

## VREducation

---

### Zápis z 11. tímového stretnutia

- Dátum a čas:** 14.11.2018 17:00 – 21:00
- Miesto:** 3D Lab (FIIT STU, 3.38)
- Prítomní:** Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
- Úlohy:**
- 1) Diskusia o spôsobe vypracovania dokumentácie pre odovzdanie v 1. kontrolnom bode predmetu TP1. ✓
  - 2) Vytvorenie podpornej „story“ pre vypracovanie dokumentácie a rozdelenie úloh medzi členov tímu. ✓
  - 3) Práca na pridelených úlohách. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
- 

V rámci 11. tímového stretnutia sme si najskôr vytvorili interný plán pre účely vypracovania projektovej dokumentácie, ktorá má byť odovzdaná v 1. kontrolnom bode predmetu TP1. Na základe rozsiahlej diskusie sme následne dodefinovali podpornú „story“, ktorej predmetom je vytvorenie inkriminovanej dokumentácie v súlade s požiadavkami predmetu, pričom sme vypracovanie špecifických častí dokumentácie rozdelili medzi jednotlivých členov tímu. Vzhľadom na veľkú časovú tieseň a predovšetkým skutočnosť, že sme v čase stretnutia stále nemali k dispozícii potrebné modely pre vytvorenie vonkajšieho prostredia recyklačnej linky, sme taktiež presunuli „user story“ pod názvom „Vytvorenie vonkajšieho prostredia“ späť do „backlogu“ produktu.

Zvyšná časť stretnutia bola venovaná samostatnej práci na pridelených úlohách.

#### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Pre vytvorenie vonkajšieho prostredia stále nemáme k dispozícii potrebné „assets“ – inkriminovaný „user story“ presúvame do nasledovného šprintu.
- ➔ Kolaboratívnu prácu na dokumentácii budeme realizovať za pomoci MS Word Online (súčasť balíka Office 365).

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 14.11.2018:

## Product Backlog Item 9835 - [Manažment] Vytvorenie dokumentácie

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Committed

**Created Date:** 11/07/2018 8:11 PM

**Description:** Ako člen tímu

chcem mať prehľad o implementovaných súčastiach hry,  
aby sa uľahčil vývoj.

**Acceptance Criteria:**

1. dokumentácia obsahuje diagram tried novovytvorených objektov a skriptov
2. dokumentácia obsahuje popis všetkých novovytvorených objektov
3. dokumentácia obsahuje opis konceptu hry

## Task 9846 - Vytvorenie diagramu tried

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 11/08/2018 2:03 PM

## Task 9847 - Popis statických objektů

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 11/08/2018 2:04 PM

## Task 9848 - Popis funkcionality

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** Done

**Created Date:** 11/08/2018 2:04 PM

## Task 9849 - Opis konceptu hry

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** Done

**Created Date:** 11/08/2018 2:04 PM

## Product Backlog Item 9836 - Doplnenie vnútorného prostredia

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Committed

**Created Date:** 11/07/2018 8:24 PM

**Description:** Ako hráč,

chcem, aby scéna obsahovala samostatne fungujúce prvky, aby sa vytvoril dojem "živej" triedičky odpadu.

**Acceptance Criteria:**

1. scéna obsahuje vhodne umiestnené pásy a pohyblivé prvky, ktoré samostatne manipulujú s odpadom a sú hráčom nedosiahnuteľné
2. scéna je rozšírená o ďalšie statické objekty, ktoré dopĺňajú tie existujúce

## Task 9850 - Doplnenie statických objektov do scény

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/08/2018 2:06 PM



## Task 9851 - Doplnenie dynamických častí scény

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/08/2018 2:07 PM

## Product Backlog Item 9837 - Vytvorenie ovládania pásu

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Committed

**Created Date:** 11/07/2018 8:43 PM

**Description:** Ako hráč

chcem byť schopný zastaviť a znova spustiť pásový dopravník a vstup odpadu, aby som bol schopný triediť čo najviac odpadu.

**Acceptance Criteria:**

1. k vstupu odpadu je pripojený fyzický objekt, pomocou ktorého sa dá pás a vstup zastaviť a znova spustiť
2. pás môže byť celkovo zastavený iba na určitý (konfigurovateľný) čas, ktorý sa zobrazuje na realisticky vyzerajúcich hodinách umiestnených pri vstupe odpadu

## Task 9852 - Vytvorenie mechanizmu pre manipuláciu s pásom

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** To Do

**Created Date:** 11/08/2018 2:09 PM

## Task 9853 - Implementáciu časovania

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** To Do

**Created Date:** 11/08/2018 2:10 PM

## Product Backlog Item 9838 - Vytvorenie mechanizmu pre zmiznutie vytriedeného odpadu

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** Committed

**Created Date:** 11/07/2018 8:57 PM

**Description:** Ako hráč

chcem, aby sa kontajnery postupne vyprázdňovali,  
aby som ich mohol naplňať ďalším odpadom.

**Acceptance Criteria:**

1. za kontajnermi sa nachádza "stena", do ktorej sa pomocou mechanického ramena vysype obsah kontajnerov
2. mechanizmus sa automaticky aktivuje po určitom čase, ktorý je konfigurovateľný

## Task 9855 - Vytvorenie "steny"

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/08/2018 2:18 PM

## Task 9856 - Vytvorenie mechanizmu vysypania odpadu

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/08/2018 2:19 PM

## Task 9857 - Implementácia časového limitu a zobrazenia

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** To Do

**Created Date:** 11/08/2018 2:19 PM



# Product Backlog Item 9841 - Vytvorenie realistického modelu pre počítadlo

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Committed

**Created Date:** 11/08/2018 1:15 PM

**Description:** Ako hráč

chcem svoje skóre sledovať na realisticky vyzerajúcej elektronickej tabuli umiestnenej v okolí kontajnerov, aby sa môj herný zážitok približoval realite.

**Acceptance Criteria:**

1. počítadlo má formu niekoľkých digitálnych číslic
2. počítadlo je umiestnené takým spôsobom, že je viditeľné pri vkladaní odpadu do ľubovoľného z kontajnerov
3. počítadlo si zachováva celú funkcionality pôvodného (nerealistického) počítadla

## Task 9858 - Vyhľadanie modelu

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/08/2018 2:21 PM

## Task 9859 - Integrácia modelu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** To Do

**Created Date:** 11/08/2018 2:21 PM

## Product Backlog Item 9842 - [Manažment] Analýza dodatočných modelov

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Committed

**Created Date:** 11/08/2018 1:22 PM

**Description:** Ako člen tímu

chcem mať k dispozícii čo najväčšie množstvo potenciálne užitočných modelov, aby sa urýchlil vývoj nových súčastí hry.

**Acceptance Criteria:**

1. sú k dispozícii aspoň tri nové balíky modelov z oblasti priemyslu a triedenia odpadu
2. všetky nové balíky majú kompatibilnú licenciu a sú *zadarmo*

## Task 9860 - Prehľadávanie zdrojov

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 11/08/2018 2:24 PM

## **Product Backlog Item 10030 - [Manažment] Pripravenie dokumentácie k priebežnému odovzdaniu**

**State:** New

**Created Date:** 11/14/2018 6:54 PM

**Acceptance Criteria:**

1. dokument spĺňa požiadavky uvedené na stránke predmetu

## Task 10031 - Vytvorenie dokumentov

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/14/2018 6:55 PM

## **Task 10032 - Riadenie projektu: Úvod, role, aplikácie manažmentov**

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Created Date:** 11/14/2018 6:57 PM



## **Task 10034 - Riadenie projektu: sumarizácie šprintov, globálna retrospektíva, metodiky**

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/14/2018 7:00 PM

## Task 10035 - Inžinierske dielo: Úvod, ciele, analýza, testovanie

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** To Do

**Created Date:** 11/14/2018 7:12 PM

## **Task 10036 - Inžinierske dielo: Celkový pohľad, návrh, implementácia**

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** In Progress

**Created Date:** 11/14/2018 7:13 PM