

VREducation

Zápis zo 6. stretnutia s vedúcim projektom

Dátum a čas: 5.11.2018 9:00 – 12:00

Miesto: 3D Lab (FIIT STU, 3.38)

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

Úlohy:

- 1) Vykonanie retrospektívy 2. šprintu a jeho formálne ukončenie. ✓
- 2) Diskusia s vedúcim projektu o vybraných aspektoch projektu a konceptuálny návrh dodatočných user stories. ✓
- 3) Dodatočná diskusia k problematike testovania hry. ✓
- 4) ~~Prezentácia aktuálnej verzie hry product ownerovi. ✗~~
- 4) Prezentácia aktuálnej verzie hry vedúcemu projektu. ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

Počas 6. stretnutia s vedúcim projektom sme najskôr vykonali retrospektívu uplynulého (druhého) šprintu, poukazujúc na jeho pozitívne, ako aj negatívne stránky (podrobnosti uvádzame v dedikovanom dokumente retrospektívy). Následne sme vedúcemu projektu odprezentovali aktuálny stav hry (zástupca spolupracujúcej firmy nebol na stretnutí prítomný) s následnou diskusiou o jej ďalšom smerovaní, konceptuálne definujúc nové „user stories“, ktoré budú umiestnené do „backlogu“ produktu.

V závere stretnutia sme sa ešte vrátili k problematike testovania hry a dospeli sme ku konsenzu, že automatické (jednotkové) testovanie modulov hry v jej súčasnej podobe nemá praktický význam (takto testovateľného kódu existuje v hre absolútne minimum) a vzhľadom na dynamicky sa meniaci koncept hry je realizovateľné iba vo veľmi obmedzenej miere, pričom príslušná réžia by bola neakceptovateľne vysoká. Ako náhradu jednotkového testovania sme sa preto rozhodli pokračovať v manuálnom integračnom testovaní (priamo na headsete HTC Vive), avšak vo formalizovanej podobe, evidujúc kroky, ako aj výsledky testovania v príslušnom testovacom protokole (priamo na serveri MS TFS).

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ V rámci šprintu sa nám nepodarilo dokončiť všetky „user stories“, predovšetkým vzhľadom na absenciu potrebných modelov pre tvorbu exteriéru separačnej linky.
- ➔ Prvý prototyp vonkajšieho prostredia, vytvorený v bezplatnom nástroji World Builder, pre jeho nízku grafickú hodnovernosť (kvalitu) neakceptujeme.
- ➔ Generovanie terénu platenou sadou nástrojov Gaia sa momentálne javí byť najlepšou voľbou.
- ➔ Jednotkové testovanie bolo nahradené formalizovaným manuálnym integračným testovaním (na headsete HTC Vive).
- ➔ Konceptuálny návrh dodatočných user stories pre doplnenie „backlogu“:
 - Ovládanie dopravníkového pásu:
 - Zastavenie / spustenie, rýchlosť
 - Penalizácia hráča za zastavenie pásu (k dispozícii je iba určité časové „okno“)
 - Zahrnutie ďalších strojov do separačnej linky:
 - Detektor kovov, lisy odpadu, drtiče a i.
 - Deformácia objektov
 - Zvuky (epika):
 - Dynamické zvuky strojov
 - Statický hluk
 - Jednotný koncept životného cyklu odpadu v hre:
 - Hromadenie
 - Triedenie
 - Znečistenie (prírody aj interiéru linky)
 - Manuálny zber v prírode
- ➔ Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 5.11.2018¹:

¹ Poznámka: Nesplnené user stories boli presunuté do nasledujúceho šprintu.

Product Backlog Item 9835 - [Manažment] Vytvorenie dokumentácie

Assigned To: Bc. Stefan Seben

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: Done

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

Task 9847 - Popis statických objektů

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Task 9848 - Popis funkcionality

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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

Task 9849 - Opis konceptu hry

Assigned To: Patrik Vlč

State: Done

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

Product Backlog Item 9836 - Doplnenie vnútorného prostredia

Assigned To: Bc. Richard Zikla

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: In Progress

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

Task 9851 - Doplnenie dynamických častí scény

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: In Progress

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

Product Backlog Item 9837 - Vytvorenie ovládania pásu

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

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

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

Task 9855 - Vytvorenie "steny"

Assigned To: Jicchag Soltes

State: In Progress

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

Task 9856 - Vytvorenie mechanizmu vysypania odpadu

Assigned To: Jicchag Soltes

State: In Progress

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 počítadlo

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

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. 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: In Progress

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

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

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: Done

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

Product Backlog Item 10030 - [Manažment] Pripravenie dokumentácie k priebežnému odovzdaniu

State: New

Created Date: 11/14/2018 6:54 PM

Acceptance Criteria:

1. dokument spĺňa požiadavky uvedené na stránke predmetu

Task 10031 - Vytvorenie dokumentov

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: In Progress

Created Date: 11/14/2018 6:55 PM

Task 10032 - Riadenie projektu: Úvod, role, aplikácie manažmentov

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: To Do

Created Date: 11/14/2018 6:57 PM

Task 10034 - Riadenie projektu: sumarizácie šprintov, globálna retrospektíva, metodiky

Assigned To: Bc. Adam Puskas

State: In Progress

Created Date: 11/14/2018 7:00 PM

Task 10035 - Inžinierske dielo: Úvod, ciele, analýza, testovanie

Assigned To: Patrik Vlk

State: To Do

Created Date: 11/14/2018 7:12 PM

Task 10036 - Inžinierske dielo: Celkový pohľad, návrh, implementácia

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: In Progress

Created Date: 11/14/2018 7:13 PM