

## Zápis zo 7. stretnutia s vedúcim projektom

<b>Dátum a čas:</b>	12.11.2018 9:00 – 12:00
<b>Miesto:</b>	3D Lab (FIIT STU, 3.38)
<b>Prítomní:</b>	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.
<b>Úlohy:</b>	1) Diskusia k stavu rozpracovania úloh v rámci aktuálneho šprintu. ✓ 2) Diskusia o vybraných návrhových aspektoch hry. ✓ 3) Testovanie nástroja Gaia. ✓
<b>Vypracoval:</b>	Adam Puškáš

---

Na začiatku stretnutia sme vykonali tradičný „stand-up“, na základe ktorého sa ukázalo, že počas uplynulého týždňa pokročil tím v práci na jednotlivých úlohách iba veľmi málo (z dôvodu vysokého akademického vyťaženia inými predmetmi) a je potrebné vykázat zlepšenie.

Dominantná časť stretnutia sa niesla v duchu tímovej diskusie o vybraných návrhových (konceptuálnych) aspektoch hry, zamerajúc sa na problematiku reflektovania nesprávnych rozhodnutí hráča v prostredí hry. Po ukončení diskusie sme v úzkej spolupráci s naším vedúcim skúmali možnosti použitia nástroja Gaia pre procedurálne generovanie prírody, pričom sme dospeli k záveru, že nástroj je vhodný iba pre tvorbu terénu (reliéfu), keďže pre účely generovania vegetácie v prírode využíva nástroj implicitne 2D modely, ktoré sú pre použitie vo virtuálnej realite nevhodné.

### Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Definujeme 4 stavy prostredia: čisté, mierne znečistené, stredne znečistené, nadmerne znečistené (0 – 100%)
- ➔ Počet stavov je konečný – od určitého bodu sa prostredie už nezlepšuje, resp. nezhoršuje.
- ➔ Počiatočným stavom bude stredné znečistenie (50%).
- ➔ Koncept reflektovania stavu prostredia v počasí (jasno, dážď...) a hudbe (od veselo ladenej až po deprimujúcu).

- ➔ Je potrebné vymyslieť mechanizmus pre komplexné ohodnocovanie rozhodnutí hráča (siahajúc za hranice zvyšujúceho sa „skóre“).
- ➔ Nápad na oddelenie jednotlivých scén (problém výkonu):
  - Interiér separačnej linky s výhľadom do „statickej“ prírody, v rámci ktorej sa hromadí odpad (atrapa)
  - Skutočný exteriér, do ktorého je možné po čase prejsť z vnútra linky (iný level) – manuálne čistenie od nahromadeného odpadu.
- ➔ Zbieranie odpadu v prírode – koncept „tyče“ s inventárom.
- ➔ Nástroj Gaia je vhodný iba pre generovanie terénu, keďže využíva 2D „assets“ pre generovanie vegetácie v prírode.

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 12.11.2018:

## Product Backlog Item 9349 - Vytvorenie vonkajšieho prostredia

**Assigned To:** Bc. Adam Puskas

**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 Vlč

**State:** To Do

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

## 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:** To Do

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

## Task 9847 - Popis statických objektov

**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:** In Progress

**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:** 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

**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 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

## 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:** 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 počítaadlo

**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. počítaadlo má formu niekoľkých digitálnych číslic
2. počítaadlo je umiestnené takým spôsobom, že je viditeľné pri vkladaní odpadu do ľubovoľného z kontajnerov
3. počítaadlo si zachováva celú funkcionality pôvodného (nerealistického) počítaadla

## 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:** In Progress

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