
ZÁPISNICA Č. 15

Tím č. 16 - Radiant

26.03.2021

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 nenarazili na žiaden problém s nejakou z úloh
- Pri retrospektíve sa nenašli žiadne problémy, všetky úlohy boli dokončené včas
- V tomto šprinte sa máme venovať návrhu scény pre modifikáciu vozidla
 - Najprv si máme definovať, akým spôsobom bude auto modifikované, niektoré z doposiaľ vymyslených možností sú:
 - Zmenšenina vozidla počas jeho modifikácie
 - Hráč bude môcť vkladať vytvorené obvody do snap zón vozidla, kedy sa tento obvod premení na jednu zo súčiastok, ako napríklad motor, svetlá, atď.
 - Hráč bude môcť vyberať komponenty z vozidla, položiť ich na stôl, kedy sa tento komponent premení na grid-board a následne vypracuje požadovaný elektrický obvod, ktorý opätovne vloží do vozidla už vo forme komponentu
 - A iné
 - Ďalej máme po návrhu vytvoriť aj grafický náčrt scény so všetkými hlavnými časťami, ako napríklad stôl, vytiahnutie súčiastky, spôsob priebehu interakcie so súčiastkami a grid-boardom, atď.
 - Nakoniec máme pre tieto súčiastky vytvoriť aj prvotné verzie schém elektrických obvodov, ktorých tvorba sa bude očakávať od používateľa
 - Celý proces máme zdokumentovať
- Následne máme vypísať spice kód pre súčiastky v simulovanom obvode
 - Najprv je potrebné vytvoriť interaktívnu tabuľu v prostredí hry
 - Následne na tejto tabuľi si budú môcť používatelia v prípade záujmu nechať vygenerovať spice kód pre nimi simulovaný obvod
- Ako poslednú úlohu máme vytvoriť príklady pokročilejších obvodov za použitia SpiceSharp a SpiceSharpParsera
 - Oscilátor
 - Buzzer
 - Zložitejšie riadenie motora vozidla ako len cez odpor, a teda na odpor bude používateľom poskytnutý pomalý motor, pričom si budú môcť vytvoriť rýchlejší motor za použitia mosfetu
 - A ďalšie z pohľadu vozidla