

(enViRea)

## VREducation

---

### Zápis z 10. stretnutia s vedúcim projektu (LS)

**Dátum a čas:** 29.4.2019 13:00 – 16:00

**Miesto:** 3D Lab (FIIT STU, 3.38)

**Prítomní:** Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Ing. Juraj Vincúr (vedúci projektu), Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla

**Úlohy:** 1) Diskusia o ďalšom smerovaní projektu. ✓  
2) Backlog grooming. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Potrebujeme čo najskôr dokončiť produkt (funkcionalita, oprava bugov).
- ➔ Vyriešime to v rámci spoločného stretnutia tento týždeň (29 .4. – 5.5):
  - Termín: Piatok, 3.5.2019 o 14:00
  - Trvanie: podľa potreby; odhadom do 20:00 s prestávkou
  - Náhrada 2 stretnutí súčasne (12.4., 10.5.)

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 29.4.2019:

## 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 Vlk

**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.