

Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 5

Dátum stretnutia: 26.10.2023

Čas stretnutia: 13:00 – 14:00

Miesto stretnutia: miestnosť E320 na FEI STU

Téma stretnutia: Predstavenie komponentov na zlepšenie zážitku používateľa, zvukových efektov a ďalších prvkov vyvíjanej hry

Stretnutie viedol: Ľuboš Likó

Program stretnutia:

1. Predstavenie komponentov na zlepšenie zážitku používateľa
 2. Predstavenie vybraných zvukových efektov k istým činnostiam používateľa
 3. Návrhy na ďalšie pokračovanie
 4. Postupná dokumentácia zdrojov
-
1. Tím na začiatku stretnutia poukázal na prvky, ktoré boli pridané do hry „Ako zložiť PC“. Spoločným cieľom spomenutých prvkov je zlepšenie interaktivity pomocou gamifikácie prvkov. Spomenuté bolo ukázané na konkrétnych prvkoch z ktorých najviditeľnejšími sú napríklad:
 - rozbitie porcelánového prasiatka, ktoré obsahuje počítačový element
 - komponenty sú rozmiestnené po izbe a je potrebné ich zhromaždiť
 a iné. Prepracované bolo aj skladanie počítača, kde bolo zamedzené prekrývanie jednotlivých objektov či už samotných súčiastok počítača, alebo počítačovej skrine ako takej. Rovnako bolo inovované aj miesto, kde sa celá hra odohráva. Hra sa odohráva v izbe študenta. Izba bola vizuálne prepracovaná do realistickej formy, a upravená pre zlepšenie vizuálnej stránky a zážitku používateľa.



2. V ďalšej časti bolo predstavených viacero zvukových efektov, ktoré plánujú členovia tímu nasadiť do vyvíjanej hry. Bolo vybraných niekoľko konkrétnych, ktoré boli vybrané za konkrétnym cieľom nasadenia, akými sú napríklad efekty pre:

- vloženie komponentu
- rozsvietenie svetla
- klikanie
- automatické akcie objektov
- hudba do pozadia pre niektoré scény

3. Ďalším pokračovaním stretnutia bolo navrhnutie ďalších aktivít, na ktorých budú členovia tímu pracovať. V prvom rade je potrebné aj naďalej pracovať na úlohách zadaných na predchádzajúcom stretnutí. Dôležité je poznamenať, že zadané úlohy označené ako 3.1 a 3.2 sú komplexné a je potrebné ich riešiť pri pridaní každej funkcionality. Keďže je cieľom, aby bola hra zaujímavá, je potrebné ďalšie postupné prepracovávanie komponentov.

Neoddeliteľnou súčasťou hier sú aj zvukové efekty, ktoré bude aj naďalej pri dopĺňaní funkcionality vyhľadávať a pridávať. To je dôvodom pre pokračovanie daných úloh aj naprieč ďalšími týždňami.

Ďalšími prvkami, ktoré plánuje tím vytvoriť je menu a galéria objektov. V nasledujúcom období plánuje tím vypracovať koncept menu hry s možnosťou logickej voľby levelov v nadväznosti na potrebné prekvizity. Spomenutá galéria objektov by mala obsahovať všetky dovedna nzbierané objekty počas hrania hry. Rovnako sa bude ďalej pracovať na koncepte a funkcii takéhoto prvku hry. Nakoľko použité zvukové efekty nie sú do detailu zhodné s predstavami tímu, je potrebné ich pomocou vhodného programu upraviť, čo je ďalším bodom na vypracovanie na nasledujúce obdobie.

4. Nakoľko sa tím stretol s potrebou dokumentovať použité komponenty aj kvôli ich autorským právam, je potrebné v nasledujúcom období zhromaždiť prevzaté komponenty, opätovne nájsť ich zdroje a zapísať do dokumentu, ktorý bude následne dostupný pre všetkých členov tímu. Po zhromaždení už použitých zdrojov tím poukázal na potrebu dokumentovať každý použitý komponent v momente jeho použitia pre uľahčenie následnej dokumentácie projektu.

**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
3.3	Zlepšenie vizuálnej stránky prevzatých komponentov	všetci	19.10.2023	ukončená

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 nájdených zvukových efektov	Peter Barnas	2.11.2023	rozpracovaná
5.4	Popis aktuálne použitých modelov s informáciou o zdroji pre dokumentáciu riešenia	Matúš Kornhauser	9.11.2023	rozpracovaná

Zapísal: 26.10.2023 Samuel Gibala

Prítomní:

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