
ZÁPISNICA Č. 13

Tím č. 16 - Radiant

12.03.2021

ZHRNUTIE STRETNUTIA

1. Rekapitulácia šprintu
2. Retrospektíva šprintu
3. Tvorba nového šprintu
4. Rozdelenie úloh v šprinte

POZNAMKY ZO STRETNUTIA

- Počas rekapitulácie predošlého šprintu sme diskutovali ohľadom 2 vecí
 - Jedna *User Story* sa nestihla včas dokončiť, konkrétne vypracovanie návrhu simulovaného vozidla. Keďže žiadna úloha nebola od tejto závislá nič zlé sa nestalo, len sme ju presunuli do ďalšieho šprintu.
 - Nepodarilo sa nám integrovať *SpiceSharpParser* do nášho projektu, pričom sme tento problém na tomto stretnutí aj vyriešili.
- Pri retrospektíve sa nenašli žiadne problémy, dôvod nedokončenia úlohy bola časová vyťaženosť v danom týždni, a teda na vypracovanie úlohy už nevyšiel čas
- V tomto šprinte máme teda pokračovať v úlohe z predošlého týždňa, konkrétne vypracovanie návrhu simulovaného vozidla
- Máme sa úlohu implementovať *SpiceSharpParser* do projektu, pretože sa zistila a odstránila príčina, kvôli ktorej sme neboli schopní implementovať tento balíček do projektu
 - Najprv máme integrovať *SpiceSharpParser* do projektu
 - Vytvoriť demo scénu pre otestovanie funkčnosti tohto balíčka
 - Kontaktovať autora tohto balíčka ohľadom aktualizácie, pretože pre korektnú funkčnosť tohto balíčka je potrebná zmena verzie *SpiceSharp* knižnice na staršiu. Dôvod je taký, že *SpiceSharpParser* nie je kompatibilný s novou verziou *SpiceSharp* knižnice.
- Máme vytvoriť model autíčka. V prípade, že sa nám nepodarí nájsť vhodné textúry takéhoto autíčka, bude potrebné ich vytvorenie
 - Najprv máme vytvoriť zoznam existujúcich modelov
 - Následne vytvoríme .fbx modely, ktoré importujeme do projektu a odhalíme prípadne problémy s danými modelmi
- Máme analyzovať fyzikálne simulácie vozidla
 - Najprv máme nájsť existujúce riešenia rôznych fyzikálnych simulácií, ako napríklad aj arkádové simulácie
 - Následne tieto nájsené riešenia zanalyzujeme a vyhodnotíme ich výhody/nevýhody