

(enViRea)

VREducation

Zápis z 2. tímového stretnutia (LS)

Dátum a čas: 28.2.2019 8:00 – 11:00

Miesto: 3.38 (3D Lab)

Prítomní: Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla

Úlohy: 1) Diskusia o vybraných aspektoch projektu. ✓
2) Práca na pridelených úlohách. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

V rámci druhého tímového stretnutia sme najskôr diskutovali o vybraných aspektoch budúceho level dizajnu hry s cieľom, aby bol výsledný zážitok čo najrealistickejší a hra tak mala skutočný vzdelávací rozmer.

Zvyšok stretnutia sa niesol v duchu samostatnej práce na pridelených úlohách.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Dostupný webový plugin umožňuje jednoduchým spôsobom umiestniť obsah akejkoľvek webovej stránky do scény (vrátane videí, dynamického obsahu – JS a pod.).
- ➔ Počet odpadkov, ktoré je potrebné vytriediť pre vygenerovanie nového výrobku, musí v rámci možností zodpovedať realite (pozor však na extrémny prípad – 670 plechoviek = 1 bicykel nie je prípustné).
- ➔ Preto je vhodnejšie priradiť odpadkom určitú „váhu“ (napr. PET fľaša zodpovedá 0,1kg plastu) a na základe pracovať s generovaním nových (recyklovaných) výrobkov.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 28.2.2019:

Bug 10875 - Škála scény je zle nakonfigurovaná

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 02/25/2019 3:45 PM

Acceptance Criteria:

1. Škála scény zodpovedá reálnym očakávaniam hráča.

Product Backlog Item 10750 - Vytvorenie vzdelávacej miestnosti

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 3:32 PM

Description: Ako hráč

sa chcem v rámci tutoriálu hry nachádzať v špecializovanej vzdelávacej miestnosti, aby mi boli herné koncepty vysvetlené prirodzenou formou.

Acceptance Criteria:

1. Súčasťou scény je špecializovaná miestnosť, určená pre výuku hráča.

Task 10876 - Nájdenie vhodného modelu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: In Progress

Created Date: 02/25/2019 4:02 PM

Task 10877 - Integrácia vizualizačného pluginu

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: In Progress

Created Date: 02/25/2019 4:02 PM

Bug 10462 - Stupeň skládky sa po spustení znižuje

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 12/10/2018 9:55 AM

Acceptance Criteria:

1. Po spustení hry sa nebude stupeň skládky znižovať na inicializačný stupeň, ale bude sa v ňom nachádzať už od začiatku.

Product Backlog Item 10736 - Výmena modelu budovy recyklačnej linky

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 2:22 PM

Description: Ako hráč
chcem byť umiestnený v realisticky vyzerajúcej budove,
aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Budova triediacej linky je nahradená realisticky vyzerajúcim modelom (steny + podlaha).

Task 10796 - Vyhľadanie modelov

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:14 AM

Task 10798 - Úprava textúr modelov

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:15 AM

Task 10799 - Modelovanie interiéru budovy

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:15 AM

Bug 10468 - VRTK po aktualizácii SteamVR nefunguje

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 12/10/2018 11:33 AM

Acceptance Criteria:

1. súčasná verzia VRTK je nahradená poslednou verziou

History

12/12/2018 6:25 PM Bc. Richard Zikla:

Integrácia bola posunutá do Šprintu 6.

Task 10795 - Aktualizácia VRTK

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:14 AM

Task 10797 - Konfigurácia parametrov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:14 AM

Product Backlog Item 10748 - Úprava časových intervalov pre generovanie odpadu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 3:24 PM

Description: Ako hráč
chcem vidieť, ako sa odpad generuje v intervaloch s náhodným rozstupom
aby bol umocnený môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Odpad je generovaný v intervaloch pevnej dĺžky, medzi ktorými je náhodný časový rozstup.

Task 10780 - Implementácia zmien

Assigned To: Patrik Vlč

State: Done

Created Date: 02/20/2019 11:16 AM

Bug 10863 - Scéna nie je umiestnená na nulových súradniciach

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 02/25/2019 1:34 PM

Acceptance Criteria:

1. celá scéna je umiestnená na nulových súradniciach

Bug 10864 - Nesprávny shader na objekte krabice

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 02/25/2019 1:52 PM

Acceptance Criteria:

1. Objekt krabice obsahuje korektný shader.

Bug 10540 - Premenovanie testScene.unity a vymazanie zastaraných scén

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 12/12/2018 7:41 PM

Acceptance Criteria:

1. testScene.unity je premenovaná na Main.unity
2. zastarané scény sú vymazané

Zmenené 28.2.

1. testScene.unity je premenovaná na SceneVRTK.unity

Task 10800 - Zpracovanie zmien

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:17 AM

Product Backlog Item 10751 - Doplnenie palety zvukov

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 3:37 PM

Description: Ako hráč

chcem počas triedenia odpadu počuť realisticky znejúce zvuky, aby bol umocnený môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Zvuk zatriedenia konkrétneho odpadku zodpovedá jeho druhu.
2. Vysypanie odpadkového koša je doprevádzané realisticky znejúcim zvukom.

Task 10807 - Analýza zvukov podľa objektov v hre

Assigned To: Jicchag Soltes

State: In Progress

Created Date: 02/21/2019 8:58 AM

Description: Ako hráč chcem počuť zvuky, ktoré by čo možno najrealistickejšie dotvárali prostredie, v ktorom sa hra odohráva.

Task 10809 - Integrácia nových zvukov

Assigned To: Jicchag Soltes

State: To Do

Created Date: 02/21/2019 9:05 AM

Description: Po analýze prostredia hry vyhľadám a nasadím zvuky do hry

Bug 10749 - Nesprávne zobrazenie niektorých druhov odpadu

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 3:28 PM

Acceptance Criteria:

1. Všetky použité modely odpadu boli skontrolované.
2. Všetky použité modely odpadu sú pomenované v zmysle zaužívaných konvencií.