

VREducation

Zápis z 12. tímového stretnutia

Dátum a čas:	22.11.2018 12:00 – 15:00 ¹
Miesto:	chodba na 3. poschodí
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 aktuálnom stave projektu. ✓ 2) Výber user stories do aktuálneho šprintu a jeho formálny štart. ✓ 3) Práca na pridelených úlohách. ✓
Vypracoval:	Adam Puškáš

V poradí dvanásť tímové stretnutie sa mimoriadne odohralo vo štvrtok 22.11 a trvalo 3 hodiny, pričom bolo náhradou za neuskutočené dvojhodinové stretnutie v stredu 21.11. (dohoda tímu z dôvodu vysokej akademickej vyťaženia). Tím najskôr prediskutoval aktuálny stav projektu, poukazujúc na funkcionality, ktorú by bolo vhodné implementovať prioritne, ako aj viaceré „bugy“, ktoré boli členmi tímu v hre objavené.

Keďže sa jednalo o iníciaľné stretnutie v rámci 4. šprintu, v nasledovnej fáze stretnutia bola vybraná podmnožina user stories z backlogu produktu presunutá do backlogu aktuálneho šprintu, pričom tieto user stories boli zároveň ohodnotené z pohľadu ich náročnosti. Následne boli jednotlivé user stories (resp. ich úlohy) prerozdelené medzi jednotlivých členov tímu a tím formálne odštartoval 4. šprint samostatnou prácou na pridelených úlohách.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Epika „zvuky“ bude pravdepodobne riešená už v rámci tohto šprintu (nutná diskusia s vedúcim projektu).
- ➔ Boli vytvorené úlohy pre vyriešenie 3 „bugov“, z ktorých 1 je závažný (vypadávanie odpadu z pásu) a zvyšné 2 sú kozmetického charakteru.
- ➔ Bolo by vhodné vymeniť aktuálne textúry stien, resp. podlahy budovy za realistickejšie.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 22.11.2018:

¹ Mimoriadne 3-hodinové stretnutie (náhrada za 21.11.)

Product Backlog Item 9834 - Vytvorenie skládky odpadu

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Committed

Created Date: 11/07/2018 8:05 PM

Description: Ako hráč

chcem cez bránu pozorovať skládku, ktorá sa zväčšuje s pribúdajúcim množstvom nevytriedeného odpadu, aby som videl negatívne dôsledky nedokonalnej separácie na životné prostredie.

Acceptance Criteria:

1. vo vonkajšom prostredí je umiestnená skládka, ktorá rastie v niekoľkých stupňoch (podľa konceptu hry) – pri horšom skóre sa skládka zväčšuje, pri lepšom skóre zostáva rovnaká (tj. nezmenšuje sa); stupne sú rozložené rovnomerne v rozsahu skóre
2. okolie budovy je nedosiahnuteľné
3. okolie obsahuje základné statické objekty súvisiace so skládkou odpadu (vrátnica, príjazdová cesta a pod.)
4. objekt skládky poskytuje metódu *updateTrashLevel(int playerScore)*, ktorá implementuje dynamické prispôbenie veľkosti skládky
5. pás v interiéri je upravený tak, aby smeroval vo z budovy cez WallWest

History

11/14/2018 5:51 PM Bc. Richard Zikla:

Akceptačné kritérium

4. okolie obsahuje základné statické prírodné objekty (terén, tráva, menší počet stromov)

bolo odstránené a bude implementované ako súčasť [Product Backlog Item 9349: Vytvorenie vonkajšieho prostredia](#).

Task 10016 - Vyhľadanie a úprava modelu skládky

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

Created Date: 11/14/2018 5:54 PM

Task 10017 - Vytvorenie okolia skládky

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

Created Date: 11/14/2018 5:54 PM

Task 10018 - Implementácia funkcionality

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: In Progress

Created Date: 11/14/2018 5:54 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: Done

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

Task 9853 - Implementácia časovania

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

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 9857 - Implementácia časového limitu a zobrazenia

Assigned To: Jicchag Soltes

State: In Progress

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 funkčnosť pôvodného (nerealistického) počítadla

Task 9858 - Vyhľadanie modelu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

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

Task 9859 - Integrácia modelu

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

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

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

State: Done

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

Acceptance Criteria:

1. dokument spĺňa požiadavky uvedené na stránke predmetu

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

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

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

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

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

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

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

Assigned To: Patrik Vlk

State: Done

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

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

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Task 10144 - Odovzдание dokumentov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 11/20/2018 8:17 PM

Product Backlog Item 9917 - Rozšírenie bodového hodnotenia

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 11/12/2018 10:51 AM

Description: Ako hráč

chcem, aby skóre realisticky zohľadňovalo úspešnosť, s akou triedim odpad, aby som mohol pozorovať dôsledky správneho/nesprávneho triedenia odpadu.

Acceptance Criteria:

1. skóre má minimálnu hodnotu 0, maximálnu 100, pričom začína na hodnote 50
2. správne zatriedený odpad zvýši skóre
3. nesprávne zatriedený odpad a nezatriedený odpad (tj. ten, čo sa po páse dostane až do výstupu z budovy) zníži skóre
4. hodnoty, o ktoré sa zníži/zvýši skóre sú konfigurovateľné (rovnaká hodnota pre všetky typy objektov)

Task 10168 - Implementácia mechanizmu pre rozšírenie bodového hodnotenia

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: To Do

Created Date: 11/22/2018 1:28 PM

Bug 10063 - Problémy s textúrami na pásoch

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

Created Date: 11/19/2018 11:03 AM

Acceptance Criteria:

1. všetky pásy obsahujú korektné textúry

Task 10167 - Oprava textúr

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: To Do

Created Date: 11/22/2018 12:59 PM

Bug 10064 - Objekt nesprávne umiestnený v hierarchii

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 11/19/2018 11:09 AM

Acceptance Criteria:

1. objekt 'switch' sa nachádza v objekte v PlatformNorthRight

Task 10166 - Implementácia

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: In Progress

Created Date: 11/22/2018 12:24 PM

Bug 10065 - Odpad vypadáva z pásu

Assigned To: Patrik Vlk

State: Committed

Created Date: 11/19/2018 11:15 AM

Acceptance Criteria:

1. pás a generátor sú upravené takým spôsobom, že v testovacom časovom úseku (1 minúta) nespadne z pásu ani jeden kus odpadu

Task 10165 - Implementácia

Assigned To: Patrik Vlč

State: In Progress

Created Date: 11/22/2018 12:23 PM

Product Backlog Item 10169 - [Manažment] Vytvorenie podkladov pre mentoring

State: Done

Created Date: 11/22/2018 1:34 PM

Acceptance Criteria:

1. podklady sú vytvorené v súlade s požiadavkami garanta predmetu

Task 10170 - Formulácia otázok

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 11/22/2018 1:38 PM

Task 10171 - Finalizácia a odovzdanie dokumentu

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 11/22/2018 1:38 PM

Bug 10223 - Steny budovy nevyzerajú realisticky

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 11/25/2018 11:41 AM

Acceptance Criteria:

1. textúra stien a strechy je nahradená realisticky vyzerajúcim materiálom