

VREducation

Zápis zo 9. stretnutia s vedúcim projektom

- Dátum a čas:** 26.11.2018 9:00 – 12:00 (prezentácia spolupracujúcej firme o 13:30)
- 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, zástupcovia spolupracujúcej firmy
- Úlohy:**
- 1) Sumarizácia práce v uplynulom týždni formou „stand-up“. ✓
 - 2) Vyriešenie konfliktov viacerých pull requestov a ich zlúčenie s „dev“ vetvou. ✓
 - 3) Vyriešenie integračných problémov, spôsobených zlúčením viacerých vetiev s „dev“ vetvou. ✓
 - 4) Konceptuálne definovanie a proritizácia nových user stories pre doplnenie backlogu. ✓
 - 5) Prezentácia aktuálnej verzie hry spolupracujúcej firme. ✓
- Vypracoval:** Adam Puškáš
-

V rámci 9. stretnutia s vedúcim projektom sme najskôr vykonali tradičný „stand-up“, pričom na základe jeho výsledkov môžeme konštatovať, že 4. šprint napreduje presne podľa stanovených očakávaní. V súvislosti s integráciou množstva novoimplementovanej funkcionality bolo potrebné vyriešiť niekoľko konfliktov pull requestov a následne ich zlúčiť s pracovnou „dev“ vetvou, pričom sa však zároveň objavilo viacero integračných „bugov“, z ktorých sme väčšinu operatívne vyriešili.

V druhej časti stretnutia sme s vedúcim projektom prediskutovali jeho ďalšie smerovanie, čoho výsledkom bolo definovanie a následná proritizácia nových user stories, ktoré budú v najbližšej dobe doplnené do backlogu vo formalizovanej podobe.

V závere stretnutia (výnimočne v čase 13:30 hod.) sme odprezentovali aktuálny prototyp hry, ako aj celkovú víziu tímu spolupracujúcej firme. S potešením môžeme konštatovať, že s aktuálnou verziou boli zástupcovia firmy spokojní, pričom nám taktiež poskytli cennú spätnú väzbu, ktorú zohľadníme v nadchádzajúcich iteráciách produktu.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Väčšina integračných problémov bola vyriešená operatívne, avšak zostáva vyriešiť problém s neprítomnosťou plošiny (nesúcej sekundárny dopravník), ako aj niektorých ďalších statických objektov v scéne.
- ➔ V budúcnosti by bolo vhodné integračným problémom (plynúcim zo zlučovania vetiev) predchádzať vďaka využitiu nástroja Smart Merge pre Unity.
- ➔ Nástroj Vegetation Studio umožňuje využiť techniku „billboarding“, ktorá môže významným spôsobom uľahčiť tvorbu náhľadu do „statickej“ prírody z budovy triediacej linky.
- ➔ V prípade problémov s „trhaným“ výstupom z pohybového ovládača je potrebné kontaktovať vedúceho projektu.
- ➔ Nápad: obohatenie scény o „entitu“ (príp. reproduktor), ktorá by hráčovi operatívne vysvetľovala herné mechanizmy (nutný dabing)
- ➔ Konceptuálne definovanie nových user stories:
 - Kontinuálne ovládanie rýchlosti pásu (závislosť od času): 4h
 - Analýza dostupných „assetov“ pre zvuky hry: 5h
 - Integračné a systémové testovanie aktuálnej verzie hry: 4h
 - Vytvorenie vonkajšieho prostredia:
 - Vytvorenie scény (6h)
 - Integrácia teleportu (2h)
 - Implementácia reštrikcií teleportu (4h)
 - Optimalizácia výkonnosti (6h)
 - Doplnkové stroje triediacej linky
 - Zahrnutie ovládania pomocou Leap Motion
 - Vylepšenie osvetlenia scény
 - Doplnenie vnútornej scény o ďalšie statické objekty
- ➔ Poznámky z prezentácie spolupracujúcej firme:
 - Smerovanie produktu je veľmi dobré.
 - Nápad na prepojenie s každodenným životom – napr. po vytriedení určitého počtu plechoviek (700) bude hráčovi oznámené, že z recyklovaného materiálu možno vyrobiť bicykel (vyžitie „pop-upu“ i zvukovej notifikácie)
 - Je nutné spraviť ovládanie ergonomickejším (minimalizácia pohybu hráča)
 - Prvky, ako postupné vylepšovanie „schopností“ hráča (v podobe odomykania doplnkových strojov) nie sú vhodné (vzhľadom na dobu hrateľnosti hry).

Export stavu rozpracovania úloh z MS TFS k 26.11.2018:

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: In Progress

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

Task 10017 - Vytvorenie okolia skládky

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: To Do

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

Task 10018 - Implementácia funkcionality

Assigned To: Bc. Stefan Seben

State: In Progress

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

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 počítaadlo

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. 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: 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 Vlk

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 Vlk

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 10223 - Steny budovy nevyzerajú realisticky

Assigned To: Bc. Richard Zikla

State: Committed

Created Date: 11/25/2018 11:41 AM

Acceptance Criteria:

1. textúra stien a strechy je nahradená realisticky vyzerajúcim materiálom

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