

# VREducation

---

## Zápis zo 6. tímového stretnutia

**Dátum a čas:** 17.10.2018 19:00 – 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) Formálna definícia nových user stories, ich dekompozícia na úlohy a aktualizácia product backlogu. ✓
- 2) Ohodnotenie úloh metódou planning poker. ✓
- 3) Rozdelenie úloh medzi členov tímu. ✓
- 4) Formálny začiatok druhého šprintu. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

Na začiatku stretnutia sme konceptuálny návrh user stories z minulého stretnutia formalizovali, dekomponujúc jednotlivé príbehy na úlohy s následnou aktualizáciou product backlogu a výberom príbehov pre nadchádzajúci šprint. Jednotlivé user stories sme následne ohodnotili metódou pokrových kariet a príslušné úlohy sme rozdelili medzi jednotlivých členov tímu.

V závere stretnutia sme formálne inicializovali druhý šprint tímu a začali pracovať na pridelených úlohách.

### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Potreba určiť „rozumnú“ rozlohu vonkajšieho prostredia (okolía separačnej linky).
- ➔ To isté platí pre vnútorné prostredie budovy linky.
- ➔ Pomer medzi mierkou oboch inkriminovaných prostredí musí pôsobiť hodnoverne.
- ➔ Je potrebné preskúmať možnosti paralelnej práce na interiéri a exteriéri herného sveta.
- ➔ Koncept pre bodovací systém – digitálne „hodiny“ na stene vo vnútri linky.
- ➔ Ničenie odpadu (jeho miznutie zo scény):
  - Collidery v smetiakoch
  - Time-to-live (TTL)
- ➔ Každú novú funkcionálnosť aplikácie treba dokumentovať v súlade s definition of done
- ➔ Je potrebné objaviť chybu v scéne 1. prototypu, spočívajúcu v nastavení škálovania.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 17.10.2018:

## Product Backlog Item 9349 - Vytvorenie vonkajšieho prostredia

**Description:** Ako hráč

chcem mať možnosť prejsť sa po prírodnom prostredí v okolí budovy triediacej linky, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. prostredie obsahuje vhodný skybox (môže byť aj ten základný)
2. prostredie obsahuje modely prírodných prvkov - stromy, podložie (kamene, pôda, tráva), a pod.
3. prostredie obsahuje model skládky odpadu menšej veľkosti (približne štvrtina scény)
4. všetky objekty sú statické

**Effort:** 13

**State:** Committed

**Iteration Path:** VREducation\Sprint 2

**Created Date:** 10/15/2018 11:16 AM

## Task 9388 - Vyhľadanie potrebných modelov (skybox, stromy, skládka...)

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 3:42 PM

## Task 9389 - Modelovanie terénu (profil, tráva, kamene, potok)

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 3:44 PM

## Task 9423 - Modelovanie skládky

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/17/2018 8:30 PM

## **Task 9424 - Modelovanie bezprostredného okolia skládky (príjazdová cesta, malá budova vrátnice)**

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/17/2018 8:31 PM

## Task 9425 - Modelovanie prírodných prvkov (stromy a ostatné rastliny)

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** In Progress

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/17/2018 8:33 PM

## Product Backlog Item 9350 - Vytvorenie vnútorného prostredia

**Description:** Ako hráč

chcem byť umiestnený v budove s triediacou linkou, z ktorej je navyše výhľad na vonkajšie prírodné prostredie, aby môj herný zážitok čo najviac zodpovedal realite.

**Acceptance Criteria:**

1. interiér má podobu továrne s jednou otvorenou stenou (napr. brána, prekladisko nákladu)
2. scéna obsahuje 'vstup' dopravného pásu s odpadom a rovnako aj jeho 'výstup'
3. štyri smetiaky sú umiestnené dostatočne blízko dopravného pásu
4. interiér obsahuje väčšie množstvo prvkov, aby pôsobil autenticky
5. interiér obsahuje bariéru, ktorá *prirodzene* ohraničuje herné prostredie

**Effort:** 8

**State:** Committed

**Iteration Path:** VREducation\Sprint 2

**Created Date:** 10/15/2018 11:26 AM



## Task 9391 - Vytvorenie brány, stien a stropu triediacej haly

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Remaining Work:** 2

**Created Date:** 10/16/2018 3:49 PM

## Task 9392 - Ukotvenie dopravného pásu a smetiakov do scény

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Remaining Work:** 2

**Created Date:** 10/16/2018 3:50 PM

## **Task 9393 - Umiestnenie sekundárnych objektov a vytvorenie prirodzenej bariéry**

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 3:52 PM

## Product Backlog Item 9351 - Implementácia bodového hodnotenia

**Description:** Ako hráč

chcem vidieť moje aktuálne skóre v hre,  
aby sa zvyšovala moja motivácia triediť odpad.

**Acceptance Criteria:**

1. existuje mechanizmus, ktorý pridá/odpočíta body po umiestnení príslušného objektu do správneho smetiaku
2. aktuálny počet bodov sa zobrazuje na určitom mieste v interiéri

**Effort:** 5

**State:** Committed

**Iteration Path:** VREducation\Sprint 2

**Created Date:** 10/15/2018 11:55 AM

## Task 9398 - Ohodnotenie objektov odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** To Do

**Remaining Work:** 2

**Created Date:** 10/16/2018 9:50 PM

## Task 9399 - Implementácia rozpoznávania vhodného odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** In Progress

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 9:51 PM

## Task 9400 - Implementácia počítača v interiéri

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 9:51 PM

## Product Backlog Item 9352 - Implementácia životného cyklu odpadkov

**Description:** Ako hráč

chcem neustále triediť nový odpad (nie iba konečné množstvo odpadu umiestnené v miestnosti) a nechcem narážať na už vytriedený odpad v prostredí, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. na začiatku dopravníka (mimo zorného poľa hráča) sa objavujú nové kusy odpadu
2. množstvo generovaného odpadu je konfigurovateľné
3. zloženie generovaného odpadu je konfigurovateľné
4. na dne smetiakov a na konci dopravného pásu sú všetky objekty automaticky zničené

**Effort:** 5

**State:** Committed

**Iteration Path:** VREducation\Sprint 2

**Created Date:** 10/15/2018 12:02 PM



## Task 9401 - Vytvorenie konfigurovatel'ného generátora

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 9:52 PM

## Task 9421 - Vytvorenie konfigurovatel'ného deštruktora

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

**Remaining Work:** 2

**Created Date:** 10/17/2018 8:15 PM

## Product Backlog Item 9353 - [Manažment] Analýza domény separácie odpadu

**Description:** Ako člen tímu

chcem mať vhodné podklady súvisiace so skúmanou doménou, aby som mohol vierohodne vytvárať novú funkcionality hry.

**Acceptance Criteria:**

1. výsledný dokument poskytuje prehľad o type triedených materiálov a základnej štruktúre triediacej linky

**Effort:** 5

**State:** Committed

**Iteration Path:** VREducation\Sprint 2

**Created Date:** 10/15/2018 12:12 PM

## Task 9390 - Analýza procesov pri separovaní odpadu

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

**Remaining Work:** 4

**Created Date:** 10/16/2018 3:45 PM

## Task 9420 - Analýza štruktúry triediacej linky

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** To Do

**Remaining Work:** 2

**Created Date:** 10/17/2018 8:11 PM

## Product Backlog Item 9416 - [Manažment] Vytvorenie a poslanie prihlášky na TP Cup

**Description:** Ako člen tímu

sa chcem spolu s tímom zúčastniť TP Cupu, aby sme výsledky našej práce mohli porovnať s ostatnými projektami.

**Acceptance Criteria:**

1. prihláška vytvorená podľa špecifikácie (<http://www2.fiit.stuba.sk/tp-cup/>) je odovzdaná v AISe

**Effort:** 3

**State:** Committed

**Iteration Path:** VREducation\Sprint 2

**Created Date:** 10/17/2018 5:43 PM

## Task 9417 - Doplnenie chýbajúcich informácií

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 5:44 PM

## Task 9419 - Spracovanie informácií z pôvodnej motivácie a odovzdanie

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Remaining Work:** 2

**Created Date:** 10/17/2018 8:08 PM



## Bug 9418 - Opraviť škálovanie v základnej scéne

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 6:37 PM

### Acceptance Criteria:

1. objekty v základnej scéne majú zníženú škálu natoľko, aby sa väčšina z nich dala dosiahnuť aj pohybom v miestnosti rozmerov 3x2.5m

## **Task 9426 - Experimentálne zistiť vhodnú hodnotu pre škálovanie a opraviť ju v základnej scéne**

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 8:38 PM

## Bug 9434 - Korektná integrácia zmien obsiahnutých v 9277

**State:** Committed

**Created Date:** 10/18/2018 1:19 PM

**Acceptance Criteria:**

1. je vytvorený pull request pre dané zmeny
2. pull request je schválený (v bežnom procese)

## Task 9435 - Dodatočná integrácia zmien

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

**Remaining Work:** 1

**Created Date:** 10/18/2018 1:20 PM