

## VREducation

---

### Zápis z 3. stretnutia s vedúcim projektu

**Dátum a čas:** 8.10.2018 9:00 – 12:00

**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 (vedúci projektu), Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla

**Úlohy:**

- 1) Konzultácia a zhodnotenie miery splnenia úloh z minulého týždňa. ✓
- 2) Prezentovanie výsledkov práce vedúcemu projektu. ✓
- 3) Aktualizácia sprint backlog s definovaním nových úloh, vrátane ohodnotenia ich náročnosti, a ich rozdelenie medzi členov tímu. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

Na začiatku tretieho stretnutia s vedúcim projektu sme najskôr uskutočnili tzv. „stand-up“, v rámci ktorého sa každý člen tímu vyjadril k splneniu pridelených úloh, uvádzajúc prípadné komplikácie, s ktorými sa počas ich riešenia stretol. Vedúcemu boli následne prezentované výsledky práce tímu za ostatný týždeň – predovšetkým nájdené „assety“ (s uvedením výhod a nevýhod) a webová stránka tímu. Na základe pripomienok, ako aj nových nápadov bol následne aktuálny sprint backlog rozšírený o nové úlohy, ako aj pomocnú „story“, spočívajúcu vo vytvorení prvého prototypu (pre účely otestovania získaných „assetov“ a interakčných možností, ktoré ponúkajú). Jednotlivé úlohy boli následne rozdelené medzi členov tímu.

V závere stretnutia prebehla rýchla finalizácia úloh, týkajúcich sa úvodného nastavenia vývojového prostredia (s odstránením problémov, ktoré bránili ich dokončeniu na minulom stretnutí), pričom prebehol prvý oficiálny „commit“ do repozitára nášho projektu.

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ V súčasnosti vnímame Leap Motion ako možné rozšírenie projektu a sústredíme sa na využitie ovládačov headsetu Vive.
- ➔ Demo od vedúceho môže poslúžiť ako dobrá ukážka interakcie s objektmi vo VR scéne (obsahuje tiež jednoduchý teleport).
- ➔ Je však potrebné mať na pamäti, že rýchlosť dopravníka a objektu (v inkriminovanom) deme sa môže líšiť a je potrebné sa s tým vysporiadať.

- ➔ Treba preskúmať možnosti deformácie existujúcich objektov.
- ➔ Webovú stránku je potrebné rozšíriť o galériu fotografií, pričom do nej bude (o.i.) umiestnený plagát tímu.
- ➔ Stránku je potrebné otestovať (s vynaložením primeraného množstva času).
- ➔ Git repozitár musí vždy obsahovať iba funkčný kód.
- ➔ Vysvetlenie k spôsobu práce s Git-om (hierarchia vetví a i.) sa nachádza na TFS.
- ➔ Nové identifikované stories a úlohy:
  - Rozšírenie funkcionality webovej stránky
    - Implementácia galérie: 4 hod.
    - Zverejnenie dokumentov: 1 hod.
    - Otestovanie stránky (s dôrazom na nové funkcie): 2 hod.
  - Vytvorenie prototypu s využitím nájdených modelov:
    - Analýza kompatibility modelov (aj možnosti interakcie): 5 hod.
    - Implementácia demo scény „Industry“ (SteamVR/VRTK): 8 hod.
    - Implementácia interakcie s objektmi (touch, grab, use): 8 hod.

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