

ID	Title	Work Item Type	State	Description	Story Points	Iteration Path	Original Estimate	Assigned To
15904	Vytvorenie sceny pre modifikáciu vozidla	User Story	Closed	Vytvorenie sceny pre modifikáciu vozidla selektovanie objektov vozidla, vždy sa njakou formou nacita grid	11	Radiant\Kiwi		Bc. Patrik Tománek
15929	Vytvorenie interaktívnych komponentov vozidla	Task	Closed			Radiant\Kiwi	4	Bc. Patrik Tománek
15930	Vkladanie suciastok do gridboardu a spustenie gridboardu pre dany komponent	Task	Closed			Radiant\Kiwi	4	Bc. Patrik Tománek
15926	Modifikácia modelu vozidla	User Story	Closed	Modifikácia modelu vozidla animácie zabacania, či sa to dá meniť pomocou animáčného parametru pozrieť sa na fyzikálnu simuláciu, ako zmodifikovať model aby fungoval s štandardným ovladačom vozidla sú všetky modely oddelené, ktoré potrebujeme (napríklad na highlight paky, svetiel, volant, etc)	8	Radiant\Kiwi		Bc. Patrik Tománek
15931	Analyza a spracovanie animácií a animáčnych parametrov	Task	Closed			Radiant\Kiwi	2	Bc. Erik Paľa
15932	Integrácia modelu s fyzikálnou simuláciou	Task	Closed			Radiant\Kiwi	3	Bc. Patrik Tománek
15933	Rozdelenie modelu na interaktívne suciastky	Task	Closed			Radiant\Kiwi	3	Bc. Patrik Tománek
15927	Testovanie oscilátorov a	User Story	Closed	Testovanie oscilátorov a kondenzátorov SpiceSharp samplace kódu zaznamenané, vzory funkčných oscilátorov a kondenzátorov skúsiť vyúžiť fora, skúsiť či to v LTspice funguje	13	Radiant\Kiwi		Bc. Viktor Beňo

	kondenzatorov SpiceSharp								
15934	Vytvorit sample kodu oscilatorov	Task	Closed				Radiant\Kiwi	8	Bc. Viktor Beňo
15935	Vytvorit sample kodu pouzitia kondenzatorov	Task	Closed				Radiant\Kiwi	8	Bc. Viktor Beňo
15936	Vyskusanie simulacie v LTspice	Task	Closed				Radiant\Kiwi	6	Bc. Erik Paľa
15928	Doplnenie modelov suciastiek	User Story	Closed	Doplnenie modelov suciastiek vytvorenie sample obvodov v Unity, staci odvodit a SpiceSharp vstup fotka obvodu v Unity vstup pre SpiceSharp Parser (to co hodi do okna) vypisat do konzoly a prekopirovat z konzoly vytvorenie sample obvodov v Unity, staci odvodit a SpiceSharp vstup fotka obvodu v Unity vstup pre SpiceSharp Parser (to co hodi do okna) vypisat do konzoly a prekopirovat z konzoly	8		Radiant\Kiwi		Bc. Ľubomír Kurčák
15937	Vytvorenie modelu baterie	Task	Closed				Radiant\Kiwi	2	Bc. Ľubomír Kurčák
15938	Vytvorit modelu cievky	Task	Closed				Radiant\Kiwi	2	Bc. Ľubomír Kurčák
15939	Vytvorenie modelu capacitoru	Task	Closed				Radiant\Kiwi	2	Bc. Ľubomír Kurčák
15940	Vytvorenie modelu motora	Task	Closed				Radiant\Kiwi	2	Bc. Ľubomír Kurčák
15941	Vytvorenie modelu reproduktoru	Task	Closed				Radiant\Kiwi	2	Bc. Ľubomír Kurčák
15942	Vytvorenie modelu oscilatoru	Task	Closed	https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2F5.imimg.com%2Fdata5%2FJP%2FVL%2FMY-45609829%2F12-mhz-crystal-oscillator-quartz-crystal-500x500.png&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.indiamart.com%2Fprodetail%2F12-mhz-crystal-oscillator-quartz-crystal-			Radiant\Kiwi	2	Bc. Ľubomír K

			18796453473.html&tbnid=iT_iWBRB5yaZAM&vet=12ahUKEwjoyaTT-4LwAhWDgM4BHTsHCjIQMygBegUIARCVAg..i&docid=TIIPe_HgEuKMM&w=483&h=482&q=crystal%20oscillator&ved=2ahUKEwjoyaTT-4LwAhWDgM4BHTsHCjIQMygBegUIARCVAg				
--	--	--	--	--	--	--	--