

## VREducation

---

### Zápis z 5. stretnutia s vedúcim projektu

**Dátum a čas:** 22.10.2018 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) Zhodnotenie práce na projekte za uplynulý týždeň. ✓
- 2) Diskusia s vedúcim projektu o vybraných aspektoch projektu a konceptuálny návrh dodatočných user stories. ✓
- 3) Diskusia o organizácii práce tímu pre nadchádzajúci týždeň (voľno). ✓
- 4) Práca na príbehoch aktuálneho šprintu. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

V rámci 5. stretnutia s vedúcim projektu sme najskôr uskutočnili „stand-up“ za účelom zhodnotenia stavu rozpracovania príbehov aktuálneho šprintu. Následne sme s vedúcim projektu diskutovali o vybraných aspektoch projektu, zahŕňajúc návrhové aspekty hry, ako aj organizáciu práce na projekte pre nadchádzajúci týždeň (v ktorom na fakulte neprebieha výučba). Dohodli sme sa, že vzhľadom na veľmi optimistickú krivku „odbúravanja“ úloh (burndown chart) budeme počas nadchádzajúceho týždňa pokračovať v práci na príbehoch aktuálneho šprintu za účelom ich splnenia v čo najvyššej miere kvality.

Zvyšný čas stretnutia sme využili na prácu na jednotlivých úlohách, prislúchajúcich rozpracovaným príbehom šprintu.

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Burndown chart po minulom týždni nevyzerá ideálne a je potrebné vykázat zlepšenie.
- ➔ Steny v rámci scény je vhodné modelovať s využitím objektu kocky (cube).
- ➔ Pre priradenie konkrétneho odpadku k niektorému druhu odpadu používať vytvorené prefaby (glass, paper, plastics a i.)
- ➔ V rámci budúceho šprintu pravdepodobne upravíme metodiku práce s git vetvami (jedna vetva pre každý user story miesto jednotlivých úloh).
- ➔ Pri písaní skriptov je potrebné riadiť sa kódovými konvenciami C# a Unity.

- ➔ Po ukončení práce na úlohe je potrebné požiadať niektorého člena tímu o code review (prostredníctvom MS Teams alebo osobne).
- ➔ Pri tvorbe písomných materiálov je potrebné uvádzať bibliografické zdroje pre všetky nájdené informácie (!!!).
- ➔ Koncept dopravníkového pásu možno rozšíriť o ďalšie stroje (detektor kovov a pod.); predovšetkým v súvislosti s pokročilejšími levelmi hry.
- ➔ „Generické“ kontajnery zo súčasnej verzie scény zameniť za hodnovernejšie modely (farebné); taktiež nahradiť plytkú zbernú „nádobu“ pre zachytávanie odpadu.
- ➔ Pre interiér možno pre jednoduchosť použiť bodové osvetlenie (directional lighting).
- ➔ Nápad na tvorbu vonkajšieho prostredia v reálnom čase s využitím procedurálneho generovania.
- ➔ Konceptuálny návrh dodatočných user stories pre aktuálny šprint:
  - Analýza možností procedurálneho generovania exteriéru (príroda):
    - Dôraz na „close lookup“ stromy a trávu / vegetáciu
    - Potreba kompatibility s VR (ideálne natívnej).
  - Preskúmanie možností zahrnutia ďalších strojov do separačnej linky:
    - Detektor kovov, „oddeľovač“ malých a veľkých kusov odpadu
    - Interná ekonomika; crafting (?).
  
- ➔ Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 22.10.2018:

## Product Backlog Item 9349 - Vytvorenie vonkajšieho prostredia

**State:** Committed

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

**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

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

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** In Progress

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

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

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

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

## Task 9423 - Modelovanie skládky

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** To Do

**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

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

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

**Assigned To:** Patrik Vlč

**State:** In Progress

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

## Task 9515 - Analýza generovania prírody

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Created Date:** 10/22/2018 10:49 AM

## Product Backlog Item 9350 - Vytvorenie vnútorného prostredia

**State:** Committed

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

**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

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

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** In Progress

**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

**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

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

## Product Backlog Item 9351 - Implementácia bodového hodnotenia

**State:** Committed

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

**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

## Task 9398 - Ohodnotenie objektov odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** In Progress

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

## Task 9399 - Implementácia rozpoznávania vhodného odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** In Progress

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

## Task 9400 - Implementácia počítačla v interiéri

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** In Progress

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

## Product Backlog Item 9352 - Implementácia životného cyklu odpadkov

**State:** Committed

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

**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

## Task 9401 - Vytvorenie konfigurovatel'neho generatora

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

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

## Task 9421 - Vytvorenie konfigurovatel'neho deštruktora

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

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

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

**State:** Committed

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

**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

## Task 9390 - Analýza procesov pri separovaní odpadu

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

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

## Task 9420 - Analýza štruktúry triediacej linky

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

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

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

**State:** Committed

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

**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

## 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:** Done

**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

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