
ZÁPISNICA Č. 3

Tím č. 16 - Radiant

26.10.2020

ZHRNUTIE STRETNUTIA

1. Rekapitulácia šprintu
2. Retrospektíva šprintu
3. Tvorba nového šprintu
4. Rozdelenie úloh v šprinte
5. Napísať prihlášku pre TP Cup

POZNAMKY ZO STRETNUTIA

- Odstrániť NuGet package z Unity a pridať do projektu SpiceSharp pomocou dll súborov
- Upraviť hlavný text na stránke
- Pripraviť nástroj na komunikáciu v tíme s integráciou TFS
- Nájsť 3D modely pre elektrické/logické obvody
 - **Priorita!** (dokončiť do prvej polovice šprintu)
 - Dávať pozor na počet polygónov (zdokumentovať ich počet), sústrediť sa na low-poly modely
 - Prehľadávať 3D modely na
 - CGTrader
 - Unity Asset Store
 - TurboSquid
 - Rozdeliť modely do kategórií (grid, káblové, ...)
 - Hľadať breadboardové aj blokové modely, môžu sa kombinovať
 - Otestovanie textúr v Unity, snaha zísť možné problémy (polycount, priesvitnosť textúr, zlé tieňe, ...)
- Analyzovať existujúce riešenia z praxe
 - Porovnať výhody/nevýhody čo sa týka implementácie do VR prostredia
 - Circuit Blox, Physics Blocks, Tactile IQube, a ďalšie
- Vytvoriť návrh potencionálnych riešení
 - Spísať viaceré možnosti, zamyslieť sa nad nimi, spísať ich výhody/nevýhody
 - Grid/Breadboard
 - STEM/blocks
 - Závislé od analýzy a modelov, ktoré nájdeme
- Rozhodnúť presný cieľ práce
 - Široký prototyp (napr. VR nadstavba SpiceSharpu)
 - Špecifický prípad (Breadboards modelmi áut)