

ID	Title	Work Item Type	State	Description	Story Points	Iteration Path	Original Estimate	Assigned To
15676	Napisat prihlasku do TPCup	User Story	Closed	prvotny navrh, nie je to zavazne kontakt na tim	2	Radiant\Banana		Bc. Ľubomír Kurčák
15677	Spisat zakladny koncept	Task	Closed			Radiant\Banana	1	Bc. Patrik Tománek
15678	Finalizacia a odoslanie prihlasky	Task	Closed			Radiant\Banana	1	Bc. Patrik Tománek
15674	Nastroj na komunikáciu v time	User Story	Closed	Slack/Discord integracia na TFS pridať zakaznika	3	Radiant\Banana		Bc. Ľubomír Kurčák
15679	Vybrat nastroj na timovu komunikáciu	Task	Closed			Radiant\Banana	1	Bc. Viktor Beňo
15680	Vytvorit integráciu s TFS	Task	Closed			Radiant\Banana	2	Bc. Ľubomír Kurčák
15698	Otestovanie prepojenia na TFS	Task	Closed			Radiant\Banana		Bc. Viktor Beňo
15612	Hľadanie 3D modelov pre elektrické/logické obvody	User Story	Closed	treba napísať polycount (prísny limit polygonov (limit 100 000 tris/vertices)) * dobre vyhľadať low-poly treba vybrať čo najskor aby sa stihli kúpiť/zistiť či sú vhodné * CGTrader * Unity Asset Store * Turbo Squid * https://www.cgtrader.com/3d-models/science/medical/lab-props * https://www.cgtrader.com/3d-models/electronics/computer/electronic-components-6aa15bc8-b166-4f6d-b9af-c5768d645c01 * breadboard example: https://www.cgtrader.com/3d-models/science/laboratory/electronic-project-board * káble v breadboard unity example: https://www.youtube.com/watch?v=YYrLBzmFEjE rozdeliť do kategórií, naparovať na existujúce Papers: * https://cecas.clemson.edu/hcsl/wp-content/uploads/2016/04/Interactive-Breadboard-Activity-Simulation.pdf	8	Radiant\Banana		Bc. Ľubomír Kurčák
15681	Hľadanie modelov pre Breadboard	Task	Closed			Radiant\Banana	4	Bc. Patrik Tománek

15682	Hľadanie modelov pre grid/bloky	Task	Closed			Radiant\Banana	4	Bc. Ľubomír Kurčák
15686	Otestovať modely v Unity	Task	Closed	poly count textury/priesvitnosť tieň najst hociaké chyby		Radiant\Banana	3	Bc. Ľubomír Kurčák
15672	Analyza existujúcich riešení z praxe (fyzických)	User Story	Closed	Treba porovnať výhody/nevýhody Napr. Grid ľahší na implementáciu * Circuit Blox * Physics Blocks * Tactile IQube https://www.tactiles.io/ * https://www.amazon.com/Teenii-Electricity-Experiment-Electromagnetism-Electronics/dp/B075KPZM5N * https://www.amazon.co.uk/Snap-Circuits-SC-110-Electronics-Exploration/dp/B07VPDWXST/ref=pd_sbs_21_7?encoding=UTF8&pd_rd_i=B07VPDWXST&pd_rd_r=0678aa0c-03ea-4474-b18a-ae049869928b&pd_rd_w=HB9RC&pd_rd_wg=YxFvn&pf_rd_p=b9bf232d-9a8a-4c7d-aa9d-641c0995d3a2&pf_rd_r=N6EREKB257TVMAZF86MB&pvc=1&refRID=N6EREKB257TVMAZF86MB * ... treba ešte pogooglit	5	Radiant\Banana		Bc. Ľubomír Kurčák
15683	Vyhľadanie riešení	Task	Closed			Radiant\Banana	2	Tomas Sabo
15684	Analyza grid riešení	Task	Closed			Radiant\Banana	2	Bc. Viktor Beňo
15685	Analyza breadboard riešení	Task	Closed			Radiant\Banana	2	Bc. Erik Paľa
15673	Navrh potencionálnych riešení	User Story	Closed	Grid/Breadboard STEM/Blocks závisí od analýzy/modelov, kt. najdeme	8	Radiant\Banana		Bc. Ľubomír Kurčák
15687	Navrh blokovej riešenia	Task	Closed			Radiant\Banana	3	Bc. Viktor Beňo
15688	Navrh breadboard riešenia	Task	Closed			Radiant\Banana	3	Bc. Erik Paľa