

## TÍM č. 5, *RESETTERS*

### **Členovia tímu (študenti):**

Gabriel Mančík, Šimon Mikuda, Juraj Piták, Róbert Puckallér,  
Michal Račko, Jozef Rešetár, Bohuš Roško

### **Ved. tímu (pedagóg):**

Ing. Eduard Kuric

### **Názov projektu:**

Innovative Mobile Game Focused on Environmental Issues

### **O ČOM JE NÁŠ PROJEKT?**

V súčasnosti sa stretávame so zvyšovaním produkcie odpadu človekom a s jeho nešetrným zaobchádzaním s ním. Nie každý triedi odpad, aj keď tým môže chrániť prírodu. Veď jedna tona recyklovaného papiera zachráni 17 stromov, recykláciou hliníka sa ušetrí až 95% energie ako pri výrobe z primárnych surovín.

Náš projekt sa zábavnou formou inovatívnej hry snaží poskytnúť ľuďom pohľad na triedenie odpadu, ako na činnosť, ktorá je nevyhnutná na zachránenie životného prostredia a pri ktorej nemusia vynaložiť takmer žiadne úsilie navyše. Pomôžu tým sebe aj samotnej prírode.

Hra pre mobilné zariadenia s operačným systémom Windows Phone, ktorá je výsledkom projektu, motivuje hráča, aby triedil odpad. Tento odpad je unášaný riekou, do ktorej ho pridávajú aj zlé príšery. Samotnému hráčovi pomáha profesor, ktorý sa snaží ochrániť životné prostredie ale sám je bezmocný. Snažil sa vodu čistiť svojpomocne, ale pri kontakte so znečistenou vodou mu zmutovala ruka a tak si sám neporadí.

Úlohou hráča je čistiť riekou pomocou tovární, ktoré odpad recyklujú a tak vyrábajú muníciu. Tou je možné zastaviť nepriateľov, ktorí sa snažia vysypať do rieky ďalšie odpadky. Aby to hráč nemal zas také jednoduché, príšery sú rôzne silné a je potrebné na ne využiť ten správny typ munície, podľa typu zrecyklovaného odpadu. Na každý typ odpadu je v hre prislúchajúci typ továrne, ktorá dokáže recyklovať

len ten konkrétny druh (napr. papier, sklo, železo, ...). Ak hráč zrecykluje nesprávny typ odpadu, továreň sa poškodzuje, až kým sa nezničí.

Hráč vyhrá, ak udrží hladinu znečistenia rieky pod istou hranicou. Prehrá, ak príšery znečistia vodu natoľko, že ju hráč už nemôže vyčistiť.

## **ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE?**

Práca na tomto projekte nám dáva hlavne skúsenosti s prácou v tíme. Doteraz sme mali možnosť si vyskúšať maximálne prácu v dvoj- alebo troj-členných tímoch na iných predmetoch. Skúsenosť s prácou so šiestimi inými ľuďmi je úplne iná, ako všetko, čo sme doteraz mali možnosť vyskúšať.

Ďalej je to práca s novými technológiami. Nikto z členov tímu doteraz nepracoval s platformou Windows Phone, preto to bola pre nás výzva a zároveň zábava vyskúšať si niečo nové. So samotným jazykom C# a vývojovým prostredím Visual Studio sme viacerí už pracovali, preto sme sa do danej problematiky dostali relatívne rýchlo.

Ďalším prínosom tohto projektu bola možnosť vyskúšať si prácu na projekte, ktorý bol riadený agilným spôsobom vývoja. Práca na jednotlivé šprinty s jasne definovanými úlohami a ohraničeniami nám prišla ako zaujímavá a mnohokrát aj lepšia alternatíva ku klasickému spôsobom vedenia projektov.

Mali sme možnosť vyskúšať si pozície ako programátorské, tak aj manažérske. Tieto pozície nám dali pohľad na projekt ako celok a umožnili nám nahliadnuť do samotného vedenia projektu už počas štúdia. Taktiež sme v sebe objavili schopnosti, ktoré sme mysleli že nemáme rozvinuté do takej miery, ako sa ukázalo že sú. Stali sa z nás grafici, analytici, návrhári, manažéri a programátori.

## **PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ?**

Projekt je zameraný na kategóriu ľudí, ktorí neprejavujú záujem o záchranu životného prostredia. Taktiež sa zameriava na strávenie voľnej chvíle zábavným hrami a súťažením s ostatnými hráčmi o lepšie skóre.

Zaujímavý je spôsob, ako pristupujeme k ochrane životného prostredia. Snažíme sa pomocou hry vysvetliť ľuďom potrebu triedenia odpadu a tým aj ochrániť životné prostredie. Pomocou inovatívnych prvkov hry, dokážeme zaujať každú vekovú kategóriu. Cieľene sa zameriavame na kategóriu mladých, ktorý nemajú žiaden cieľ, vnútornú motiváciu, presvedčenie, zlepšiť život, pre terajšie aj budúce generácie na našej planéte.

V hre sa nachádzajú prvky, ktoré do teraz ešte neboli vytvorené v žiadnej známej hre. Právě týmito prvkami chceme zaujať aj náročnejších používateľov.

### **POUŽITÉ TECHNOLOGIE:**

Windows Phone OS, XNA Game Studio, Farseer Engine

### **O ČOM TO VLASTNE JE?**

Človek by si mal uvedomiť svoj postoj k životnému prostrediu a jeho ochrane. Vytvorili sme hru, kde na jednej strane stojí ochrana životného prostredia – hráč, ktorý triedi odpad a na druhej strane elementy znečisťujúce Zem – príšerky. Na víťazstvom nad nepriateľom a teda aj na ochranu Zeme potrebuje hráč recyklovať suroviny.