

VREducation

Zápis zo 11. stretnutia s vedúcim projektom

Dátum a čas: 10.12.2018 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; zástupcovia spolupracujúcej firmy Moving Medical Media, s. r. o.

Úlohy:

- 1) Vyriešenie problémov s VRTK a oprava kozmetických chýb. ✓
- 2) Prezentácia prototypu hry zástupcom spolupracujúcej firmy. ✓
- 3) Diskusia s vedúcim o ďalšom smerovaní projektu. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

V rámci prvej časti 11. stretnutia s vedúcim projektom sme najskôr opravili viaceré kozmetické chyby v projekte, pričom sme zároveň vyriešili problém s knižnicou VRTK, ktorý bol spôsobený automatickou aktualizáciou platformy SteamVR. Následne sme finálnu verziu hry (v rámci zimnosemestrálnej etapy projektu) odprezentovali zástupcom spolupracujúcej firmy, pričom s potešením môžeme konštatovať, že s aktuálnou podobou projektu boli nadmieru spokojní. V záverečnej časti stretnutia sme spolu s vedúcim projektu diskutovali ďalšie smerovanie nami vyvíjanej hry, pričom sme sa zároveň oboznámili so zaujímavými poznatkami z domény separovania odpadu (v podobe krátkej prezentácie vedúceho), ktoré využijeme v ďalších etapách riešenia projektu pre účely zaistenia čo najväčšej hodnovernosti procesov v hernom prostredí.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Problémy s VRTK boli opravené (bola nutná aktualizácia).
- ➔ Jediná pripomienka zástupcov spolupracujúcej firmy: textúry pásov by mohli reflektovať príslušný druh odpadu.
- ➔ Brainstorming nápadov pre ďalšie smerovanie projektu:
 - Prispôbenie generovania odpadu v závislosti od podielu jednotlivých druhov odpadu v reálnom svete.
 - Poukázanie na dobu rozkladu jednotlivých druhov odpadu

- Vizualizácia dopadu správneho triedenia odpadu – napr. po nazbieraní 670 bodov (10b / plechovka) bude hráčovi zobrazený bicykel; reflektovanie početnosti na tabuli so skóre.
- Zahnutie spaľovne.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 10.12.2018:

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 prispôsobenie 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 pásu 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: Committed

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: In Progress

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

Bug 10467 - Zastavenie pásu nefunguje

Assigned To: Bc. Roman Hros

State: Committed

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

Acceptance Criteria:

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

Bug 10468 - VRTK po aktualizácii SteamVR nefunguje

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: Committed

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

Acceptance Criteria:

1. súčasná verzia VRTK je nahradená poslednou verziou