

# VREducation

---

## Zápis z 8. tímového stretnutia

- Dátum a čas:** 24.10.2018 17:00 – 20:00
- 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) Oboznámenie sa so štruktúrou separačných liniek. ✓
  - 2) Diskusia o konvenciách kódu a možnostiach automatického testovania súčastí hry. ✓
  - 3) Rozsiahle integračné testovanie aktuálnej verzie hry a zlúčenie viacerých pracovných vetiev do „dev“ vetvy. ✓
  - 4) Práca na pridelených úlohách. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
- 

Počas stretnutia sme sa najskôr oboznámili so všeobecnou štruktúrou skutočných separačných liniek na základe analýzy, ktorú vypracoval Jicchág Šoltés. Následne sme viedli diskusiu o konvenciách kódu, ktoré je potrebné pri jeho písaní dodržiavať (keďže viacerí členovia tímu zistili počas vykonávania „code review“ viacero nedostatkov v tejto oblasti). Nasledovalo rozsiahle manuálne (integračné) testovanie aktuálnej verzie hry priamo na headsete HTC Vive, pričom bolo po jeho úspešnom dokončení zlúčených viacero pracovných vetiev do aktuálnej „dev“ vetvy (boli zároveň vyriešené viaceré konflikty, ktoré zlúčenie sprvoti znemožňovali).

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

### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Je potrebné aktívne využívať kanál „Awaiting code review“ v MS Teams.
- ➔ Pri písaní kódu je potrebné riadiť sa primárne konvenciami jazyka C# (keďže konvencie Unity skriptov sú často nekonzistentné).
- ➔ Podarilo sa nám vyriešiť všetky konflikty, ktoré bránili zlúčeniu pracovných vetiev do „dev“.
- ➔ Možnosti automatického testovania:
  - N-unit (C# vo všeobecnosti; jednotkové testy)
  - Unity Test Runner (komplexné testovanie scény)

- ➔ Naštudovať si základy problematiky unit testov.
- ➔ Používať separátny „collider“ pre detekciu vpádu odpadu do koša.
- ➔ Ošetriť miznutie predmetov v koši.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 24.10.2018:

## Product Backlog Item 9349 - Vytvorenie vonkajšieho prostredia

**State:** Committed

**Created Date:** 10/15/2018 11:16 AM

**Description:** Ako hráč

chcem mať možnosť prejsť sa po prírodnom prostredí v okolí budovy triediacej linky, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. prostredie obsahuje vhodný skybox (môže byť aj ten základný)
2. prostredie obsahuje modely prírodných prvkov - stromy, podložie (kamene, pôda, tráva), a pod.
3. prostredie obsahuje model skládky odpadu menšej veľkosti (približne štvrtina scény)
4. všetky objekty sú statické

## Task 9388 - Vyhládanie potrebných modelov (skybox, stromy, skládka...)

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/16/2018 3:42 PM

## Task 9389 - Modelovanie terénu (profil, tráva, kamene, potok)

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Created Date:** 10/16/2018 3:44 PM

## Task 9423 - Modelovanie skládky

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** To Do

**Created Date:** 10/17/2018 8:30 PM

## **Task 9424 - Modelovanie bezprostredného okolia skládky (príjazdová cesta, malá budova vrátnice)**

**Assigned To:** Patrik Vlk

**State:** To Do

**Created Date:** 10/17/2018 8:31 PM

## **Task 9425 - Modelovanie prírodných prvkov (stromy a ostatné rastliny)**

**Assigned To:** Patrik Vlč

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/17/2018 8:33 PM



## Task 9515 - Analýza generovania prírody

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** To Do

**Created Date:** 10/22/2018 10:49 AM

## Product Backlog Item 9350 - Vytvorenie vnútorného prostredia

**State:** Committed

**Created Date:** 10/15/2018 11:26 AM

**Description:** Ako hráč

chcem byť umiestnený v budove s triediacou linkou, z ktorej je navyše výhľad na vonkajšie prírodné prostredie, aby môj herný zážitok čo najviac zodpovedal realite.

**Acceptance Criteria:**

1. interiér má podobu továrne s jednou otvorenou stenou (napr. brána, prekladisko nákladu)
2. scéna obsahuje 'vstup' dopravného pásu s odpadom a rovnako aj jeho 'výstup'
3. štyri smetiaky sú umiestnené dostatočne blízko dopravného pásu
4. interiér obsahuje väčšie množstvo prvkov, aby pôsobil autenticky
5. interiér obsahuje bariéru, ktorá *prirodzene* ohraničuje herné prostredie

## **Task 9391 - Vytvorenie brány, stien a stropu triediacej haly**

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/16/2018 3:49 PM

## Task 9392 - Ukotvenie dopravného pásu a smetiakov do scény

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Created Date:** 10/16/2018 3:50 PM

## **Task 9393 - Umiestnenie sekundárnych objektov a vytvorenie prirodzenej bariéry**

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** To Do

**Created Date:** 10/16/2018 3:52 PM

## Product Backlog Item 9351 - Implementácia bodového hodnotenia

**State:** Committed

**Created Date:** 10/15/2018 11:55 AM

**Description:** Ako hráč

chcem vidieť moje aktuálne skóre v hre,  
aby sa zvyšovala moja motivácia triediť odpad.

**Acceptance Criteria:**

1. existuje mechanizmus, ktorý pridá/odpočíta body po umiestnení príslušného objektu do správneho smetiaku
2. aktuálny počet bodov sa zobrazuje na určitom mieste v interiéri

## Task 9398 - Ohodnotenie objektov odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/16/2018 9:50 PM

## Task 9399 - Implementácia rozpoznávania vhodného odpadu

**Assigned To:** Bc. Roman Hros

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/16/2018 9:51 PM



## Task 9400 - Implementácia počítačla v interiéri

**Assigned To:** Bc. Kristina Knapova

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/16/2018 9:51 PM

## Product Backlog Item 9352 - Implementácia životného cyklu odpadkov

**State:** Committed

**Created Date:** 10/15/2018 12:02 PM

**Description:** Ako hráč

chcem neustále triediť nový odpad (nie iba konečné množstvo odpadu umiestnené v miestnosti) a nechcem narážať na už vytriedený odpad v prostredí, aby sa zlepšil môj herný zážitok.

**Acceptance Criteria:**

1. na začiatku dopravníka (mimo zorného poľa hráča) sa objavujú nové kusy odpadu
2. množstvo generovaného odpadu je konfigurovateľné
3. zloženie generovaného odpadu je konfigurovateľné
4. na dne smetiakov a na konci dopravného pásu sú všetky objekty automaticky zničené

## Task 9401 - Vytvorenie konfigurovatel'neho generatora

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

**Created Date:** 10/16/2018 9:52 PM

## Task 9421 - Vytvorenie konfigurovatelného deštruktora

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

**Created Date:** 10/17/2018 8:15 PM

## Product Backlog Item 9353 - [Manažment] Analýza domény separácie odpadu

**State:** Committed

**Created Date:** 10/15/2018 12:12 PM

**Description:** Ako člen tímu

chcem mať vhodné podklady súvisiace so skúmanou doménou, aby som mohol vierohodne vytvárať novú funkcionality hry.

**Acceptance Criteria:**

1. výsledný dokument poskytuje prehľad o type triedených materiálov a základnej štruktúre triediacej linky

## Task 9390 - Analýza procesov pri separovaní odpadu

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/16/2018 3:45 PM

## Task 9420 - Analýza štruktúry triediacej linky

**Assigned To:** Jicchag Soltes

**State:** In Progress

**Created Date:** 10/17/2018 8:11 PM

## Product Backlog Item 9416 - [Manažment] Vytvorenie a poslanie prihlášky na TP Cup

**State:** Committed

**Created Date:** 10/17/2018 5:43 PM

**Description:** Ako člen tímu

sa chcem spolu s tímom zúčastniť TP Cupu,  
aby sme výsledky našej práce mohli porovnať s ostatnými projektami.

**Acceptance Criteria:**

1. prihláška vytvorená podľa špecifikácie (<http://www2.fiit.stuba.sk/tp-cup/>) je odovzdaná v AISe



## Task 9417 - Doplnenie chýbajúcich informácií

**Assigned To:** Bc. Richard Zikla

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 5:44 PM

## Task 9419 - Spracovanie informácií z pôvodnej motivácie a odovzdanie

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 8:08 PM

## Bug 9418 - Opraviť škálovanie v základnej scéne

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 6:37 PM

**Acceptance Criteria:**

1. objekty v základnej scéne majú zníženú škálu natoľko, aby sa väčšina z nich dala dosiahnuť aj pohybom v miestnosti rozmerov 3x2.5m

## **Task 9426 - Experimentálne zistiť vhodnú hodnotu pre škálovanie a opraviť ju v základnej scéne**

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**State:** Done

**Created Date:** 10/17/2018 8:38 PM

## Bug 9434 - Korektná integrácia zmien obsiahnutých v 9277

**State:** Committed

**Created Date:** 10/18/2018 1:19 PM

**Acceptance Criteria:**

1. je vytvorený pull request pre dané zmeny
2. pull request je schválený (v bežnom procese)

## Task 9435 - Dodatočná integrácia zmien

**Assigned To:** Bc. Stefan Seben

**State:** To Do

**Created Date:** 10/18/2018 1:20 PM