

VREducation

Zápis z 5. tímového stretnutia

- Dátum a čas:** 10.10.2018 17:00 – 21:00
- Miesto:** 3D Lab (FIIT STU, 3.38)
- Prítomní:** Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Ing. Juraj Vincúr, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
- Úlohy:**
- 1) „Backlog grooming“. ✓
 - 2) Oboznámenie sa s vývojom v prostredí Unity. ✓
 - 3) Práca na úlohách (demo scéna Industry, webová stránka). ✓
 - 4) Commit rozpracovanej scény do tímového repozitára. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
-

Na začiatku stretnutia sme v rámci tímu uskutočnili tzv. „grooming“, ktorého výstupom bola modifikácia vybraných aspektov user story „Vytvorenie scény“ (ohodnotenie zložitosti, redefinícia akceptačných kritérií) za účelom odstránenia nejasností, ktoré sa s ňou pôvodne spájali.

V rámci druhej časti stretnutia prebehlo oboznámenie sa neskúsených členov tímu s vývojom v prostredí Unity, ktoré je základom pre tvorbu nami vyvíjanej edukačnej hry, v podobe praktického tutoriálu pod vedením Kristíny Knapovej a Štefana Šebeňa. V priamej nadväznosti na túto činnosť sme v rámci tímu vytvorili triviálnu scénu, využívajúc poskytnuté „assets“, ktoré sme mali pre jej tvorbu k dispozícii (Industry).

V závere stretnutia prebehol commit vytvorenej scény do tímového repozitára.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Prihlasovacie údaje do tímového Github účtu sa nachádzajú v dokumentovej časti TFS.
- ➔ V rámci integrácie projektu so SteamVR je potrebné odznačiť nastavenia projektu, prípadne zakázať doplnkové osvetlenie scény.
- ➔ Základom tvorby scény je hierarchia objektov, ktoré v nej figurujú.
- ➔ Pôsobenie fyzikálnych síl (vrátane gravitácie) na objekt možno dosiahnuť pridaním komponentov „RigidBody“ a niektorého „Collideru“.
- ➔ Collider by sa mal vo všeobecnosti v hierarchii nachádzať nad RigidBody.

- ➔ Pri použití VRTK s Unity prislúcha každému druhu API (SteamVR, VRSimulator a i.) vlastný „CameraRig“ – treba na to myslieť pri práci s „collidermi“.
- ➔ Z nadefinovaných objektov možno jednoducho vytvárať vlastné „Prefabs“.
- ➔ Správanie objektu je definované v rámci komponentu Script, kt. najdôležitejšie metódy sú Start(), Update(), FixedUpdate() a Awake().
- ➔ Atribút „static“ – použiť v prípade, že objekt bude v rámci scény statický.
- ➔ Umiestňovať collider na hráča je v prípade VR hry nezmysel – koncept „odstrčenia“ (teleportovania) v prípade kolízie.
- ➔ Uchopenie objektu vo VRTK – komponent „VRTK_Interactable_Object“.

Dosiaľ nesplnené úlohy z predchádzajúceho týždňa:

#	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Deadline
	N/A		

Úlohy do ďalšieho týždňa:

#	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Deadline
1	Rozšírenie funkcionality webovej stránky.	Šoltés	14.10.2018 23:59
2	Otestovanie webovej stránky.	Vlk	14.10.2018 23:59
3	Analýza kompatibility nájdených modelov.	Šebeň	14.10.2018 23:59
4	Implementácia demo scény „Industry“.	Hroš, Knapová, Puškáš, Žikla	14.10.2018 23:59
4	Implementácia interakcie s objektmi.	Hroš, Knapová, Puškáš, Žikla	14.10.2018 23:59