

(enViRea)

VREducation

Zápis z 6. stretnutia s vedúcim projektu (LS)

Dátum a čas: 25.3.2019 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) Hromadný code review dokončených user stories. ✓
- 2) Diskusia s vedúcim o ďalšom smerovaní projektu. ✓
- 3) Backlog grooming. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Výsledok „stand-upu“: implementačne je hotový správca úrovní, prototyp stránky vo vzdelávacej miestnosti, počítanie jednotlivých druhov odpadu aj redizajn interiéru.
- ➔ Veľké množstvo konfliktov v súvislosti s integráciou najnovších zmien.
- ➔ Aké výrobky generovať na konci úrovne? Poháre, knihy, palety... (podľa druhu odpadu).
- ➔ Prenos údajov o hráčovej úspešnosti naprieč komponentmi hry:
 - Zápis do JSON-u.
 - Načítanie skriptom a prezentácia JS knižnicou.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 25.3.2019:

Task 11045 - Oprava nedostatkov v existujúcom interiéri

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Task 11046 - Návrh upraveného vzhľadu interiéru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Task 11047 - Modelovanie upraveného vzhľadu interiéru

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 03/08/2019 10:39 AM

Task 11282 - Vytvorenie realistického modelu páky

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

Created Date: 03/25/2019 12:42 PM

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

Doplnenie 22.3.2019:

Zvyšovanie rýchlosti pásu bolo nahradené zvyšovaním rýchlosti generovania odpadu.

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: Done

Created Date: 03/10/2019 11:54 PM

Product Backlog Item 11117 - Zobrazovanie množstva vytriedeného odpadu

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

Created Date: 03/14/2019 10:36 AM

Description: Ako hráč

chcem vidieť, aké množstvo jednotlivých druhov odpadu som vytriedil, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

Acceptance Criteria:

1. v hre sa ukladá množstvo vytriedeného odpadu v kilogramoch
2. všetky modely obsahujú parameter 'realMass', ktorý špecifikuje skutočnú hmotnosť daného odpadu

Task 11261 - Pridanie vlastnosti "váha" k odpadkom a následné priradenie reálnej váhy každému odpadku

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 03/22/2019 10:35 PM

Task 11262 - Vytvorenie mechanizmu na počítanie hmotnosti vytriedeného odpadu pre každý typ

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 03/22/2019 10:37 PM

Task 11263 - Zobrazenie hmotnosti vytriedeného odpadu na tabuli

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 03/22/2019 10:39 PM

Product Backlog Item 11118 - Príprava obsahu vzdelávacej miestnosti

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Committed

Created Date: 03/14/2019 10:36 AM

Acceptance Criteria:

1. vzdelávacia miestnosť zobrazuje tri rôzne statické stránky, ktoré prezentujú schopnosti príslušnej knižnice pre Javascript

Task 11284 - Integrácia .js knižnice

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

Created Date: 03/25/2019 1:45 PM

Description: Je potrebné nájsť .js knižnicu aby browser plugin zobrazoval infomácie zaujímavou formou.

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 11116 - Vytvorenie úvodnej obrazovky

Assigned To: Bc. Roman Hros

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 obsauje 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

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 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 SceneLeapMotion, aby som mal prístup k úplnej funkcionalite hry.

Acceptance Criteria:

1. SceneLeapMotion obsahuje teleport

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

Product Backlog Item 11121 - Integrácia realistického modelu rúk pre Leap Motion

State: New

Created Date: 03/14/2019 10:38 AM

Product Backlog Item 10737 - Vytvorenie realistického osvetlenia scény

State: New

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

State: To Do

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

Task 11044 - Pridanie post-processing efektov

State: To Do

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

Description:

- lens-flare
- sun shafts

Product Backlog Item 10738 - Vytvorenie stroja pre generovanie recyklovaných produktov

State: New

Created Date: 02/18/2019 2:40 PM

Description: Ako hráč

chcem vidieť výsledky recyklačného procesu v podobe automatizovaného generovania nových produktov z vytriedeného odpadu, aby sa zvýšila moja motivácia triediť odpad korektným spôsobom.

Acceptance Criteria:

1. Stroj je schopný generovať všetky typy produktov v súlade s Pravidlami triedenia odpadu (Wiki).

Product Backlog Item 11122 - Implementácia automatických zmien vonkajšieho prostredia

State: New

Created Date: 03/14/2019 10:40 AM