

Šprint 8

Trvanie: 14.03.2019 – 28.03.2019

Doručených Story Pointov: 27

V šprinte sme sa venovali oprave nových chýb, ktoré sme identifikovali v predchádzajúcom šprinte, pridávali sme novú funkcionálnosť so sústredením na rozšírenú realitu. Jednou z hlavných požiadaviek na šprint bolo zahrnutie balíka Hover UI do nášho riešenia.

[Export úloh z GitLab](#)

Task id	Name	SP	Assigned to	Type	State
86	[AR] Pridať Hover UI Kit do scény a otestovať funkčnosť	2	Jakub Lackanič	User story	Done
84	Upraviť hierarchiu labelov a nastaviť neproporciálny scale labelov	-	Jakub Lackanič	Bug	Done
75	Obrazovka výber scény	3	Richard Kubík	User story (GUI)	Done
69	Refactor InputHandlera	5	Matej Brečka	User story	Done
68	Načítanie string parametrov z LuaGraph	1	Martin Redžepovič	User story	Done
59	[Layouter] Update pre obmedzovače	3	Martin Redžepovič	User story	Done
58	[Layouter] Obmedzovač sa po setnutí nového nezmaže	-	Martin Redžepovič	Bug	Done
34	Hover UI Kit	2	Jakub Lackanič	User story	Done
17	Oddialenie kamery	5	Daniel Kuľbak	User story	Done
16	Zväčšiť a zmenšiť graf	3	Viera Maronová	User story	Done
14	Rotácia kamery okolo ťažiska uzlov	3	Richard Galeštok	User story	Done