

(enViRea)

VREducation

Zápis z 9. tímového stretnutia (LS)

Dátum a čas: 25.4.2019 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) Práca na pridelených úlohách. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Stretnutie bolo plne dedikované práci na doposiaľ neuzatvorených user stories:
 - Aktualizácia Leap Motion scény,
 - Implementácia precision grab,
 - Redizajn tabule v triediacej hale.
- ➔ Počas budúceho stretnutia si dohodneme termín náhradného stretnutia za 18.4.2019 (Zelený štvrtok).

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 25.4.2019:

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 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

Product Backlog Item 11724 - Zmena spôsobu uchopenia objektov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 04/15/2019 3:10 PM

Description: Ako hráč

chcem, aby pri chytení objektu tento objekt zotrval na pôvodnom mieste úchopu, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Pri uchopení objektov je využívaná metóda "Precision grab".

Task 11813 - Integrácie metódy Precision Grab do interakčného mechanizmu objektov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 04/25/2019 9:36 AM

Product Backlog Item 11725 - Úprava obsahu obrazovky v triediacej hale

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

Created Date: 04/15/2019 3:36 PM

Description: Ako hráč

chcem mať počas triedenia na tabuli v rámci haly vyobrazené informácie o mojej úspešnosti v prehľadnej a realisticky pôsobiacej forme, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Tabuľa v hale zobrazuje informácie o hráčovej úspešnosti v prehľadnej a realisticky pôsobiacej forme.

Task 11799 - Vytvorenie dizajnu

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 04/24/2019 10:06 PM

Task 11800 - Vytvorenie funkcionality

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 04/24/2019 10:08 PM

Product Backlog Item 11499 - Implementácia nastavení dostupných z úvodnej obrazovky

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

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

Task 11785 - Vytvorenie vzhľadu rozhrania

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 04/24/2019 11:33 AM

Task 11786 - Implementácia logiky rozhrania a úprav vlastností hry prostredníctvom rozhrania

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 04/24/2019 11:34 AM

Task 11787 - Implementácia perzistentného ukladania nastavení

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 04/24/2019 11:35 AM

Product Backlog Item 11635 - Zobrazenie spätnej väzby pri triedení odpadu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Committed

Created Date: 04/11/2019 10:42 AM

Description: Ako hráč

chcem mať pri triedení odpadu k dispozícii okamžitú spätnú väzbu o jeho správnosti, aby som mal lepší prehľad o svojej úspešnosti.

Acceptance Criteria:

1. V blízkosti triediaceho pásu je umiestnené svetlo, ktorého rozsvietenie a farba reflektuje správnosť zatriedenia odpadu hráčom.

Task 11801 - vytvorenie modelov

Assigned To: Patrik Vlč

State: To Do

Created Date: 04/25/2019 8:14 AM

Task 11802 - implementácia mechanizmu

Assigned To: Patrik Vlk

State: In Progress

Created Date: 04/25/2019 8:14 AM

Product Backlog Item 11723 - Zmena ovládacej schémy menu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: New

Created Date: 04/15/2019 3:04 PM

Description: Ako hráč

chcem mať vyvolanie menu namapované na korektné tlačidlo ovládača, aby sa zabránilo neúmyselnému spúšťaniu menu.

Acceptance Criteria:

1. Vyvolanie menu je naviazané na tlačidlo "menu", umiestnené na ovládači SteamVR.

Product Backlog Item 11548 - Vytvorenie obsahu pre vzdelavacu miestnosť

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 04/08/2019 3:46 PM

Description: Ako hráč

chcem mať v rámci vzdelávacej miestnosti k dispozícii tutoriál, ako aj sumarizáciu jednotlivých levelov po ich ukončení, aby som poznal ovládaci schému hry a mohol sledovať svoju úspešnosť.

Acceptance Criteria:

1. Počas prvej návštevy vzdelávacej miestnosti je hráčovi zobrazený tutoriál k hre.
2. Po ukončení každého levelu je vo vzdelávacej miestnosti zobrazená sumarizácia jeho úspešnosti.

Task 11819 - Príprava plánu implementácie

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: To Do

Created Date: 04/25/2019 10:11 AM

Product Backlog Item 11632 - Vytvorenie tlačidla pre spustenie úrovne

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

Created Date: 04/11/2019 10:40 AM

Description: Ako hráč

chcem mať vo vzdelávacej miestnosti k dispozícii tlačidlo, ktoré mi umožní preskočiť prezentáciu a prejsť priamo do nasledujúcej úrovne.

Acceptance Criteria:

1. Vo vzdelávacej miestnosti v blízkosti prezentácie je umiestnené tlačidlo, umožňujúce prejsť priamo do nasledovného levelu hry.

Product Backlog Item 11633 - Vytvorenie dodatočnej úrovne pre triedenie troch druhov odpadu

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 04/11/2019 10:40 AM

Description: Ako hráč

chcem mať v rámci hry k dispozícii nekonečnú štvrtú úroveň, pričom po tretej úrovni je zobrazená sumarizácia mojej úspešnosti, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Po ukončení tretej úrovne hry je hráčovi vyobrazená sumarizácia jeho úspešnosti.
2. Hra obsahuje dodatočnú štvrtú úroveň, ktorá je nekonečná.

Task 11814 - Vytvorenie prefabu pre 4. úroveň

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: In Progress

Created Date: 04/25/2019 9:37 AM

Product Backlog Item 11636 - Pridanie rôznych spôsobov hry

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 04/11/2019 10:43 AM

Task 11847 - Pridanie miznutia nezatriedených odpadkov po konci úrovne

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 04/26/2019 3:35 PM

Task 11849 - Pridanie len jednej možnosti pre zatriedenie odpadu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 04/26/2019 8:29 PM

Task 11851 - Pridanie postupného zrýchľovania pásov a generovania odpadkov

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 04/26/2019 9:02 PM

Task 11852 - Pridanie survival módu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: In Progress

Created Date: 04/26/2019 9:03 PM

Task 11853 - Pridanie nových možností do menu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

Created Date: 04/26/2019 9:16 PM

Product Backlog Item 11637 - Doplnenie modelov odpadu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Committed

Created Date: 04/11/2019 10:44 AM

Description: Ako hráč

chcem triediť väčšie množstvo unikátnych odpadkov rôzneho druhu, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Boli nájdené adekvátne modely pre doplnenie palety odpadkov.
2. Hráč sa počas triedenia stretáva s väčším množstvom unikátnych odpadkov rôzneho druhu.

Product Backlog Item 11640 - Pridanie možnosti pozastaviť hru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 04/11/2019 10:45 AM

Description: Ako hráč

chcem mať k dispozícii možnosť hry kedykoľvek pozastaviť, aby som mohol prerušiť svoje hranie podľa potreby.

Acceptance Criteria:

1. Hru je možné kedykoľvek pozastaviť.
2. Po opätovnom spustení hra pokračuje od bodu, v rámci ktorého bola pozastavená.