
ZÁPISNICA Č. 8

Tím č. 16 - Radiant

30.11.2020

ZHRNUTIE STRETNUTIA

1. Diskusia ohľadom jednotlivých úloh v šprinte
2. Diskusia ohľadom tvorby SpiceSharp dema
3. Diskusia ohľadom VR Interaction Framework

POZNAMKY ZO STRETNUTIA

- Jedna z úloh v 4. šprinte je vytvorenie vylepšených reliéfových modelov, ktorá bola do prvej polovice hotová a ukázaná nášmu *Product Ownerovi*, s ktorým sme sa dohodli o ukončení tohto smeru vývoja, pričom budeme pokračovať v smere tvorby 3D modelov.
- Pri tvorbe SpiceSharp dema sme doposiaľ vytvorené demo testovali iba v rámci prostredia Visual Studio, kde nás *Product Owner* nasmeroval na riziko vzniku rôznych problémov pri implementácii tohto dema do Unity
 - Lepšie je hneď testovať SpiceSharp funkcionality v rámci Unity, aby sa čo najskôr odhalili možné chyby kým nebude neskoro
 - V prípade zistenia fatálnych chýb je dôležité hľadať novú knižnicu pre simuláciu elektrických obvodov
- Pre VR Interaction Framework sme sa dohodli o vytvorení vlastnej scény v Unity, v ktorej sa budú nachádzať rôzne objekty z tohto frameworku.
 - Otestovať funkcionality emulátoru obsiahnutého vo frameworku
 - Naviazať na tento emulátor náš vlastný skript pre desktop riešenie, ktorý obsahuje raycast funkcionality