

Pospešena evolucija

Projekt pri predmetu Interaktivnost in oblikovanje informacij

Veronika Horvat
Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko
vh3591@student.uni-lj.si

Karin Hrovatin & Urška Škerl & Jernej Jurič
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta
karin.hrovatin@gmail.com & urska.skerl@gmail.com & jernej.juric@gmail.com

Uvod

Projekt na katerem bo delala naša skupina je bolj raziskovalne narave. Razmišljali bomo o tem, kako bi se lahko organizmi razvili na drugih planetih glede na snovi, ki se tam nahajajo in lastnosti posameznega planeta.

Cilji in rešitve

Odločili smo se, da bomo naredili enostavno igro v kateri bo lahko uporabnik združil različne gene in jih tako povezal v organizem. Da pa bomo igro malce otežili, smo se odločili, da bomo dodali možnost izbire planeta na katerem želimo, da se organizem razvije. Če je na nekem planetu ena od lastnosti večja gravitacija, bo moral organizem za preživetje imeti močnejše kosti.

Proces realizacije

S projektom smo začeli tako, da smo se celotna ekipa sestanili in se odločili kaj točno bomo v povezavi s projektom naredili. V nadaljevanju se je potrebno odločiti katere gene bomo v igri uporabili in v kaj se bosta dva razvila, če ju bo uporabnik združil. Ker je te potrebno nekako predstaviti s slikami ali liki, moramo v Photoshop-u ali katerem drugem programu pripraviti predstavitev le teh in jih kasneje uporabiti v programu. Kot končni izdelek bomo na razstavi predstavili igro, ki jo bo lahko uporabnik določen čas igral.

Tehnologije

Za pripravo slik bomo uporabili program Photoshop in jih tako spravili v svg obliko, da bodo kasneje lažje uporabljene v igri. Za programiranje igre bomo uporabili JavaScript.

Časovni okvir

24. 3. 2016 smo imeli prvi sestanek skupine s profesorjema, na katerem smo predstavili naše prvotne ideje. Po njihovih priporočilih smo se odločili za eno in jo v naslednjih dveh tednih izpopolnili. Tako smo se 7.4.2016 ponovno dobili na sestanku, na katerem smo svoj koncept predstavili tudi ostalim ekipam. Do 4.5.2016 smo razvijali prototip, ki smo ga do 3.6.2016 izpopolnili in oddali kot končni izdelek. Ta bo avgusta prikazan na razstavi.

Sodelujoči

Sodelujoči:

- Prof. dr. David Stopar, Biotehniška fakulteta
- Prof. dr. Franc Solina, Fakulteta za računalništvo in informatiko
- Karin Hrovatin, Biotehniška fakulteta
- Urška Škerl, Biotehniška fakulteta
- Jernej Jurič, Biotehniška fakulteta
- Veronika Horvat, Fakulteta za računalništvo in informatiko

References

[1] A. Malcolm. Campbell and Laurie J. Heyer. *Discovering genomics, proteomics, and bioinformatics*. Benjamin Cummings, 2003.

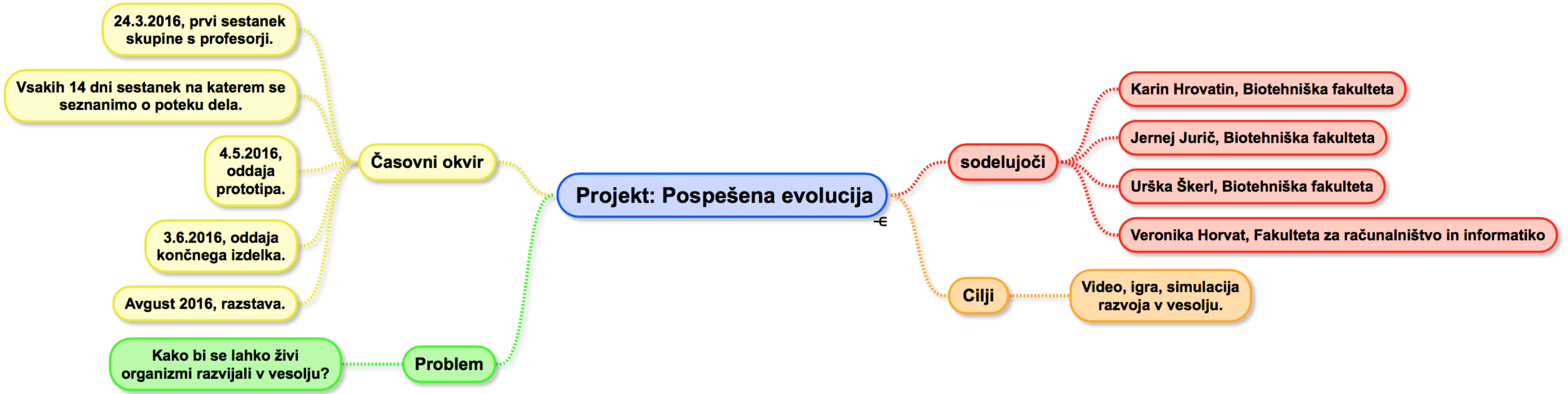


Figure 2: Miselni vzorec z opisom projekta