

Šprint 9

Trvanie: 29.03.2019 – 11.04.2019

Doručených Story Pointov: 46

Cieľom šprintu bolo dosiahnuť zobrazenie grafu v rozšírenej realite pomocou ZED kamery na stole. Ďalej sa zaoberáme balíkom HoverUI pre scény v AR a VR. Našou prioritou sa stalo pridávanie funkcionality hlavne pre rozšírenú realitu a postupné refaktorovanie riešenia.

[Export úloh z GitLab](#)

Task id	Name	SP	Assigned to	Type	State
106	Pridanie HoverUI do VR sceny	1	Jakub Lackanič	User story	Done
103	Zmena pozicie uzla v layouteri	1	Martin Redžepovič	User story	Done
102	Samostatný LabelContainer pre každý graf v scéne	1	Jakub Lackanič	User story	Done
96	[AR] Vytvoriť menu na ruke pomocou hover UI	5	Jakub Lackanič	User story	Done
94	Refactor managerov	2	Daniel Kuľbak	User story	Done
91	Podpora pre načítavanie LUA tabuliek do C#	5	Martin Redžepovič	User story	Done
85	[AR] Namapovať Hover UI kit kurzory na Leap ruky	3	Jakub Lackanič	User story	Done
72	[AR] Pridať ruky (Leap)	3	Richard Galeštok	User story	Done
70	[ZED] Umiestnenie grafu na marker	8	Richard Kubík	User story	Done
33	[AR] Pozícia rúk	5	Celý tím	User story	Done
95	Action pattern	3	Matej Brečka	User story	Done
93	Animovanie centrovania kamery na objekt	2	Richard Galeštok	User story	Done
92	Posunutie labelu ku kamere, dynamické posúvanie labelu	2	Jakub Lackanič	User story	Done
87	Rozdeliť NodeUnity na komponenty	5	Viera Maronová	User story	Done