

VREducation

Zápis z 9. tímového stretnutia

- Dátum a čas:** 7.11.2018 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) Diskusia o problematike dokumentácie technických i návrhových (konceptuálnych) aspektov hry. ✓
 - 2) Dodefinovanie nových user stories pre aktuálny šprint. ✓
 - 3) Formálny začiatok 3. šprintu. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
-

V rámci prvej polovice stretnutia sme diskutovali o problematike dokumentovania vytváranej hry ako inžinierskeho diela – z konceptuálneho (návrhového) i technického (architektonického, implementačného) hľadiska. Následne sme dokončili formalizovanú definíciu (resp. výber) „user stories“ pre tretí šprint, ktorý sme zároveň formálne „odštartovali“.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Každý nový skript (resp. trieda) musí byť zdokumentovaný v rámci priebežnej verzie dokumentácie.
- ➔ Nápad na vytvorenie „Game Design Document“ (GDD).
- ➔ Je v každom prípade potrebné dokumentovať vývoj konceptu našej hry (keďže značná časť nášho úsilia bola venovaná samotnému návrhu hry)
- ➔ Steny separačnej linky odteraz reflektujú svetové strany (stena s bránou je orientovaná na sever).
- ➔ Skládka sa bude nachádzať pravdepodobne voľne v prírode, avšak hráč sa nebude môcť dostať do jej bezprostrednej blízkosti.
- ➔ Je potrebné vymyslieť mechanizmus pre automatizované „vysypávanie košov“ – napr. šachta, do ktorej bude robotické rameno obsah košov „vyklápať“.
- ➔ Bolo by užitočné nájsť dodatočný (bezplatný) balík modelov „industriálneho“ charakteru (zábradlia, trubky a pod.)

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 7.11.2018:

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 9702 - Integrácia Gaie

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: To Do

Created Date: 11/05/2018 11:14 AM

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 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 Vlk

State: To Do

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

Product Backlog Item 9835 - [Manažment] Vytvorenie dokumentácie

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: To Do

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

Task 9847 - Popis statických objektů

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

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

Task 9848 - Popis funkcionality

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

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

Task 9849 - Opis konceptu hry

Assigned To: Patrik Vlč

State: To Do

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

Product Backlog Item 9836 - Doplnenie vnútorného prostredia

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: To Do

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

Task 9851 - Doplnenie dynamických častí scény

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: To Do

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

Product Backlog Item 9837 - Vytvorenie ovládania pásu

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

State: Committed

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

Description: Ako hráč

chcem, aby sa kontajnery postupne vyprázdňovali, aby som ich mohol naplňovať 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: To Do

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

Task 9856 - Vytvorenie mechanizmu vysypania odpadu

Assigned To: Jicchag Soltes

State: To Do

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 počítač

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. počítač má formu niekoľkých digitálnych čísl
2. počítač je umiestnený takým spôsobom, že je viditeľný pri vkladaní odpadu do ľubovoľného z kontajnerov
3. počítač si zachováva celú funkčnosť pôvodného (nerealistického) počítača

Task 9858 - Vyhľadanie modelu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: To Do

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

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: To Do

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