

Šprint 7

Trvanie: 01.03.2019 – 14.03.2019

Doručených Story Pointov: 17

Do nášho projektu sme v tomto šprinte zahrnuli vývoj aj v rozšírenej realite pomocou ZED kamery, venovali sme sa opravám chýb, pripravovali sme naše riešenie na podporu troch možností zobrazenia – VR, AR, Desktop. Sústredili sme sa aj na refactoring, ktorý bol potrebný kvôli novej architektúre. Niektoré úlohy nie sú dokončené kvôli novým definovaným požiadavkám alebo identifikovanej závislosti na diplomových prácach. Počas šprintu sme identifikovali problém so synchronizáciou práce s viacerými projektami a nedostatočne častým merge týchto projektov.

Export úloh z GitLab

Task id	Name	SP	Assigned to	Type	State
5	Zobrazovanie popiskov pre uzly a hrany	3	Jakub Lackanič	User story	Done
24	[ZED] Zobrazenie video stream z kamery do HTC	1	Martin Redžepovič	User story	Done
27	Rozdelenie CI image na mensie	2	Matej Brečka	CI/CD	Done
28	Input Handling	3	Matej Brečka	User story	Done
29	Softviz crashuje ak beží dlhšiu dobu	-	Martin Redžepovič	Bug	Done
35	Oddelenie scén	2	Richard Kubík	User story	Done
36	Vytvoriť layers pre collision	1	Martin Redžepovič	User story	Done
38	Označovanie uzlov bez kurzora	-	Richard Kubík	Bug	Done
39	NullPointerException pri selekcii	-	Richard Kubík	Bug	Done
63	Zapnutie/vypnutie popiskov pre všetky alebo niektoré objekty	1	Jakub Lackanič	User story	Done
13	[ZED] Upravenie zobrazenia grafu cez ZED kameru	1	Martin Redžepovič	User story	Doing
16	Zväčšiť a zmenšiť graf (závislosť na DP)	3	Viera Maronová	User story	Doing
14	Rotácia kamery okolo ťažiska uzlov (nové akceptačné kritéria)	3	Richard Galeštok	User story	Doing