

## Cíl a plán řešení projektu

**Název projektu (název týmu):** Gui strategické hry

**Členové týmu:**

1. Lukáš Frencl (xfrenc00@stud.fit.vutbr.cz)
2. Radek Bařinka (xbarin04@stud.fit.vutbr.cz)
3. Jan Pacner (xpacne00@stud.fit.vutbr.cz)

### Cíl projektu

1. Jak výsledek vypadá?  
Steam-punkem šmrncnutá, simulovaná real-time strategie s moderními prvky (animace/video, přehledné/decentní a nevťiravé ovládání) v případě varianty moderní a s „obyčejným“ ovládáním v případě varianty běžné (na které budeme demonstrovat aktuální stav majoritní části her).
2. Jak se chová? Co řešení umí?  
Moderní varianta umí nadchnout ihned po prvním spuštění – uživatel hráč je vržen přímo do hry (od adrenalinového zážitku ho dělí pouze stisk jakékoliv klávesy nebo tlačítka myši). Přítomné víceúrovňové menu v moderním „koláčovém“ (pie-menu) pojetí umožňuje veškerá potřebná nastavení včetně přehledné nápovědy a simulovaného on-line obchodu („market“) s mapami a doplňky pro hru.  
  
Běžná varianta bude napodobeninou dnešních her, avšak se stejnou tematikou jako ta moderní (abychom mohli přímo srovnávat a měřit).
3. Co řešení neumí? Co dělat nemá?  
Nelze hru hrát, protože je pouze simulovaná pomocí statických obrázků, případně videí. Výsledkem určitě nemá být použitelná aplikace, nýbrž jakési technologické demo na demonstraci odlehčeného pojetí GUI RTS a použití technologie QML jak v mobilním (tablety, netbooky), tak v desktopovém prostředí.
4. Kdo to používá? Kdo z toho těží? Komu řešení pomáhá?  
Řešení je zaměřeno především na neprofesionální hráče her a běžné uživatele, kteří se chtějí pouze bavit a nevyžadují při hraní žádnou disciplínu jaká se objevuje např. v herních soutěžích apod.
5. Co to přináší Vám?  
Především nové zkušenosti s prací v týmu na dálku a znalosti z oblasti technologie QML, kterou považujeme za velice perspektivní.

## Plán řešení projektu

Rozdělte plán do dvou časových fází (dva milníky):

1. Do první revize
2. Do obhajoby (s časovou rezervou)

Úlohy a podúlohy, na kterých budete pracovat, si promyslete na základě doporučení (go4goals). Ke každé podúloze jasně definujte, co budete mít hotové v každém milníku. Doporučuji cca 2-4 úlohy a pro každou definovat 2-4 podúlohy. Počet řádků tabulky si upravte dle potřeby.

Úlohy/podúlohy	Do první revize	Do obhajoby	Odpovědný člen týmu
1 Údržba repozitáře (todo, založení/rušení projektů apod.)	---	---	Honza
2 Příprava grafických podkladů (obrázky/video ze steampunkových her, ikony, něco pro market atd.)	Správné názvy a rozdělení do adresářů pro automatické načítání	Správná velikost, hotové retuše apod.	Honza, Lukáš, Radek
3 Vytvoření simulovaného online obchodu (marketu) pro variation00	Hrubá kostra rozvržení, reakce na základní vstupy (klávesnice, myš, otevření + zavření/uklizení_posobě)	Grafický materiál na svých místech, vyladěné animace.	Lukáš
4 Vytvoření nápovědy a případných dalších jednoduchých celoplošných „obrazovek“ pro obě varianty (variation00, variation01)	-    - (jednoduchý HTML/CSS viewer widget?)	Přítomen podnětný obsah, animace.	Radek
5 Vytvoření hlavního menu + exit menu; obojí včetně potřebných submenu pro variation00 (ta moderní)	Umístění, grafický obsah a strom hotové	Různé animace, průhlednost, pozadí apod.	Honza
6 Vytvoření hlavního menu včetně potřebných submenu pro variation01 (ta běžná)	-    - (několik obrazovek s těmi menu, vzájemně provázaných)	--- (pozn. bez animací)	Honza, Radek
7 Integrace vytvořených součástí + ladění	---	---	Honza, Lukáš, Radek
8 Vytvoření metodiky a dotazovacího formuláře pro měření (joint brainstorming)	Osobní schůzka, dotazovací	---	Honza, Lukáš, Radek

---

needed)	formulář hotov		
8.1 Samotné měření (sběr dat)	---	cca 30 dotázaných	Honza, Lukáš, Radek
8.2 Zpracování výsledků měření	---	Grafy, komentáře, slovní hodnocení	Honza

---

Vyplněný formulář opět vyexportujte jako PDF a odevzdejte (každý člen týmu zvlášť) do IS.