

# Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 8

**Dátum stretnutia:** 16.11.2023

**Čas stretnutia:** 13:00 – 14:00

**Miesto stretnutia:** miestnosť E320 na FEI STU

**Téma stretnutia:** Práca na druhom levely – priebeh levelu, potrebné zvuky, ďalšie nápady na gamifikáciu

**Stretnutie viedol:** prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.

## Program stretnutia:

1. Ukážky dokončenia úloh z daných týždňov
  2. Level 2
1. Na začiatku stretnutia tím predstavil dokončenie úloh z jednotlivých týždňov. Boli dokončené viaceré hlavné časti úloh, čo môžeme vidieť aj v tabuľkách s úlohami. Úloha 3.1 všetky potrebné komponenty sú správne upravené a predpripravené na vývoj ďalších levelov.
    - a. Pridanie materiálov pre zvýraznenie objektu cez stenu (nápoveda pre hráča čo má urobiť)
    - b. Vizualizácia elektriny
    - c. Vylepšené textúry pre hradlá

Úloha 5.3 – boli upravené zvuky na levitovanie bublín, bola pridaná hudba do menu Hubu
  2. Level 2 – modifikovali sme spôsob interakcie hráča s hradlami elektriny, namiesto páčok sme zvolili guľôčkovú pištoľ s ktorou môže hráč strieľať do terčov, ktoré následne zapínajú a vypínajú elektrický prúd. Taktiež sme vyriešili problém pohybu, keďže hráč je zmenšený a hýbe sa vo veľkom počítači, tak musí prejsť viacero poschodí za pomoci teleportu nad seba vo VR. Tento problém sme vyriešili rozmiestnením platforiem, ktoré obsahujú terč. Po splnení úlohy terč vyletí a hráč ho môže streliť, pričom bude následne teleportovaný (alebo posunutý animáciu, vyberie sa príjemnejšie riešenie pre hráča) na ďalšiu platformu, kde môže plniť ďalšie úlohy s hradlami.

**Predchádzajúce úlohy:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.1	Prepracovanie navrhovaných komponentov na zlepšenie zážitku používateľa a herného prostredia	Ľuboš Likó	16.11.2023	ukončená
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.2	Koncept menu a galérie objektov	Adrián Somor	16.11.2023	ukončená
5.3	Úprava nájdenných zvukových efektov	Peter Barnas	16.11.2023	ukončená
5.4	Popis aktuálne použitých modelov s informáciou o zdroji pre dokumentáciu riešenia	Matúš Kornhauser	neupresnený	rozpracovaná
6.1	Pridanie prvkov gamifikácie	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
7.1	Koncept hlavného hubu/hlavnej budovy	Peter Barnas	16.11.2023	ukončená

**Úlohy do ďalšieho stretnutia:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
3.2.1	Menu: dokončené zvuky(pridaná hudba na pozadí, zvuk levitovania výberu levelov)	Peter Barnas	neupresnený	ukončené
3.2.2	Level 2: strelba z guľčkovej pištole, vloženie hradla, zapnutie elektriny, spustenie ventilátora, trafenie terču pre guľčkovú pištoľ	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
3.2.3	Level 1: zvuk myši a kľetky na myši	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.4	Popis aktuálne použitých modelov s informáciou o zdroji pre dokumentáciu riešenia	Matúš Kornhauser	neupresnený	rozpracovaná
6.1	Pridanie prvkov gamifikácie do levelu 2	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
8.1	Práca na galérii objektov, pridanie objektov, rozvrhnutie mapy	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
8.2	Skybox + voda okolo ostrova	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
8.3	Pridanie automatického respawnu dôležitých predmetov pri zahodení napr. padne pod zem, odletí na neprístupné miesto pre hráča	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná

Zapísal: 16.11.2023 Samuel Gibala



**STU**  
**FEI**

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA v Bratislave  
Fakulta elektrotechniky a informatiky  
Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava

**Prítomní:**

- Ľuboš Likó
- Samuel Gibala
- Adrián Somor
- Peter Barnas
- Matúš Kornhauser