

(enViRea)

## VREducation

---

### Zápis z 8. tímového stretnutia (LS)

**Dátum a čas:** 11.4.2019 8:00 – 11:00

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

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

**Úlohy:** 1) Diskusia o návrhových aspektoch produktu. ✓  
2) Práca na pridelených úlohách. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Aké možnosti je vhodné vypublikovať v rámci konfiguračného UI hry?
  - Nastavenia zvuku – master, efekty...
  - Počiatočný level / výber konkrétneho levelu.
  - Dĺžka trvania 1 levelu.
- ➔ Je potrebné umožniť hráčovi pozastaviť hru.
- ➔ „Načasovaný“ prechod medzi vzdelávacou miestnosťou a levelom vs. explicitné stlačenie tlačidla hráčom.
- ➔ Tabuľa so skóre musí byť v riediacej hale umiestnená na viditeľnejšom mieste a musí byť prehľadnejšia
  - Ikony miesto textu (😊, ♥ a pod.).
- ➔ Plugin ZFBrowser umožňuje plnú interakciu s obsahom prostredníctvom JS (prezentácia výsledkov hráčovi).

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 11.4.2019:

## 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

## **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 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 11680 - Implementácia teleportu pre Leap Motin scénu

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 04/13/2019 11:33 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



## Task 11519 - Modelovanie prírody

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** Done

**Created Date:** 04/08/2019 9:53 AM

## Bug 11583 - Zvuky nie sú rozlíšiteľné v trojrozmernom priestore

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Committed

**Created Date:** 04/10/2019 4:47 PM

## Product Backlog Item 10737 - Vytvorenie realistického osvetlenia scény

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Committed

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

**Description:** Ako hráč

sa chcem nachádzať v scéne s realistickým osvetlením,  
aby sa zlepšil môj herný zážitok,

**Acceptance Criteria:**

1. Všetky súčasti scény obsahujú realistické osvetlenie.
2. Zdroje svetla sú umiestnené v realisticky pôsobiacich kontajneroch (svietidlá).

## Task 11043 - Rozmiestnenie zdrojov osvetlenia

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 03/08/2019 10:31 AM

## Task 11044 - Pridanie post-processing efektov

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 03/08/2019 10:32 AM

**Description:**

- lens-flare
- sun shafts

## 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:** Done

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

## Task 11350 - Implementácia úvodnej obrazovky

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

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



## 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

## Product Backlog Item 11499 - Implementácia nastavení dostupných z úvodnej obrazovky

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Committed

**Created Date:** 04/04/2019 10:38 AM

## Bug 11547 - Integrácia nového interiéru spôsobila chyby v scéne

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Committed

**Created Date:** 04/08/2019 2:37 PM

**Acceptance Criteria:**

1. Prostredníctvom ovládača je možné interagovať s menu hry.
2. Menu hry je umiestnené na korektnej pozícii v rámci vzdelávacej miestnosti.
3. Na sekundárny pás nie je naviazané počítadlo skóre.

## Product Backlog Item 11497 - Prenos informácií o množstve vytriedeného odpadu

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Committed

**Created Date:** 04/04/2019 10:35 AM

**Description:** Ako vývojár

chcem mať k dispozícii mechanizmus (API), umožňujúci prenášať údaje o množstve vytriedeného odpadu naprieč komponentmi hry, aby som vedel hráčovi poskytnúť relevantné štatistiky o jeho úspešnosti.

## Task 11549 - Výber implementačnej techniky

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Done

**Created Date:** 04/08/2019 3:48 PM

## Task 11584 - Implementácia

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Done

**Created Date:** 04/11/2019 8:11 AM