



Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 10

Dátum stretnutia: 30.11.2023

Čas stretnutia: 13:00 – 14:00

Miesto stretnutia: miestnosť E320 na FEI STU

Téma stretnutia: Práca na leveli 3 a galérii objektov/komponentov

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

Program stretnutia:

1. Dokončené úlohy 8.1, 3.2.2, pridaný gamebox do levelu 1
 2. Objekt robota, psa, človeka, animácia pohybu, vizualizácia smeru pohybu, naprogramovaná logika pohybu
1. V úvode stretnutia tím ukázal splnené úlohy. Bola predstavená galéria objektov do ktorej boli pridané objekty/komponenty. Celé hra sa bude nachádzať na ostrove, ktorý bude obklopený vodou. Do levelu 2 bola pridaná strelba z guľôčkovej pištole. Boli vložené hradlá, pri správnom pospájaní logických obvod sa spustí elektrina. Do levelu 1 bol pridaný gamebox. V tomto gameboxe sa bude nachádzať komponent potrebný na zloženie počítača. Zároveň sa budú v gameboxe nachádzať aj plyšové zvieratká – ovce. Hráč bude mať za úlohu pomocou páčky nasmerovať magnetickú hlavu nad komponent, ktorý chce vybrať a následne stlačiť tlačidlo, čím sa spustí daný magnet a komponent sa prisaje na magnetickú hlavu.
2. V ďalšej časti stretnutia tím ukázal koncept levelu 3. Level 3 obsahuje objekt robota psa a aj človeka. Objekty robotov boli modifikované aby dokázali vykonávať pohyb. Bola naprogramovaná logika pohybu robotov. V danom leveli bude musieť hráč naprogramovať daných robotov, aby sa dostali na určité označené miesto a tým sa mohol hráč dostať do ďalšieho levelu. Zároveň bude hráč „modifikovať kód“ v tom význame, že hráč bude môcť pomocou sliderov meniť nastavenia daného robota ako napr. rotácia zadných nôh, veľkosť predných nôh a podobne. Môže sa stať, že robot bude mať vykrútenú ruku alebo nohu, preto bude mať hráč za úlohu pomocou sliderov robota akoby opraviť. Týmto získa hráč poznatky ako funguje programovanie v nejakých triedach a ako jednotlivé parametre ovplyvnia robota. Hráč bude mať možnosť vidieť



každý pohyb, ktorý daný robot vykoná. Rovnako hráč bude presne vedieť, kde má robot ísť.

Predchádzajúce úlohy:

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
3.2.2	Level 2: streľba z guľčkovej pištole, vloženie hradla, zapnutie elektriny, spustenie ventilátora, trafenie terču pre guľčkovú pištoľ	Adrián Somor	neupresnený	ukončené
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
6.2	Namodelovaný prototyp galérie	Peter Barnas	30.11.2023	ukončené
8.1	Práca na galérii objektov, pridanie objektov, rozvrhnutie mapy	Peter Barnas	30.11.2023	ukončené
8.3	Pridanie automatického respawnu dôležitých predmetov pri zahodení napr. padne pod zem, odletí na neprístupné miesto pre hráča	Ľuboš Likó	30.11.2023	ukončené

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
3.2.3	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
10.1	Dokončenie dizajnu galérie	Peter Barnas	neupresnený	rozpracovaná
10.2	Level 3: Práca na jednotlivých úlohách (pohyb robota, zdvíhanie vecí, atď.)	Ľuboš Likó	neupresnený	rozpracovaná

Zapísal: 30.11.2023 Matúš Kornhauser

Prítomní:

- prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.
- Ľuboš Likó
- Samuel Gibala
- Adrián Somor



STU
FEI

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

- Peter Barnas
- Matúš Kornhauser