

(enViRea)

VREducation

Zápis zo 7. stretnutia s vedúcim projektu (LS)

Dátum a čas: 1.4.2019 13:00 – 16:00

Miesto: 3D Lab (FIIT STU, 3.38)

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

Úlohy:

- 1) Prezentácia aktuálnej verzie produktu a jej odovzdanie vlastníkovi produktu.. ✓
- 2) Diskusia s vedúcim o ďalšom smerovaní projektu. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

Dôležité poznámky zo stretnutia:

➔ Prezentácia vlastníkovi produktu:

- Je vôbec s ohľadom na časové obmedzenie reálne ukazovať hráčovi nejaký vzdelávací obsah?
- Dôležitá je predovšetkým hrateľnosť (triedenie odpadu) a sumarizácia hráčovej úspešnosti.
- Zaujímavé môže byť tiež navrhované generovanie recyklovaných výrobkov.
- Vo vzdelávacej miestnosti je kľúčový tutoriál a sumarizácia výsledkov.
- Možnosť výberu konkrétneho levelu, ktorý bude hráč hrať (konfigurovateľné).
- Dynamika levelov je veľmi dobrá.

➔ Vlastník produktu je so smerovaním projektu veľmi spokojný.

➔ Musíme sa pokúsiť čo najskôr vyriešiť veľké problémy s integráciou nového vzhľadu interiéru do scény.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 1.4.2019:

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: Done

Created Date: 03/08/2019 10:34 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 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 webové 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 11346 - DropSound chyba pri kolízii playera s pásom

Assigned To: Patrik Vlk

State: Committed

Created Date: 03/28/2019 9:05 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

Doplnenie 22.3.2019:

Zvyšovanie rýchlosti pásu bolo nahradené zvyšovaním rýchlosti generovania odpadu.

Task 11053 - Implementácia správcu úrovni

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

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. Kristina Knapova

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 obsahuje 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

Task 11349 - Návrh rozmiestnenia prvkov

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: In Progress

Created Date: 03/28/2019 9:10 AM

Task 11350 - Implementácia úvodnej obrazovky

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: In Progress

Created Date: 03/28/2019 9:11 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

Task 11344 - Analýza a integrácia dostupných modelov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: In Progress

Created Date: 03/28/2019 9:05 AM

Task 11345 - Implementácia mechanizmu generovania výrobkov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: To Do

Created Date: 03/28/2019 9:05 AM

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 11347 - Návrh ovládacej schémy

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: In Progress

Created Date: 03/28/2019 9:08 AM

Task 11348 - Implementácia teleportu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 03/28/2019 9:08 AM

Task 11351 - Integrácia teleportu pre Leap Motion

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

Created Date: 03/28/2019 9:13 AM

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 11360 - Refactoring scén

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 03/28/2019 10:09 AM

Description: Ako člen tímu

chcem, aby mali objekty v scéne vhodnú štruktúru,
aby sa zvýšila prehľadnosť a celková kvalita produktu.

Acceptance Criteria:

1. objekty v scénach SceneVRTK a SceneLeapMotion sú refaktorované v súlade so všeobecne platnými postupmi
2. funkcionálnosť scény je nezmenená

Task 11364 - Refactoring

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: To Do

Created Date: 03/28/2019 10:24 AM