

VREducation

Zápis z 2. stretnutia s vedúcim projektom (LS)

Dátum a čas: 25.2.2019 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) Revízia „workflowu“ – code reviews, testovanie, práca s TFS. ✓
- 2) Diskusia s vedúcim projektom. ✓
- 3) Práca na pridelených úlohách.. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

Počas druhého stretnutia s vedúcim projektom sme najskôr vykonali revíziu „workflow“, týkajúceho sa finalizácie práce na user stories. V nadchádzajúcej fáze riešenia projektu budú po dokončení user story a vykonaní príslušnej revízie kódu manažérom testovania vytvorené pre danú user story testy, ktoré preveria jej funkcionality, pričom v prípade zistenia závažných nedostatkov bude user story vrátená na prepracovanie zodpovednému členovi tímu. Pre tieto účely bola tiež upravená štruktúra tabule šprintu v rámci TFS.

V druhej fáze stretnutia sme s vedúcim projektom diskutovali o niektorých špecifikách realizácie projektu (predovšetkým Leap Motion či vybrané aspekty prostredia hry).

Záver stretnutia sa niesol v duchu samostatnej práce na pridelených úlohách.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Nové stĺpce na tabuli (backlogu) šprintu: In-progress, Awaiting code review, Code review complete, In-testing.
- ➔ Zlúčenie s vetvou „develop“ sa v prípade nezistenia závažných nedostatkov v rámci code review realizuje ešte pred testovaním.
 - V prípade konfliktu prideliť code review scrum masterovi.
- ➔ Do odhadu času realizácie úloh je potrebné zahrnúť aj testovanie.
- ➔ Prostredie hry musí dynamicky reflektovať stav znečistenia.
- ➔ Skládku odpadu je potrebné urobiť realistickejšou (napr. pridanie bagra).

- ➔ Páka pre ovládanie pásu spolu s hodinami by mali byť umiestnené bližšie k hráčovi (ergonómia).
- ➔ Leap Motion má z pohľadu zákazníka vysokú prioritu.
 - Budeme ho pravdepodobne realizovať ako duálnu scénu.
- ➔ Vysokú prioritu má aj „vzdelávacia miestnosť“.
- ➔ Problémy s „odskakovaním“ objektov pri použití VRTK možno vyriešiť využitím „precision grab“.
- ➔ V súčasnej zostave hry funguje iba jeden teleport.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 25.2.2019:

Product Backlog Item 10739 - [Manažment] Vytvorenie dokumentu Pravidlá triedenia odpadu

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 2:44 PM

Description: Ako člen tímu chcem mať k dispozícii dokument, zjednocujúci pravidlá pre triedenie odpadu, aby som ich vedel implementovať v podobe nových herných mechaník.

Acceptance Criteria:

1. Je vytvorený dokument Pravidlá triedenia odpadu.

Task 10806 - Zhromaždenie dokumentov

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: In Progress

Created Date: 02/21/2019 8:36 AM

Bug 10863 - Scéna nie je umiestnená na nulových súradniciach

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 02/25/2019 1:34 PM

Acceptance Criteria:

1. celá scéna je umiestnená na nulových súradniciach

Bug 10864 - Nesprávny shader na objekte krabice

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 02/25/2019 1:52 PM

Acceptance Criteria:

1. Objekt krabice obsahuje korektný shader.

Bug 10462 - Stupeň skládky sa po spustení znižuje

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 12/10/2018 9:55 AM

Acceptance Criteria:

1. Po spustení hry sa nebude stupeň skládky znižovať na inicializačný stupeň, ale bude sa v ňom nachádzať už od začiatku.

Product Backlog Item 10736 - Výmena modelu budovy recyklačnej linky

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

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

Description: Ako hráč
chcem byť umiestnený v realisticky vyzerajúcej budove,
aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Budova triediacej linky je nahradená realisticky vyzerajúcim modelom (steny + podlaha).

Task 10796 - Vyhľadanie modelov

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:14 AM

Task 10798 - Úprava textúr modelov

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:15 AM

Task 10799 - Modelovanie interiéru budovy

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:15 AM

Bug 10468 - VRTK po aktualizácii SteamVR nefunguje

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 12/10/2018 11:33 AM

Acceptance Criteria:

1. súčasná verzia VRTK je nahradená poslednou verziou

History

12/12/2018 6:25 PM Bc. Richard Zikla:

Integrácia bola posunutá do Šprintu 6.

Task 10795 - Aktualizácia VRTK

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:14 AM

Task 10797 - Konfigurácia parametrov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:14 AM

Product Backlog Item 10748 - Úprava časových intervalov pre generovanie odpadu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 3:24 PM

Description: Ako hráč
chcem vidieť, ako sa odpad generuje v intervaloch s náhodným rozstupom
aby bol umocnený môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Odpad je generovaný v intervaloch pevnej dĺžky, medzi ktorými je náhodný časový rozstup.

Task 10780 - Implementácia zmien

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 02/20/2019 11:16 AM

Bug 10540 - Premenovanie testScene.unity a vymazanie zastaraných scén

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 12/12/2018 7:41 PM

Acceptance Criteria:

1. testScene.unity je premenovaná na Main.unity
2. zastarané scény sú vymazané

Task 10800 - Zpracovanie zmien

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 02/21/2019 8:17 AM

Product Backlog Item 10750 - Vytvorenie vzdelávacej miestnosti

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 3:32 PM

Description: Ako hráč

sa chcem v rámci tutoriálu hry nachádzať v špecializovanej vzdelávacej miestnosti, aby mi boli herné koncepty vysvetlené prirodzenou formou.

Acceptance Criteria:

1. Súčasťou scény je špecializovaná miestnosť, určená pre výuku hráča.

Task 10876 - Nájdenie vhodného modelu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: To Do

Created Date: 02/25/2019 4:02 PM

Task 10877 - Integrácia vizualizačného pluginu

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: To Do

Created Date: 02/25/2019 4:02 PM

Product Backlog Item 10751 - Doplnenie palety zvukov

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Committed

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.

Task 10807 - Analýza zvukov podľa objektov v hre

Assigned To: Jicchag Soltes

State: In Progress

Created Date: 02/21/2019 8:58 AM

Description: Ako hráč chcem počuť zvuky, ktoré by čo možno najrealistickejšie dotvárali prostredie, v ktorom sa hra odohráva.

Task 10809 - Integrácia nových zvukov

Assigned To: Jicchag Soltes

State: To Do

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

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

Bug 10749 - Nesprávne zobrazenie niektorých druhov odpadu

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

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.

Bug 10875 - Škála scény je zle nakonfigurovaná

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 02/25/2019 3:45 PM

Acceptance Criteria:

1. Škála scény zodpovedá reálnym očakávaniam hráča.