

Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 7

Dátum stretnutia: 09.11.2023

Čas stretnutia: 13:00 – 14:00

Miesto stretnutia: miestnosť E320 na FEI STU

Téma stretnutia: Pridanie prvkov gamifikácie, koncept hlavnej budovy

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

Program stretnutia:

1. Pridanie viac prvkov gamifikácie do hry
 2. Vytvorenie konceptu hlavnej budovy
 3. Pridanie textúry bublín
-
1. Na začiatku stretnutia tím predstavil nové prvky gamifikácie, ktoré vtiahnu používateľa ešte viac do danej hry. Bola vytvorená myš, ktorá pri spadnutí nejakého komponentu na zem vybehne zo svojej skrýše a ukradne daný komponent. Vytvorenie takéhoto prvku v danej hre zaručí to, aby sa používateľ viac sústredil na aktivity, ktoré v danej hre vykonáva. Zároveň, je ošetrené aj to, keď myš ukradne komponent schová sa do svojej skrýše, musí používateľ pomocou syru vylákať myš von a vziať si svoj komponent späť.
 2. Tím predstavil rozpracovaný hlavný hub alebo hlavnú budovu, ktorá sa nachádza v prírode s oknami a krásnym výhľadom na danú prírodu, čo dodáva hre dobrý vizuálny zážitok. Táto hlavná budova bude slúžiť ako tutoriál a miesto kde si používateľ bude môcť zvoliť level, ktorý chce spustiť.
 3. Ďalšou časťou, ktorú tím predstavil je pridanie textúry bublín. Tieto bubliny sa nachádzajú v hlavnej budove a slúžia používateľovi na výber daného levelu. Hráč si môže prezerať dané bubliny a sám sa rozhodne, ktorý z daných levelov ho najviac zaujíma a ten si vyberie. Po výbere daného levelu sa hráč teleportuje do daného levelu, ktorý môže začať hrať.

**Predchádzajúce úlohy:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.1	Prepracovanie navrhovaných komponentov na zlepšenie zážitku používateľa a herného prostredia	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.2	Koncept menu a galérie objektov	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.3	Úprava nájdenných zvukových efektov	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
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

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.1	Prepracovanie navrhovaných komponentov na zlepšenie zážitku používateľa a herného prostredia	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.2	Koncept menu a galérie objektov	Adrián Somor	neupresnený	rozpracovaná
5.3	Úprava nájdenných zvukových efektov	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
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	neupresnený	rozpracovaná

Zapísal: 09.11.2023 Samuel Gibala

Prítomní:

- prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.



STU
FEI

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

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