

(enViRea)

## VREducation

---

### Zápis zo 7. tímového stretnutia (LS)

**Dátum a čas:** 4.4.2019 8:00 – 11:00

**Miesto:** 3.38 (3D Lab)

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

**Úlohy:**

- 1) Integrácia a testovanie dokončených user stories. ✓
- 2) Backlog grooming. ✓
- 3) Práca na pridelených úlohách. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Je potrebné v súvislosti s odovzdaním produktu (hry) tretej strane do testovania podniknúť aj dodatočné kroky voči fakulte (napr. odovzdať dokumentáciu do AIS)? Na stránke predmetu nie sú k dispozícii žiadne bližšie inštrukcie.
  - Kontaktovať vedúceho.
- ➔ Teraz sa musíme sústrediť na vzdelávaciu miestnosť – sumarizácia / prezentácia výsledkov a generovanie recyklovaných produktov.
- ➔ Z dôvodu sústavných problémov s integráciou zmien do vetvy „develop“ má odteraz manažér vývoja právomoc priamo modifikovať vetvu „develop“.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 4.4.2019:

## 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 11045 - Oprava nedostatkov v existujúcom interiéri**

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 03/08/2019 10:34 AM

## Task 11047 - Modelovanie upraveného vzhľadu interiéru

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 03/08/2019 10:39 AM

## Task 11282 - Vytvorenie realistického modelu páky

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** Done

**Created Date:** 03/25/2019 12:42 PM

## Product Backlog Item 11118 - Príprava obsahu vzdelávacej miestnosti

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** Committed

**Created Date:** 03/14/2019 10:36 AM

**Acceptance Criteria:**

1. vzdelávacia miestnosť zobrazuje tri rôzne webové stránky, ktoré prezentujú schopnosti príslušnej knižnice pre Javascript

## Task 11284 - Integrácia .js knižnice

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** Done

**Created Date:** 03/25/2019 1:45 PM

**Description:** Je potrebné nájsť .js knižnicu aby browser plugin zobrazoval infomácie zaujímavou formou.

## **Bug 11346 - DropSound chyba pri kolízii playera s pásom**

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** Committed

**Created Date:** 03/28/2019 9:05 AM



# 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

Doplnenie 22.3.2019:

Zvyšovanie rýchlosti pásu bolo nahradené zvyšovaním rýchlosti generovania odpadu.

## Task 11053 - Implementácia správcu úrovní

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 03/10/2019 11:54 PM

## Product Backlog Item 11117 - Zobrazovanie množstva vytriedeného odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Committed

**Created Date:** 03/14/2019 10:36 AM

**Description:** Ako hráč

chcem vidieť, aké množstvo jednotlivých druhov odpadu som vytriedil, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. v hre sa ukladá množstvo vytriedeného odpadu v kilogramoch
2. všetky modely obsahujú parameter 'realMass', ktorý špecifikuje skutočnú hmotnosť daného odpadu

## **Task 11261 - Pridanie vlastnosti "váha" k odpadkom a následné priradenie reálnej váhy každému odpadku**

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 03/22/2019 10:35 PM

## **Task 11262 - Vytvorenie mechanizmu na počítanie hmotnosti vytriedeného odpadu pre každý typ**

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 03/22/2019 10:37 PM

## Task 11263 - Zobrazenie hmotnosti vytriedeného odpadu na tabuli

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 03/22/2019 10:39 PM

## **Bug 11185 - TrashGenerator v SceneLeapMotion je nesprávne konfigurovaný**

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Committed

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

## Product Backlog Item 11116 - Vytvorenie úvodnej obrazovky

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Committed

**Created Date:** 03/14/2019 10:34 AM

**Description:** Ako správca hry

chcem ovládať priebeh hry priamo zo spustenej hry,  
aby som ju nemusel vypnúť.

### Acceptance Criteria:

1. hra obsahuje úvodnú obrazovku v Unity UI s možnosťami 'Spustiť hru', 'Nastavenia', 'Ukončiť hru'
2. 'Spustiť hru' opätovne inicializuje a spustí hru od začiatku
3. 'Nastavenia' nevykoná nič
4. 'Ukončiť hru' ukončí hru
5. do úvodného menu sa dá dostať z ľubovoľnej časti hry



## Task 11349 - Návrh rozmiestnenia prvkov

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** In Progress

**Created Date:** 03/28/2019 9:10 AM

## Task 11350 - Implementácia úvodnej obrazovky

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** In Progress

**Created Date:** 03/28/2019 9:11 AM

## Product Backlog Item 11120 - Implementácia automatickej výroby produktov z vytriedeného odpadu

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Committed

**Created Date:** 03/14/2019 10:37 AM

**Description:** Ako hráč

chcem po každej úrovni vidieť, aké produkty by mohli byť vytvorené z odpadu, ktorý som vytriedil, aby som bol motivovaný triediť viac odpadu.

### Acceptance Criteria:

1. boli nájdené modely výrobkov, ktoré je možné vyrobiť z jednotlivých druhov odpadu
2. po skončení úrovne sú tieto výrobky umiestnené do vzdelávacej miestnosti v množstve, ktoré zodpovedá množstvu vytriedeného odpadu daného druhu

## Task 11344 - Analýza a integrácia dostupných modelov

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** In Progress

**Created Date:** 03/28/2019 9:05 AM

## Task 11345 - Implementácia mechanizmu generovania výrobkov

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Created Date:** 03/28/2019 9:05 AM

## Product Backlog Item 11119 - Integrácia teleportu pre Leap Motion

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Committed

**Created Date:** 03/14/2019 10:37 AM

**Description:** Ako hráč

chcem byť schopný používať teleport aj v Leap motion scéne, aby som mal prístup k úplnej funkcionalite hry.

**Acceptance Criteria:**

1. Leap motion scéna obsahuje funkcionalitu teleportu.

## Task 11347 - Návrh ovládacej schémy

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** In Progress

**Created Date:** 03/28/2019 9:08 AM

## Task 11348 - Implementácia teleportu

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 03/28/2019 9:08 AM



## Task 11351 - Integrácia teleportu pre Leap Motion

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 03/28/2019 9:13 AM

## Product Backlog Item 11303 - Doplnenie vonkajšieho prostredia

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** Committed

**Created Date:** 03/25/2019 3:53 PM

**Description:** Ako hráč

chcem vidieť realisticky vyzerajúce vonkajšie prostredie, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. terén obsahuje textúru, ktorá sa periodicky neopakuje
2. terén obsahuje modely rastlín

## Product Backlog Item 11360 - Refactoring scén

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Committed

**Created Date:** 03/28/2019 10:09 AM

**Description:** Ako člen tímu

chcem, aby mali objekty v scéne vhodnú štruktúru,  
aby sa zvýšila prehľadnosť a celková kvalita produktu.

**Acceptance Criteria:**

1. objekty v scénach SceneVRTK a SceneLeapMotion sú refaktorované v súlade so všeobecne platnými postupmi
2. funkcionálnosť scény je nezmenená

## Task 11364 - Refactoring

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Created Date:** 03/28/2019 10:24 AM