
ZÁPISNICA Č. 9

Tím č. 16 - Radiant

7.12.2020

ZHRNUTIE STRETNUTIA

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

POZNAMKY ZO STRETNUTIA

- Počas rekapitulácií 3. šprintu, konkrétne úlohy, ktorá sa týkala vytvorenia SpiceSharp dema v Unity, sme dostali pár usmernení, na ktorých budeme pracovať ďalej
- Zistilo sa, že tvorba nových komponentov je náročnejšia než sme zo začiatku očakávali
 - Je potrebné bližšie pochopiť jadro SpiceSharp, konkrétne funkcionality matic a matematického modelu
- Máme pokračovať s integráciou VR Interaction Framework do nášho projektu.
 - Vytvoriť rozšírenie pre snap zones od VR Interaction Framework potrebné pre náš projekt
 - Integrovať naše vytvorené modely, aby boli kompatibilné s VR Interaction Framework
 - Prvotná integrácia inputov a outputov uzlov grid boardu
 - Rozmyslieť si akú logiku budeme používať
 - Začať implementovať vybranú logiku do nášho prototypu
- Ďalej máme analyzovať synchronizačné frameworky pre náš projekt, ktorí bude kolaboratívny. Okrem synchronizácie pohybu je takisto potrebná aj implementácia voice chatu.
 - Photon Bolt
 - SmartFox Server
 - Realtime Cloud
 - PUN2
 - Vyhodnotenie analýz