Reunião 2015-06-17

Ferramenta "padrão"

- A reunião foi iniciada retomando a discussão sobre a adoção ou não de uma ferramenta "padrão" do grupo.
- Levantou-se a possibilidade de esperarmos a Valve soltar a Source 2 para ver se vem com um editor legal e tentarmos aprender fazendo mods. Mas vamos deixar essa ideia guardada na manga por hora.

- As exigências que as candidatas a "ferramenta padrão" precisariam ter são:
  1. Precisa ser fácil de criar um projeto introdutório;
     A ferramenta deve ser amigável e fácil de aprender para os ingressantes tanto de computação quanto de outras áreas.
  2. Também precisa ser boa de usar para projetos maiores que o introdutório
     Afinal, espera-se que muitos outros projetos usem a ferramenta, facilitando a transição dos ingressantes em projetos já em andamento.
  3. É fundamental ter boa documentação
     Não podemos depender exclusivamente do material didático que nós mesmos produzamos.
  4. A ferramenta precisa facilitar a resolução de tarefas não relacionadas à programação
     Ingressantes não programadores precisam conseguir usar a ferramenta para contribuir com os projetos.

- Dadas essas restrições, decidimos que **adotaremos a Godot** como opção padrão para desenvolvimento dos projetos do grupo.
- A motivação para essa escolha foi que a Godot atende a todas as restrições acima, além de:
  - É fácil de instalar em qualquer computador (basta baixar o executável para o sistema operacional correspondente);
  - A *engine* é *open source* (com licença MIT)
  - Quem gosta se interessar por C++ e/ou programação de *engines* de jogos poderá fazer contribuições pelo GitHub deles
    (Vimos que eles tem aceitado *pull requests* com uma frequência legal)
  - Pelo próprio editor visual é possível construir os cenários, como se consegue fazer com o Tiled.

Atração de novos membros

- Por enquanto, não vamos fazer uma campanha de divulgação "proporções USP";
- Vamos esperar algumas coisas se definirem, ou no mínimo se encaminharem, como as questões do horário de atendimento e espaço físico;
- Como micro-ação de atração, vamos aproveitar a palestra para a turma do BCC 2015 e fazer propagando para as pessoas virem para o USPGameDev no segundo semestre;

Ações

Foi consenso que já discutimos muitas coisas e várias ações já foram listadas, mas ainda não começaram a ser executadas. Para começarmos a agir e ter alguns resultados mais palpáveis, montamos a seguinte lista de tarefas:

1. Rever e documentar o *workflow* de como novos usuários do fórum fazem para receber notificações de acompanhamento de *threads*;
2. Todo mundo precisa fazer os tutoriais da Godot e fazer experimentos com a ferramenta. (essa atividade será melhor aproveitada se feita em duplas ou grupos pequenos)
3. Definir as questões do **Horário de Atendimento**
   - Planejar o qual será esse dia e horário para as férias e segundo semestre;
   - Montar o "roteiro" do atendimento (tópicos a serem comentados quando as pessoas vem perguntar "O que é o USPGameDev?");
4. Descobrir mais informações sobre os locais candidatos a "nova sala"

   Locais:
   - CEC (Laboratório de computadores do bloco B do IME);
   - C1-10 (Antiga sede do USPGameDev, no prédio do Biênio-Poli);
   - CITI (Prédio "verde" novo do lado da Poli Elétrica, Prof. Zuffo);
   - Sala BCC (Laboratório 258 do bloco A do IME);

   1. Ir a cada um dos locais;
   2. Verificar se eles atendem às nossas necessidades de infraestrutura;
   3. Descobrir quem é o responsável pelo local;
   4. Conversar com essa pessoa para levantar qual a burocracia para usarmos o local.

Revision #1
Created 28 September 2023 21:38:48 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:04:53 by Borabee