

# Zápisnica zo zasadnutia členov tímového projektu č. 3

**Dátum stretnutia:** 12.10.2023

**Čas stretnutia:** 13:00 – 14:00

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

**Téma stretnutia:** Zistenia z analýzy existujúcich zdrojových kódov a komponentov a ukážka návrhov

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

## Program stretnutia:

1. Predstavenie vybraných častí hry „Ako zložiť PC“ pre použitie v plánovanej hre
2. Ukážky navrhnutých a vytvorených herných techník

1. Na začiatku stretnutia tím poukázal na definitívne rozhodnutie použiť časti hry „Ako zložiť PC“, ktoré vybrali, v menšej miere upravili a použili v jednoduchom návrhu vlastného herného prostredia. Z už existujúcej spomínanej hry boli prevzaté nielen vizuálne prvky ale aj časť logiky. Tím poznamenal, že hra nebola plne funkčná a pri istých krokoch používateľa prestala fungovať bez možnosti opätovného návratu. Čiastočne boli analýzou zdrojových kódov a chybových záznamov tieto chyby opravené prípadne čiastočne eliminované. Výsledkom je koncept zloženia počítača s komponentami, ktoré môže používateľ chytiť do ruky, otáčať a vložiť ich do skrine počítača.
2. V druhej časti boli predstavené komponenty hry, ktorých cieľom je uľahčiť orientáciu, navigáciu a úkony potrebné pre hranie hry. Týmto komponentom je napríklad tabuľka umiestnená v priestore, kde sú napísané pokyny pre používateľa, ktorou môže manipulovať, presúvať ju, zväčšovať a zmenšovať a je dostupná aj pri premiestnení na inú pozíciu. Tento návrh je zatiaľ v štádiu vývoja a taktiež jeho funkcionality, tím sa však snažil nájsť riešenie pre zlepšenie hrateľnosti hry. Ďalším prvkom bolo po poznatkoch z testovania pridanie pohybu pomocou teleportu, teda skokové presúvanie na konkrétnu pozíciu. Nakoľko tím plánuje vytvoriť aj hru o Boolovej logike, pripravil koncept výberu levelov pomocou „bublín“, ktoré sa objavujú používateľovi po výbere spomínanej hry. Každá z bublín označuje jeden level hry a pri zachovaní logiky levelov si môže používateľ vybrať, ktorý si chce zahrať resp. ktorým chce v aktuálnom hernom stave začať. Ďalším prvkom aplikovaným pri oboch navrhovaných hrách je čiastočné spriehľadnenie prvku, ktorý má byť umiestnený na konkrétne miesto aby bolo zreteľné, kde má byť prvok umiestnený a naznačuje to aj, či konkrétny prvok môže byť umiestnený na uvažované miesto.

**Predchádzajúce úlohy:**

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	ukončená
2.2	Štúdium zdrojových kódov	Všetci	12.10.2023	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	19.10.2023	rozpracovaná
3.2	Pridanie zvukových efektov k istým činnostiam používateľa	Adrián Somor	19.10.2023	rozpracovaná
3.3	Zlepšenie vizuálnej stránky prevzatých komponentov	všetci	19.10.2023	rozpracovaná

Zapísal: 12.10.2023 Samuel Gibala

**Prítomní:**

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