

# Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 2

**Dátum stretnutia:** 5.10.2023

**Čas stretnutia:** 13:00 – 14:00

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

**Téma stretnutia:** Predstavy o vytvorení hry, jej motíve, logike a zdrojoch námetov

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

## Program stretnutia:

1. Predstavenie ideí o fungovaní hry, diskusia k dizajnu a architektúre levelov
2. Koncept hier „Impérium kremíka“, ich výber a logika levelov
3. Návrh pretvorenia existujúcich hier resp. použiť elementy a nápad existujúcej hry (akčnejšie, interaktívnejšie, bližšie študentom)

1. Členovia tímu predstavili zadávateľke predstavy o fungovaní a princípe plánovanej hry. Tím sa rozhodol vytvoriť novú hru, nakoľko poukázal na nesprávne spracovanie a zastaralé verzie prostriedkov použité v existujúcich hrách. Zároveň poukázali na vhodnú tematiku hry „Zostavenie počítača“, ktorá je však veľmi komplikovaná na ovládanie a preplnená množstvom textu, ktorý subjektívne robí hru málo zaujímavou. Tím prišiel s nápadom použiť koncept a nápad tejto hry a pretvoriť ju do interaktívnejšej a zaujímavejšej podoby. Zadávatel'ka s týmto konceptom súhlasila s tým, že bude poukázané aj na autorstvo predošlého autora hry.
2. V ďalšej časti prebehol rozhovor o koncepte hier „Impérium kremíka“, kde ide o virtuálnu vesmírnu raketu, v ktorej je formou planét možné spustiť jednu z hier. Zároveň zadávateľka poukázala na koncept každej z hier, ktorá je rozdelená na rôzne levely. V prvom leveli je potrebné žiaka nadchnúť pre hru a ukázať mu cieľ hry a štýl, akým sa hra ovláda. V prostredných leveloch je potrebné držať žiaka zaujatého pre hru a v poslednom leveli ho odmeniť za úspešné splnenie predchádzajúcich. Zároveň je dôležitou podmienkou, aby každá z hier trvala najviac 15 optimálne 10 minút.
3. Záverom stretnutia bolo skonštatovanie, že v tomto projekte bude vytvorená hra na základe existujúcej hry „Zostavenie počítača“, ktorá by mala byť akčnejšia, interaktívnejšia a bližšia študentom. Zároveň tím preukázal odhodlanie vytvoriť viaceré hry z oblasti elektroniky a informatiky pre stredné školy.

**Predchádzajúce úlohy:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
1.1	Analýza súčasného stavu hardvéru z oblasti virtuálnej reality	Peter Barnas	5.10.2023	ukončená
1.2	Analýza súčasného stavu softvéru z oblasti virtuálnej reality	Peter Barnas	5.10.2023	ukončená
1.3	Zistenie stavu súčasných edukačných hier	Matúš Kornhauser	5.10.2023	ukončená
1.4	Zistenie stavu súčasných hier „Impérium kremíka“	Všetci	5.10.2023	ukončená
1.5	Zabezpečenie miesta pre web aplikáciu tímového projektu	Všetci	5.10.2023	ukončená

**Úlohy do ďalšieho stretnutia:**

Č.	Popis úlohy	Zodpovednosť	Termín	Stav
2.1	"Ako zložiť PC", "Boolean logika" zistiť, čo sa dá prebrať a pretvoriť	Ľuboš Likó	12.10.2023	rozpracovaná
2.2	Štúdium zdrojových kódov	Všetci	12.10.2023	rozpracovaná

Zapísal: 5.10.2023 Samuel Gibala

**Prítomní:**

- prof. Ing. Ľubica Stuchlíková, PhD.
- Ing. Matej Matus
- Ľuboš Likó
- Samuel Gibala
- Adrián Somor
- Peter Barnas
- Matúš Kornhauser