

VREducation

Zápis zo 10. stretnutia s vedúcim projektu

- Dátum a čas:** 3.12.2018 9:00 – 12:00
- Miesto:** 3D Lab (FIIT STU, 3.38)
- Prítomní:** Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Ing. Juraj Vincúr (vedúci projektu), Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
- Úlohy:**
- 1) Vykonanie retrospektívy 4. šprintu a jeho formálne ukončenie. ✓
 - 2) Definitívne vyriešenie problémov s automatickou integráciou pracovných vetiev. ✓
 - 3) Diskusia s vedúcim o ďalšom smerovaní projektu. ✓
 - 4) Výber user stories pre finálny šprint ZS a jeho odštartovanie. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
-

V prvej časti 10. stretnutia s vedúcim projektu sme vykonali retrospektívu 4. šprintu v zmysle obvyklej diskusie o jeho pozitívach i negatívach (podrobnosti uvádzame v dedikovanom dokumente retrospektívy pre 4. šprint). Následne sa nám spoločnými silami podarilo definitívne vyriešiť problém s automatickým zlučovaním pracovných vetiev úspešnou konfiguráciou a nasadením nástroja YAML Merge, ktorý by mal byť v nadchádzajúcich etapách projektu zárukou bezchybnej automatickej integrácie implementovanej funkcionality.

Počas druhej polovice stretnutia sme s vedúcim projektu diskutovali o jeho ďalšom smerovaní, predovšetkým v kontexte využitia technológie Leap Motion ako alternatívy k ovládačom platformy SteamVR. Na záver sme vybrali podmnožinu user stories do backlogu nadchádzajúceho šprintu, zohľadňujúc ich prioritu v záujme dodať čo „najúplnejší“ produkt ku koncu zimnej etapy projektu, pričom sme piaty šprint zároveň odštartovali.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ 4. šprint bol doposiaľ najúspešnejší a tímu sa podarilo dodať množstvo novej funkcionality.
- ➔ Podarilo sa nám úspešne nasadiť nástroj YAML Merge do prevádzky, vďaka čomu by sa problémy s automatickou integráciou scén už nemali opakovať.
- ➔ Je však potrebné opraviť vetvu s vynoveným počítadlom skóre, keďže obsahuje poškodenú scénu, ktorú nemožno zintegrovat' so zvyškom projektu.

- ➔ Pokiaľ ide o zahrnutie technológie Leap Motion do projektu, existuje viacero prístupov:
 - HandshakeVR
 - Leap Motion Driver for SteamVR
 - Natívne Leap Motion ovládanie
- ➔ Je potrebné vykonať analýzu a spísať zistenia do jednostranovej správy.
- ➔ V zmysle prevencie budúcich problémov s integráciou Leap Motion nepoužívať funkcionality VRTK „use“ (postačuje „grab“).
- ➔ Bolo by užitočné vedieť v Unity dynamicky meniť rýchlosť zvuku (ovládanie rýchlosti pásu; alternatívou je predpripraviť si určitý počet vzoriek pre jednotlivé rýchlosti pásu).
- ➔ Steny budovy v súčasnej iterácii nevyzerajú najlepšie a bolo by vhodné ich urobiť viac realistickými.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 3.12.2018:

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: Done

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

Task 10017 - Vytvorenie okolia skládky

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Task 10018 - Implementácia funkcionality

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Product Backlog Item 9837 - Vytvorenie ovládania pásu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

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
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 9857 - Implementácia časového limitu a zobrazenia

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

Created Date: 11/08/2018 2:19 PM

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 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: Done

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: Done

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

Bug 10063 - Problémy s textúrami na pásoch

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

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: Done

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

Bug 10064 - Objekt nesprávne umiestnený v hierarchii

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

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: Done

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

Bug 10065 - Odpad vypadáva z pásu

Assigned To: Patrik Vlč

State: Done

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: Done

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 10228 - Problémy s integráciou

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 11/26/2018 10:18 AM

Acceptance Criteria:

1. odpad neprepadáva cez pás
2. pôvodný ukazateľ skóre sa nenachádza v scéne
3. steny budovy sú viditeľné
4. nové počítadlo a nový správca skóre sú korektne prepojené

Task 10229 - Implementácia

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

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

Product Backlog Item 10331 - Analýza zvukov

State: Done

Created Date: 11/28/2018 7:53 PM

Description: Ako hráč

chcem počuť zvuky, ktoré súvisia so scénou
aby sa umocnil môj herný zážitok a aby som sa cítil ako v reálnej separačnej linke.

Acceptance Criteria:

1. nájdenie vhodného sample, ktorý trvá približne minútu a pridaním do slučky (loopu) navodí atmosféru hluku triediacej linky (background sound)
2. nájdenie vhodného sample, ktorý zaznie pri padnutí odpadu na pás
3. nájdenie vhodného sample, ktorý zaznie pri vysypávaní odpadu z kontajnerov - zvuk "mechanickej ruky"

Task 10352 - Vyhľadanie potrebných vzoriek

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Done

Created Date: 12/01/2018 1:00 PM

Task 10353 - Analýza nájdených vzoriek

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

Created Date: 12/01/2018 1:00 PM

Bug 10354 - Integrované chyby v scéně

State: Done

Created Date: 12/01/2018 1:20 PM

Acceptance Criteria:

1. všetky nájdené chyby v scéně sú opravené
2. bolo vykonané regresné testovanie, pričom neboli objavené žiadne ďalšie chyby

Task 10355 - Oprava integračních chýb

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Done

Created Date: 12/01/2018 1:21 PM

Task 10359 - Oprava integračních chýb

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 12/03/2018 9:27 AM