

Demo 小組會議紀錄

會議記錄（一）：4/17 週六。@衡陽路星巴克

4/16週五與龍哥初步詢問之後小結（主要發言人：維新）

一、想盡辦法強化gartic 執行內容，提升我們遊戲品質，具體且深具商業利益，企圖說服龍哥跟助教。

二、思考可能的替代題目，龍哥認為gartic除了過於簡單，另外是這遊戲過於著重在前端，而前端並不是我們專案題目的主要導向。

三、若更換題目，提議以用Xmind 或whimsical畫出來，之後我們討論比較方便。

討論事項	相關者
<p>一、根據gartic 所做的功能延伸討論：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 依照 Xmind組織圖講述Gartic 功能組織架構2. 參照三個不同相似小遊戲3. 使用者：房間主人、房間客人、4. 遊戲屬性導向：小品5. 會員管理：免費、收費6. 提升積分判斷>>> 建構判斷機制7. 新增扣分機制、檢舉機制8. 是否保留即時聊天頁面：如何設定 >> 答題內容，9. 輸入答案欄、跟即時聊天是兩件功能10. 提及即時答題系統的非必要11. 題庫主題：建構資料庫12. 建立明確收費機制、廣告商機制	啟如
<p>Q1 提問：對戰模式：團隊合作功能建設後可能的作弊行為 >>> 如何防範？ A1: 回覆：難以防範。</p>	孫葳 啟如

Demo 小組會議紀錄

<p>二、核心問題探討：保持現有題目？或者改變專題？投票結果：</p> <p>保題方：凱強、宇翔</p> <p>更題方：啟如、佳如、維新</p> <p>一半一半方：孫葳</p> <p>主要原因說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 改題方：過於單調，核心功能太廣泛、商業價值過低 2. 保題方：gartic內容可改版、提升技能端、新增建構組織 3. 保題方：技術邏輯修改疊加、商品定位上的修改、Video比動作 draw to guess >>> guess to win 	全體組員
<p>三、針對商業導向的主要討論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 火力展示的內容時，必須特別注意技術端跟業務端的觀點有很大差異。 2. 成品展示：以技術端的需求做切入，完整度也必須考量。 	凱強 宇翔 啟如
<p>四、專案管理需求：以github為主要平台</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以github為專案管理主要平台，以啟如為主要申請者。 2. 分工、部署：認領相關細項，每個功能作為一張票券、一個禮拜為我們的任務期 3. 總功能表單決定後，一個一個解決、把要做的事情分開、先各自認領後由組長安排分工。 4. 針對新提案的內容與進度，全以github作統一管理。 5. 每項主要功能完成時間以一週為主要循環。 6. 先完成者，請全力協助進度相對落後者。 	全體組員 啟如
<p>五、小組會議時間與地點</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一週兩次小組討論，每週固定一、四晚間 2. 以五倍會議室、多多室為主，小樹屋為輔 	全體組員
<p>六、針對啟如所提出之專題：Just Sing</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與youtube點擊率結合的分潤制度、會員收費機制 2. 封閉式內容提供機制 3. 行動KTV 包廂app、以網頁版本為主 	啟如 凱強
<p>七、後端主要功能說明</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提案（爬蟲工程）、資料顯示、會員制度系統管理等。 2. 後端是資料處理，前端是組織使用者介面。 	凱強 宇翔

Demo 小組會議紀錄

八、本次會議小結： 1. 每人準備一份新提案，提案需提供一份Xmind或Whimsical圖示。 （啟如已報告完成除外） 2. 與龍哥會前的專題定案，將於4/19週一最後確認。 3. 與龍哥開會時間，以週三、週五晚間時間為主 4. 宇翔作為小組組長	全體組員
九、第二次會議預先準備項目 1. 個人專題備案提案一份，並完成以Xmind或Whimsical描繪的圖示檔 2. 加強Github操作介面，如操作上有任何不熟悉的地方，將共同討論	全體組員
十、第二次會議待解決問題 1. 與龍哥的會議時間 2. 明確專題提案決定	全體組員