

## VREducation

---

### Zápis zo 4. stretnutia s vedúcim projektom

**Dátum a čas:** 15.10.2018 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; zástupcovia firmy Moving Medical Media, s. r. o.

**Úlohy:**

- 1) Vykonanie retrospektívy prvého šprintu. ✓
- 2) Voľba nového scrum mastera pre nadchádzajúci šprint. ✓
- 4) Prezentovanie prvej iterácie prototypu zástupcom product ownera. ✓
- 4) Brainstorming nápadov pre druhú iteráciu prototypu hry a ich syntéza. ✓
- 5) Konceptuálny návrh user stories, ktoré budú predmetom nadchádzajúceho šprintu. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

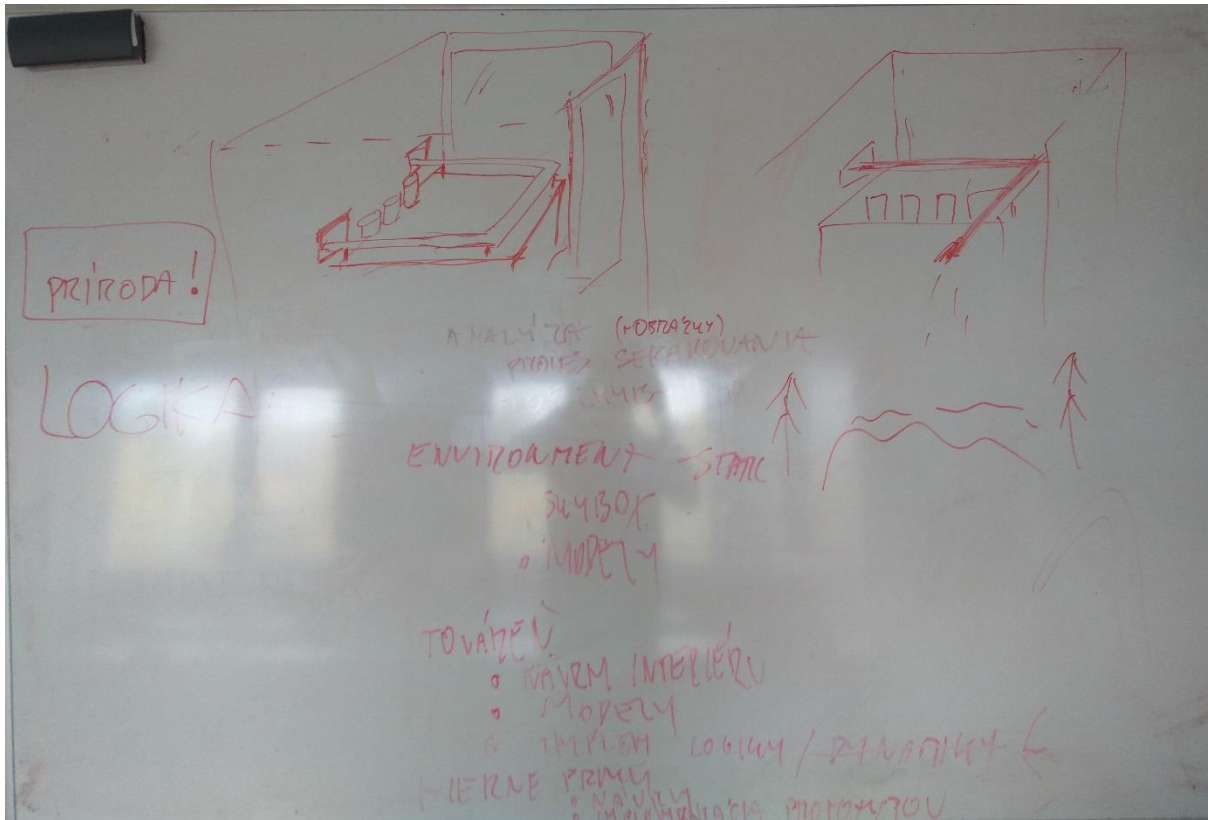
Predmetom štvrtého stretnutia s vedúcim projektom bolo formálne ukončenie 4. šprintu nášho tímu. Na samom začiatku sme pod dohľadom vedúceho vykonali retrospektívu šprintu (podrobnosti uvádza príslušný dokument na webovom sídle tímu), poukazujúc na konkrétne pozitíva i negatíva, ktorými sa prvý šprint vyznačoval. Následne sme si v rámci tímu interne zvolili nového scrum mastera pre nadchádzajúci šprint.

Dôležitou súčasťou tohto stretnutia bola prezentácia prvého vytvoreného prototypu product ownerovi (zástupcom firmy Moving Medical Media, s. r. o) priamo s využitím headsetu HTC Vive, pričom product ownerovi bolo umožnené vyskúšať si prototyp „na vlastnej koži“. Výsledkom prezentácie bola užitočná spätná väzba, s ktorou sme pracovali počas následného brainstormingu nápadov pre druhú iteráciu hry. Na konci stretnutia sme v spolupráci s vedúcim navrhli niekoľko nových user stories (zatiaľ na konceptuálnej úrovni), ktoré budú predmetom práce v poradí druhého šprintu nášho tímu.

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Retrospektíva prvého šprintu ukázala, že hoci sa nám podarilo splniť všetky úlohy, existuje priestor na zlepšenie a celkové zefektívnenie synergetickej práce tímu.
- ➔ Novým scrum masterom pre nadchádzajúci šprint je Richard Žikla.

- ➔ V rámci druhej iterácie prototypu sa sústreďíme na koncept separačnej linky odpadu (v podobe menšej haly / hangáru), ktorá bude tvoriť dominantnú časť herného prostredia.
- ➔ Vonkajšie prostredie (okolie linky) v kontexte súčasného prototypu budeme pravdepodobne modelovať iba staticky (skybox).
- ➔ Koncept dopravníkového pásu, ktorý odpad privádza (vychádza zo steny) a ústí vo vonkajšom prostredí.
- ➔ V prípade zlých rozhodnutí hráča / hráčovej nečinnosti sa na vonkajšej skládke hromadí odpad.
- ➔ Namiesto odpadkových košov možno použiť tiež šachty v stene / podlahe.
- ➔ Potrebne vytvoriť bodovací systém (body za správne zatriedenie odpadu; odrátanie bodov v prípade chyby).
- ➔ Konceptuálny návrh user stories pre aktuálny šprint:
  - Prostredie separačnej linky:
    - Návrh interiéru
    - Interakcia (ovládanie dopravníka, ovládanie poklopov...)
    - Implementácia hernej logiky a dynamiky (napr. generovanie odpadu)
  - Vonkajšie prostredie (príroda):
    - Skybox
    - Statické modely
  - Bodovací systém:
    - Pridelovanie skóre
    - Časovač
  - Analýza problematiky separovania odpadu:
    - Proces separovania v separačných linkách
    - Najčastejšie chyby



Obrázok 1: Fotografia tabule po tímovom stretnutí.

Dosiaľ nesplnené úlohy z predchádzajúceho týždňa:

#	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Deadline
	N/A (všetky úlohy boli splnené)		

**Dôležitá poznámka:** V rámci retrospektívy šprintu sme dospeli k rozhodnutiu upustiť od manuálneho prepisu úloh do príslušných tabuliek, pričom počnúc budúcim tímovým stretnutím budeme využívať export priamo z nástroja Microsoft Team Foundation Services (TFS).