

## 4. schůzka se zadavatelem

Čtvrtá schůzka se zadavatelem proběhla dne 27. 3. 2018. Na schůzku byla naplánována ukázka našich vymodelovaných skladů, každý z členů týmu měl vymodelovat svůj vlastní sklad v Unity3D podle 2D. Zadavatele potěšily naše výtvary, smysl zadání tohoto úkolu jsme splnili, vyzkoušeli jsme si jaké prvky a ovládání by náš editor měl obsahovat, aby to bylo vhodné ovládání a nastavení pro uživatele. Dále jsme probrali další směry našeho snažení, vytváření našeho editoru, ukládání objektů a jejich následné nahrání apod. Naše vytvořené prostředí zadavateli opět ukážeme na další schůzce za přibližně 14 dní.

Stručný výpis ze schůzky:

- ukázka našich vytvořených skladů zadavateli
- požadavky na editor, první funkce editoru
- ukázka zadavatele, jak vytvářet nějaké skripty a funkce editoru v C#

Úkoly:

- začít vytvářet náš editor
- zajistit ukládání objektů a jejich následné nahrání do editoru
- vytvořit strukturu zajišťující ukládání objektů