

VREducation

Zápis zo 8. stretnutia s vedúcim projektom

Dátum a čas:	19.11.2018 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 formálneho integračného testovania aktuálnej verzie hry. ✓ 2) Retrospektíva tretieho šprintu. ✓ 3) Prezentácia aktuálnej verzie hry product ownerovi. ✗ 3) Prezentácia a ukážka hry študentom stredných škôl (neformálne používateľské testovanie). ✓
Vypracoval:	Adam Puškáš

Počas prvej časti stretnutia sme vykonali formalizované integračné testovanie aktuálnej iterácie hry, využívajúc headset HTC Vive. Počas testovania bola odhalená jedna závažná a jedna chyba „kozmetického“ charakteru, pričom prvá z nich bola opravená priamo na stretnutí.

Následne sme vykonali retrospektívu tretieho šprintu, poukazujúc na pozitíva, ale najmä negatíva, ktoré s ním boli spojené (podrobnosti uvádzame v dedikovanom dokumente retrospektívy).

V záverečnej časti stretnutia sme odprezentovali koncept našej hry spolu s jej „live“ ukážkou skupinke študentov stredných škôl (v rámci fakultou organizovanej akcie), od ktorých sme získali cennú spätnú väzbu z pohľadu samotného používateľa. Z uvedeného dôvodu muselo byť zároveň odložené stretnutie s „product ownerom“, ktoré sa uskutoční v priebehu nadchádzajúceho šprintu.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Integračné testovanie odhalilo 2 chyby aktuálnej verzie hry:
 - Samovoľné „prepadávanie“ odpadu z pásu na vyvýšenej plošine (opravené);
 - Nekorektné zobrazenie textúry na dopravníkových pásoch.
- ➔ Retrospektíva ukázala väčšie množstvo nedostatkov predchádzajúceho šprintu (podrobnosti uvádza dokument retrospektívy).

- ➔ Vzhľadom na veľké množstvo nedokončených „user stories“ ich presúvame do nadchádzajúceho šprintu, ktorý zároveň k dnešnému dňu začíname.
- ➔ Presúvame tiež podporné (manažérske) „stories“, pri ktorých sme však ani nepredpokladali dokončenie v rámci aktuálneho šprintu (termín ich dokončenia je stanovený inštrukciami, uvedenými na stránke predmetu TP1).
- ➔ Spätná väzba od študentov stredných škôl:
 - ovládanie (predovšetkým zachytenie predmetu) je veľmi ťažkopádne
 - musí byť jasne vymedzený priestor, v rámci ktorého sa hráč smie pohybovať

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 19.11.2018:

Product Backlog Item 9835 - [Manažment] Vytvorenie dokumentácie

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: Done

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 Vlk

State: Done

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

Product Backlog Item 9836 - Doplnenie vnútorného prostredia

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

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: Done

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

Task 9851 - Doplnenie dynamických častí scény

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

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

Bug 10049 - Odpad nie je automaticky ničený

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 11/19/2018 10:04 AM

Acceptance Criteria:

1. všetky typy odpadu sú vždy zničené v drtičke

Task 10051 - Zväčšenie plochy deštruktora a odstránenie generovania plechoviek

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Done

Created Date: 11/19/2018 10:06 AM

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: Done

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

Task 9856 - Vytvorenie mechanizmu vysypania odpadu

Assigned To: Jicchag Soltes

State: Done

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

Product Backlog Item 9842 - [Manažment] Analýza dodatočných modelov

Assigned To: Bc. Kristina Knapova

State: Done

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: Committed

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: Done

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