

(enViRea)

VREducation

Zápis zo 5. tímového stretnutia (LS)

Dátum a čas: 21.3.2019 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) Ohodnotenie a výber user stories do aktuálneho šprintu. ✓
- 2) Diskusia o ďalšom smerovaní projektu. ✓
- 3) Práca na pridelených úlohách. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Problémy so škálovaním objektov v scéne – používať local scale.
- ➔ Hra potrebuje plnohodnotné konfiguračné UI – pravdepodobne cez Unity UI.
- ➔ Je potrebné zabezpečiť plynulé, neinvazívne prechody medzi jednotlivými scénami.
- ➔ Sumarizačné zobrazenie recyklovaných produktov na konci v nejakej miestnosti.
- ➔ Interakcie s herným svetom musí pôsobiť realistickejšie (možnosť ukladať veci do krabice...).
- ➔ Čo s odpadom, ktorý spadne na zem? Primeraná penalizácia hráča.
- ➔ Grafická stránka – vyskúšať temporal anti-aliasing (TAA).
- ➔ Scéna potrebuje realistickejší model osvetlenia.
- ➔ Sumarizácia úrovne – prezentácia – knižnice na báze JS.
- ➔ Prístroj Leap Motion v 3D Labe vyžaduje kalibráciu.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 21.3.2019:

Product Backlog Item 10740 - Integrácia Leap Motion

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 02/18/2019 2:48 PM

Description: Ako hráč
chcem mať k dispozícii možnosť ovládať hru s využitím technológie Leap Motion,
aby bol umocnený môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Súčasťou hry je Leap Motion integrácia, umožňujúca jej ovládanie pomocou pohybu rúk hráča.
2. Nové zmeny sú umiestnené v scéne založnej na verzii 2.1 s názvom SceneLeapMotion.

Task 11099 - Vytvorenie scény so SteamVR pre LeapMotion

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:07 AM

Task 11100 - Integrácia LeapMotion do scény

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:08 AM

Task 11101 - Úprava objektov, tak aby interagovali s LeapMotion

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:09 AM

Task 11102 - Analýza technológie LeapMotion + HTC Vive a spojzdenie demo scény so steamVR

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:27 AM

Bug 10997 - Prepadávanie odpadu z pásu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 03/04/2019 3:33 PM

Acceptance Criteria: 1. Odpad nevypadáva pri prechode z prvého na druhý pás

Doplnené 14.3.

1. Žiadny z modelov generovaného odpadu neprepadáva cez pás.

Task 11033 - Úprava pásu

Assigned To: Patrik Vlč

State: Done

Created Date: 03/07/2019 8:31 AM

Task 11184 - Opravenie prepadávania odpadu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 03/18/2019 2:30 PM

Product Backlog Item 11107 - Aktualizácia webového sídla tímu

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:55 AM

Description: Ako člen tímu

chcem, aby obsah na webovom sídle tímu realisticky reflektoval aktuálny stav projektu, aby bolo možné sledovať postup jeho riešenia.

Acceptance Criteria:

1. Webové sídlo obsahuje všetky dokumenty, zachytávajúce postup tímu (predovšetkým zápisnice zo stretnutí).
2. Všetky informácie na webovom sídle sú aktuálne (informácie o rolách v rámci tímu, snímky obrazovky z hry).

Task 11109 - Aktualizácia dokumentov

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:58 AM

Task 11110 - Aktualizácia informácie o hre a členoch tímu

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

Created Date: 03/14/2019 9:58 AM

Bug 11034 - Hráč je schopný opustiť budovu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 03/07/2019 8:49 AM

Acceptance Criteria:

1. budovu nie je možné opustiť pohybom v monitorovanom priestore

Bližšie špecifikované 18.3.:

1. z budovy nie je možné sa teleportovať do vonkajšieho prostredia
2. pri chôdzi mimo budovy sa obraz postupne stmavuje

Product Backlog Item 11035 - Zobrazenie informácie o blízkosti objektu odpadu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 03/07/2019 9:09 AM

Description: Ako hráč

chcem, aby môj ovládač zobrazoval informáciu o tom, či sa dá príslušný objekt odpadu zdvihnúť z pásu, aby som sa vyhol situáciám, kedy sa mi nepodarí objekt zachytiť.

Acceptance Criteria:

1. v momente, keď sa ovládač nachádza v dostatočnej blízkosti k objektu na jeho zachytenie, ovládač graficky zobrazí túto informáciu

Task 11048 - Implementácia

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 03/08/2019 10:56 AM

Task 11049 - Úprava modelu ovládača pre signalizáciu

Assigned To: Patrik Vlč

State: Done

Created Date: 03/08/2019 10:56 AM

Product Backlog Item 10751 - Doplnenie palety zvukov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

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.

Doplnené 14.3.:

Druhé kritérium bolo zrušené, nakoľko vzhľadom na zmeny v level dizajne stráca relevanciu.

Task 10809 - Vyhľadanie nových zvukov

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

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

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

Task 11182 - Normalizácia a integrácia zvukov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 03/18/2019 2:06 PM

Bug 10749 - Nesprávne zobrazenie niektorých druhov odpadu

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

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.

Task 11061 - Odstránenie nepotrebných modelov

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 03/11/2019 1:45 PM

Task 11062 - Úprava zoznamu generovaného odpadu

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 03/11/2019 2:40 PM

Product Backlog Item 10741 - Rozčlenenie hry do úrovní

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 2:49 PM

Description: Ako hráč

chcem, aby bola hra rozdelená do úrovní, aby sa postupne zvyšovala jej náročnosť.

Acceptance Criteria:

1. hra je rozdelená do troch úrovní, v ktorých postupne pribúdajú typy odpadu a zvyšuje sa rýchlosť pásu
2. pred každou úrovňou je hráč umiestnený do vzdelávacej miestnosti, v ktorej je zobrazený statický HTML súbor obsahujúci text s číslom úrovne
3. každá vzdelávacia časť má vlastný HTML súbor
4. po skončení každej vzdelávacej časti je hráč umiestnený pri páse
5. zmeny medzi úrovňami sú riadené uplynulým časom: vzdelávacia časť trvá 1 minútu a jedna úroveň trvá 2 minúty, pričom tento čas je konfigurovateľný

Task 11052 - Vytvorenie a integrácia HTML súborov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 03/10/2019 11:53 PM

Product Backlog Item 11032 - Vytvorenie nového vzhľadu interiéru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 03/07/2019 8:30 AM

Description: Ako hráč

chcem byť umiestnený v realisticky vyzerajúcom interiéru, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. interiéru zodpovedá návrhu

Task 11046 - Návrh upraveného vzhľadu interiéru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 03/08/2019 10:36 AM