

TÍM č. 14, E-Team

Členovia tímu (študenti): Bc. Máté Fejes, Bc. Ľuboš Gelányi, Bc. Ľuboš Masný, Bc. Juraj Mäsiar, Bc. Adam Mihalik, Bc. Dávid Pszota

Ved. tímu (pedagóg): Ing. Marek Tomša

Názov projektu: [Inteligentná hra pre mobilné zariadenia](#)

O ČOM JE NÁŠ PROJEKT? (cca 300 slov)

Čím ďalej, tým viac sa stretávame so situáciou, že mladí ľudia čoraz viac medzi sebou komunikujú prostredníctvom počítačov a mobilných telefónov. Na takejto komunikácii by sme nevideli nič zlé, keby sa nezabúdalo na tradičnú, ústnu komunikáciu. Preto je cieľom nášho projektu vytvorenie hry, ktorá by spojila osobné stretávanie sa ľudí s modernou formou zábavy.

V dnešnej dobe je drvivá väčšina zábavy sprostredkovaná prostredníctvom moderných zariadení, preto sa aj my snažíme ísť touto cestou. Základ našej hry vychádza z tradičnej hry s názvom Bomberman. Je to hra, kde používatelia ovládajú svoju postavičku a pomocou bômb sa snažia zneškodniť súpera.

Inovatívny prvok v našom projekte je ten, že samotný používateľ nie je ústrednou postavou – teda aspoň nie po celý čas. Dôvod je nasledovný:

Používateľ si vyberie hráča (tzv. avatara), ktorého je potrebné natrénovať (v tejto časti hrá hlavnú úlohu používateľ), ale po natréňovaní sa jednotlivých bojov zúčastňuje prevažne avatar.

Je možné si vybrať spomedzi viacerých avatarov (záleží na používateľovi), ktorí majú rôzne základné vlastnosti. Používateľovým cieľom je naučiť avatara, ako má hrať v jeho zastúpení. Celý proces učenia nie je len na základe kopírovania nejakých základných pohybov, samotný avatar sa snaží absorbovať v čo najväčšej miere aj povahu jeho učiteľa. Učenie prebieha počas hry používateľa, pričom avatar sleduje jednotlivé situácie a príslušné reakcie používateľa.

Kvalitu natréňovania si používateľ môže otestovať viacerými spôsobmi. Prvý spôsob sú on-line súboje avatarov. Týchto súbojov sa používateľ nezúčastňuje, svojho avatara môže len pozorovať. Počas pozorovania môže odhaliť nedostatky svojej stratégie a môže svojho avatara dotréňovať. Druhým spôsobom testovania kvality sú osobné stretnutia hráčov. Pri týchto stretnutiach môžu hráči súperiť medzi sebou alebo nechať bojovať svojich avatarov. Zo súbojov, ktoré sa odohrali počas osobného stretnutia, používatelia získavajú rôzne bonusy. Tieto bonusy slúžia na motiváciu používateľov k osobným stretnutiam.

ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE? (cca 300 slov)

Najväčší prínos, ktorý pociťujeme počas práce na tomto projekte, je práca v tíme a všetko s tým súvislé. Učíme sa, ako komunikovať s členmi tímu, s vedúcim tímu ako aj so zákazníkom (v našom prípade vedúcim projektom). Taktiež sme pochopili, že nestačí sa len dobre vyjadrovať, ale že je veľmi potrebné aj pozorne počúvať, čo vravia ostatní. Keďže pracujeme na jednej časti aj viacerí, rýchlo sme si osvojili dokumentáciu všetkého, na čom sa dohodneme. Pochopili sme, že tím dokážeme predísť viacerým problémom.

Práca na tomto projekte nám ponúka možnosť zdokonaľovania komunikácie so zákazníkom. Naučili sme sa, že dobrý vzťah so zákazníkom je kľúčový. Taktiež sme pochopili, že najlepšou cestou, ako tieto dobré vzťahy utužovať, je snaha pracovať a byť voči zákazníkovi otvorený (aj v prípade, keď nejde všetko podľa plánu).

Taktiež sme sa naučili lepšie odhadovať veľkosť jednotlivých úloh. Pochopili sme, že veľké úlohy je potrebné rozdeliť do niekoľkých menších úloh, pričom je veľmi dôležité priradiť im vhodných počet ľudí na riešenie.

Ďalším pozitívom tohto projektu je vzájomná kontrola. Keďže produkt už nie je závislý iba od jedného z nás, snažíme sa navzájom kontrolovať. Avšak túto kontrolu sa snažíme vykonávať takou formou, aby sme sa navzájom nekritizovali, ale motivovali.

PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ? (cca 80-100 slov)

Výnimočnosť nášho projektu spočíva v tom, že hlavná myšlienka nie je v súperení medzi samotnými používateľmi, ako to je v drvivej väčšine hier. Toto súperenie prioritne prebieha medzi avatarmi, ktorých si vyberú a natrénujú jednotliví používatelia. Používateľ si po natréňovaní môže vybrať, akou formou chce otestovať schopnosti avatara. Prvou možnosťou je nechať ho súperiť s avatarmi ostatných používateľov v on-line súbojoch. Druhou možnosťou je súperenie avatarov pri osobnom stretnutí s iným hráčom. Za osobné stretnutia má používateľ extra body a bonusové možnosti, čo ho motivuje k socializácii.

POUŽITÉ TECHNOLOGIE:

- Java
- Android SDK
- Framework AndEngine
- Android Hessian Library

O ČOM TO VLASTNE JE? (Hlavná myšlienka - skrátená verzia odpovede na 1. otázku – max. 50 slov)

Cieľom nášho projektu je spojenie výdobytkov modernej doby s tradičnou formou komunikácie. Spojenie nastáva prostredníctvom hry, ktorá je určená pre mobilné telefóny. Hra ponúka používateľom zábavu, ktorej samotný priebeh motivuje k vzájomným osobným stretnutiam. Používateľ sa snaží vytvoriť hráča, ktorý bude dokázať samostatne hrať v zastúpení svojho učiteľa.