

# VREducation

---

## Zápis zo 14. tímového stretnutia

- Dátum a čas:** 5.12.2018 19:00 – 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) Vykonanie code review pre otvorené pull requesty a ich zlúčenie s vetvou „develop“. ✓
  - 2) Dohodnutie sa na možných termínoch prezentovania RTP. ✓
  - 3) Samostatná práca na pridelených úlohách. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
- 

Na začiatku stretnutia sme najskôr vykonali spoločný code review pre doposiaľ neuzavreté pull requesty, prislúchajúce user stories, ktoré členovia tímu riešili v uplynulých 2 dňoch. Keďže neboli objavené žiadne problémy, pull requesty boli obratom schválené a príslušné vetvy boli zlúčené s vývojovou vetvou „develop“.

V druhej časti stretnutia sme diskutovali o časových možnostiach členov tímu zúčastniť sa prezentácie o riadení tímového projektu (RTP; v rámci predmetu MTS), pričom sme vyhovujúce termíny zaznamenali do príslušného on-line hárku.

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

### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Možné termíny prezentovania RTP:
  - 13.12. 13:00 – 15:00
  - 17.12. celý deň
  - 18.12. celý deň
- ➔ Ak by to bolo možné, preferujeme termín, ktorý vyhovuje tiež vedúcemu projektu.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 5.12.2018:

## Product Backlog Item 10362 - Základné zvuky

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 12/03/2018 11:20 AM

**Description:** Ako hráč

chcem počuť zvuky na pozadí pre zlepšenie herného zážitku a to:

- 1) zvuk triediacej haly (hluk na pozadí)
- 2) zvuk pásu (pozastavenie zvuku pri zastavení pásu)
- 3) zvuk padajúceho odpadu

**Acceptance Criteria:** 1. pri spustení hry bude počuť zvuk triediacej linky

2. bude počuť zvuk bežiaceho pásu
3. zvuk bežiaceho pásu sa pozastaví pri zastavení pásu
4. pri generovaní odpadu bude počuť zvuk pri padaní odpadu na pás

## Task 10363 - Pridanie zvuku triediacej linky

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 12/03/2018 11:44 AM

## Task 10364 - Pridanie zvuku pásu

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 12/03/2018 11:45 AM

## Task 10365 - Pridanie zvuku spadnutia odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 12/03/2018 11:46 AM

# 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 10366 - Dokončenie implementácie

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** In Progress

**Created Date:** 12/03/2018 11:48 AM

# 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
3. upravenie mechanizmu na 3 koše (triedi sa sklo, papier, plasty v poradí zľava)

Doplnenie 28.11.2018

1. stena má byť umiestnená vo east-right a bránu posunúť na pravý koniec budovy aby bolo vidno pozadie kde sa bude nachádzať skládka
2. medzi stenou a vonkajšou stenou sa nachádza statický model nákladného vozidla



## Task 10367 - Prispôsobenie počtu kontajnerov

**State:** In Progress

**Created Date:** 12/03/2018 11:49 AM

## Task 10368 - Integrácia do scény

**State:** In Progress

**Created Date:** 12/03/2018 11:49 AM

# Product Backlog Item 9841 - Vytvorenie realistického modelu pre počítadlo

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**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 10427 - Prispôsobenie modelu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 12/04/2018 6:52 PM

## Bug 10223 - Steny budovy nevyzerajú realisticky

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Committed

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

### Acceptance Criteria:

1. textúra stien a strechy je nahradená realisticky vyzerajúcim materiálom

### Doplnenie 3.12.:

1. Ak je k dispozícii vhodný model, možnosťou je nahradiť celú budovu linky.

## Task 10369 - Vyhľadanie modelu

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Created Date:** 12/03/2018 11:50 AM

## Task 10370 - Integrácia modelu

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Created Date:** 12/03/2018 11:50 AM

# Product Backlog Item 10329 - Zmena spôsobu triedenia odpadu

**Assigned To:** Patrik Vlč

**State:** Done

**Created Date:** 11/28/2018 6:51 PM

**Description:** Ako hráč

chcem byť schopný triediť odpad bez toho, aby som sa musel vzdialiť od triediaceho pásu, aby sa zlepšil môj herný zážitok

**Acceptance Criteria:**

1. kolmo na triediaci pás sú umiestnené pomocné pásy, ktoré odvedú odpad do košov
2. triedi sa sklo, papier, plasty v poradí zľava
3. pomocné pásy obsahujú po bokoch bariéry tak, aby nemohol vytriedený odpad prejsť na druhý pomocný pás
4. pásy končia v stene "west right"



## Task 10371 - Implementácia zmien

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** Done

**Created Date:** 12/03/2018 11:52 AM