
ZÁPISNICA Č. 17

Tím č. 16 - Radiant

09.04.2021

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 vytvoreniu scény pre modifikáciu vozidla
 - Určiť spôsob selektovania objektov vozidla
 - Určiť spôsob načítavania obvodu z príslušného objektu vozidla
 - Vytvoriť interaktívne komponenty vozidla
 - Implementovať vkladanie objektov vozidla do gridboardu a následne spustenie gridboardu pre daný objekt
- Ďalej máme modifikovať model vozidla
 - Vykonať analýzu a spracovať animácie a animačných parametrov z poskytnutého modelu vozidla
 - Integrácia modelu s fyzikálnou simuláciou
 - Rozdeliť model na interaktívne a neinteraktívne súčiastky
- Predposledná *User Story* je zameraná na testovanie oscilátorov a kondenzátorov *SpiceSharp-u*
 - Vytvoriť sample kód oscilátorov
 - Vytvoriť sample kód kondenzátorov
 - Vyskúšať vytvorené kódy aj v *LTspice*
- Doplnenie modelov súčiastiek
 - Okrem vytvorenia samotných modelov je potrebné pre každý model zvlášť vytvoriť aj sample v Unity, pričom je potrebné tento vytvorený obvod odfoťiť spolu so vstupom pre *SpiceSharpParser* a výpisom výstupu danej simulácie
 - Vytvoriť model batérie, cievky, kondenzátora, motora, reproduktora, oscilátora