

Zápis zo 4. stretnutia s vedúcim projektu (LS)

Dátum a čas: 11.3.2019 13:00 – 16:00

Miesto: 3D Lab (FIIT STU, 3.38)

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

Úlohy:

- 1) Diskusia s vedúcim projektu o spätnej väzbe k produktu od zákazníka. ✓
- 2) Retrospektíva prvého šprintu. ✓
- 3) Práca na pridelených úlohách. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

V rámci štvrtého stretnutia s vedúcim projektu nás najskôr vedúci projektu oboznámil so spätnou väzbou, ktorú zákazník k produktu poskytol pri jeho testovaní počas našej neprítomnosti (zákazník sa nevedel dostaviť priamo na tímové stretnutie). Vo všeobecnosti možno konštatovať, že zákazník je so súčasným stavom i smerovaním produktu spokojný, pričom však apeluje na integráciu s technológiou Leap Motion, ktorá má potenciál zjednodušiť hráčovú interakcie so scénou.

Počas druhej časti stretnutia sme dodatočne vykonali retrospektívu prvého šprintu tohto semestra, ktorú sa z dôvodu vysokého nasadenia tímu na vývoji produktu počas predchádzajúceho týždňa nepodarilo zrealizovať.

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

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Plugin Embedded Browser umožňuje interakciu s webovým obsahom priamo v prostredí virtuálnej reality.
- ➔ Je potrebné zapracovať do VRTK scény tzv. „precision grab“, ktorý zjednoduší interakciu hráča s objektmi v scéne.
- ➔ Kľúčovou prioritou tímu je v tomto bode vytvorenie prvého prototypu scény s integrovaným ovládaním pomocou Leap Motion.
- ➔ Pre dokončené user stories musí byť čo najskôr vykonaná prehliadka kódu a testovanie, aby vždy zostal čas na opravu prípadných chýb.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 11.3.2019:

Product Backlog Item 10740 - Integrácia Leap Motion

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

Created Date: 02/18/2019 2:48 PM

Description: Ako hráč
chcem mať k dispozícii možnosť ovládať hru s využitím technológie Leap Motion,
aby bol umocnený môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. Súčasťou hry je Leap Motion integrácia, umožňujúca jej ovládanie pomocou pohybu rúk hráča.
2. Nové zmeny sú umiestnené v scéne založnej na verzii 2.1 s názvom SceneLeapMotion.

Bug 10997 - Prepadávanie odpadu z pasu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Committed

Created Date: 03/04/2019 3:33 PM

Acceptance Criteria: 1. Odpad nevypadáva pri prechode z prvého na druhý pás

Task 11033 - Úprava pásu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 03/07/2019 8:31 AM

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.

Task 11061 - Odstránenie nepotrebných modelov

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 03/11/2019 1:45 PM

Task 11062 - Úprava zoznamu generovaného odpadu

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: In Progress

Created Date: 03/11/2019 2:40 PM

Bug 11034 - Hráč je schopný opustiť budovu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 03/07/2019 8:49 AM

Acceptance Criteria:

1. budovu nie je možné opustiť pohybom v monitorovanom priestore

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: In Progress

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

Task 11046 - Návrh upraveného vzhľadu interiéru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: In Progress

Created Date: 03/08/2019 10:36 AM

Task 11047 - Modelovanie upraveného vzhľadu interiéru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

Created Date: 03/08/2019 10:39 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

Task 11052 - Vytvorenie a integrácia HTML súborov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 03/10/2019 11:53 PM

Task 11053 - Implementácia správcu úrovní

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: In Progress

Created Date: 03/10/2019 11:54 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 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

Product Backlog Item 11035 - Zobrazenie informácie o blízkosti objektu odpadu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 03/07/2019 9:09 AM

Description: Ako hráč

chcem, aby môj ovládač zobrazoval informáciu o tom, či sa dá príslušný objekt odpadu zdvihnúť z pásu, aby som sa vyhol situáciám, kedy sa mi nepodari objekt zachytiť.

Acceptance Criteria:

1. v momente, keď sa ovládač nachádza v dostatočnej blízkosti k objektu na jeho zachytenie, ovládač graficky zobrazí túto informáciu

Task 11048 - Implementácia

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

Created Date: 03/08/2019 10:56 AM

Task 11049 - Úprava modelu ovládača pre signalizáciu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

Created Date: 03/08/2019 10:56 AM