

(enViRea)

## VREducation

---

### Zápis z 16. tímového stretnutia

**Dátum a čas:** 12.12.2018 17:00 – 21:00

**Miesto:** knižnica (FIIT STU)

**Prítomní:** Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Ing. Juraj Vincúr, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla

**Úlohy:**

- 1) Vykonanie retrospektívy 5. šprintu. ✓
- 2) Dokončenie projektovej dokumentácie a uzavretie zimnosemestrálnej etapy riešenia projektu. ✓

**Vypracoval:** Adam Puškáš

---

Počas záverečného stretnutia tímu v rámci zimného semestra sme najskôr vykonali retrospektívu 5. šprintu a následne sme synergickou prácou finalizovali projektovú dokumentáciu v súlade s požiadavkami, stanovenými v sylaboch predmetu.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

➔ Projektová dokumentácia je pripravená na odovzdanie.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 12.12.2018:

## 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:** Done

**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

Úprava 6.12. 2018

Skládka sa má pohybovať oboma smermi, tj. pri lepšom skóre sa zmenšovať a pri horšom skóre zväčšovať (akceptačné kritérium č. 1)

Doplnenie 10. 12. 2018

1. Bola zmenená textúra podľa b10223.

## 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:** Done

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

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

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** Done

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

**Description:** Ako hráč

chcem, aby sa kontajnery postupne vyprázdňovali, aby som ich mohol naplniť 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

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** Done

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

## Task 10368 - Integrácia do scény

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** Done

**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:** Done

**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.

### History

**12/10/2018 9:25 AM Bc. Richard Zikla:**

Implementované ako súčasť [Product Backlog Item 9834: Vytvorenie skládky odpadu](#)

## Task 10369 - Vyhľadanie modelu

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

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

# Product Backlog Item 10329 - Zmena spôsobu triedenia odpadu

**Assigned To:** Patrik Vlk

**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



# Product Backlog Item 10430 - Zmena miesta detekcie vytriedeného odpadu

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 1:57 PM

**Description:** Ako hráč

chcem, aby sa mi pripočítali/odpočítali body za zatriedený odpadu už po jeho dopade na príslušný triediaci pás, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. skóre reaguje na správne/nesprávne zatriedený odpadu už v momente, keď dopadne na triediaci pás (teda nie až vtedy, keď dopadne do koša)

**History**

**12/06/2018 2:05 PM Bc. Richard Zikla:**

Implementované ako súčasť sb9838.

**12/06/2018 2:07 PM Bc. Richard Zikla:**

Mentioned in [Pull Request 837](#)

## Task 10432 - Vytvorenie nových zberačov

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:00 PM

## Bug 10434 - Zlá konfigurácia deštruktorov

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:17 PM

**Acceptance Criteria:**

1. koše pre vytriedený odpad obsahujú deštruktory, ktoré ničia odpad, ale neovplyvňujú skóre

## Task 10436 - Implementácia

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:21 PM

## Bug 10437 - Odpad nepadá do košov

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:23 PM

### Acceptance Criteria:

1. vytriedený odpad nepadá na zem

Možné riešenia:

- pásy na vytriedený odpad sú zastavované a spúšťané tak, aby odpad vždy padol do koša
- odpad zmizne ešte pred dopadom do koša; na koniec pása je pridaný objekt, ktorý ničí odpad tak, aby to hráč nevidel

## Task 10438 - Implementácia

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:38 PM

## Task 10439 - Implementácia

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:38 PM

## **Product Backlog Item 10440 - [Manažment] Príprava dokumentácia pre odovzdanie v 2. KB**

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:51 PM

**Description:** Ako člen tímu  
chcem pripraviť dokumentáciu pre odovzdanie v 2. kontrolnom bode  
aby som splnil požiadavky, stanovené v sylabe predmetu TP1.



## **Task 10441 - Riadenie projektu: Sumarizácie šprintov, globálna retrospektíva, metodiky**

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/06/2018 2:53 PM

## Bug 10467 - Zastavenie pásu nefunguje

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 12/10/2018 11:30 AM

**Acceptance Criteria:**

1. mechanizmus spĺňa pôvodné akceptačné kritéria
2. nová implementácia nezasahuje do súborov VRTK

## Task 10529 - Detekcia chyby

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** Done

**Created Date:** 12/11/2018 3:09 PM

## Task 10530 - Opravenie chyby

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** Done

**Created Date:** 12/11/2018 3:10 PM

# Bug 10468 - VRTK po aktualizácii SteamVR nefunguje

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/10/2018 11:33 AM

## Acceptance Criteria:

1. súčasná verzia VRTK je nahradená poslednou verziou

## History

**12/12/2018 6:25 PM Bc. Richard Zikla:**

Integrácia bola posunutá do Šprintu 6.

## Task 10538 - Implementácia

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 12/12/2018 6:25 PM