolovať opisy a dbať na to aby boli obsiahne a definovali všetko čo sa má robiť.

Späťne doplniť opis predchádzajúce user story, vstupy, výstupy.

Cez planing poker sme zhodnotili user story implementáciu interakcie s objektom na 5 story pointov a vybrali sme si ho pre riešenie na tomto šprinte.

Po stretnutí sa budeme stretávať a špecifikovať si poriadne náplne každej úlohy. Doplniť death line v rámci týždňa kedy má kto čo odovzdať.

Koncom týždňa musí byť implementovaná „klikateľná“ interakcie s objektom. Implementovať priamo do unity.

Úlohy do ďalších stretnutí

Zorka – otestovať a spísať metodiku source control, vytvoriť hierarchiu v projekte

Upraviť diagram stavového priestoru kapitoly 1.

Spísať metodiky na notáciu, reprezentáciu scény.

DeathLine: sobotu ráno (29.11). – nedeľa

Aleš - spísať metodiky na vytváranie xml a napísovanie scény

Špecifikácia dialogovacieho nástroja

Implementácia manažéra interakcii

Lukáš Marták - zdefinovať metodiku písania zdrojového kódu

Implementácia herného modelu DL: sobota 8:00

Implementácia gameControler

Lukáš Miškovský – definovať metodiku na testovania, rozhodnúť sa čo sa bude testovať

Dorobiť animáciu z boku a zozadu

Interpreter

Filip Šandor - spraviť grafiku scén 1 a 2

Spísať postup na prípravu obrázkov a export animácie

Špecifikovať presun medzi scénami

Daniela Hajdu - grafika hlavnej postavy

Grafika hádankárky

Implementovať dialógové okno, s možnosťou určenia pozícií, transparentnosti, fontu, farby

Všetci - dopísať opis user story