Project D

Bram Vermeer (1009906)  
Marcus van de Vorst (098122)  
Nikola Saratlija (1005923)  
Rob van Apeldoorn (1006286)  
Xander Robbemond (1018961)

Sprint Planning

Link naar het Trello bord : <https://trello.com/b/yHZRXasb/project-d>

Begrippenlijst:

PP: Planning Poker

Sprint 1 (Projectweek):

* Unity omgeving aanmaken (PP = 1)
  + We hebben een omgeving in de game engine Unity nodig waar we gezamenlijk aan het project kunnen werken.
  + N: 2
  + B: 1
  + M: 1
  + R: 1
  + X: 1
* Zelfstudie onderzoek doen naar game engine Unity. (PP = 3)
  + Sommigen van ons hebben weinig ervaring met Unity en moeten eerst nog wat basics leren over het platform, voordat ze ermee kunnen werken.
  + N: 6
  + B: 2
  + M: 1
  + R: 3
  + X: 1
* Github aanmaken. (PP = 1)
  + We hebben een github repository nodig om onze gezamenlijke voortgang op te slaan en op te halen.
  + N: 1
  + B: 1
  + M: 1
  + R: 1
  + X: 1
* 1.1 VR-rig maken in Unity omgeving (PP = 5)
  + Om gebruik te maken van VR in de Unity omgeving moet er eerst een VR-rig aangemaakt worden.
  + De VR-rig is het object dat de gebruiker bestuurt met de VR bril.
  + N: 6
  + B: 8
  + M: 2
  + R: 4
  + X: 5
* 1.2 Het SKP bestand van de wijk Cool toevoegen in Unity omgeving (PP = 3)
  + Met Unity moet het SKP-bestand dat een 3D model is van de wijk Cool ingeladen worden in Unity.
  + N: 4
  + B: 4
  + M: 3
  + R: 3
  + X: 2
* 1.3 Het SKP van de wijk Cool op de juiste locatie zetten in Unity (PP = 8)
  + Wanneer het object van de wijk Cool op de juiste plek zit kunnen we systemen maken die andere objecten kan toevoegen op de juiste plaats.
  + N: 9
  + B: 10
  + M: 9
  + N: 10
  + X: 5
* 2.1 VR-rig plaatsen op de goede locatie (PP = 6)
  + door het VR-rig object op de juiste plaats te zetten hebben we een startpunt voor de gebruiker om in de VR omgeving te komen.
  + N: 7
  + B: 8
  + M: 3
  + R: 2
  + X: 7
* 3.1 Maak een GUI voor het menu in Unity (PP = 4)
  + Met dit menu kan de gebruiker de applicatie beëindigen op een makkelijke manier.
  + Zonder dit menu zou de gebruiker via OS-systemen zoals task manager het programma moeten sluiten. En dat is niet handig voor gebruikers.
  + N: 3
  + B: 5
  + M: 5
  + R: 2
  + X: 7
* 3.2 Zorg ervoor dat het menu zichtbaar wordt wanneer de gebruiker een knop in drukt (PP = 3)
  + Een knop op de VR controllers moet ervoor zorgen dat het menu zichtbaar in beeld komt van de gebruiker.
  + Dit menu moet vervolgens het beeld van de gebruiker volgen.
  + N: 2
  + B: 5
  + M: 6
  + R: 2
  + X: 2

Sprint 2:

Groep:

* Technisch rapport maken.

Mark:

* Omzetten CSV-bestand van lantaarnpalen naar alleen nuttige data

Rob:

* Omzetten van bestandstypen in FME waardoor deze te gebruiken zijn in Unity.
* Zelfstudie doen naar game engine Unity.

Nikola:

* Terrein met straatnamen en wegen toevoegen aan het 3D-model
* Mogelijkheden van automatisering onderzoeken
* Andere coördinaten datasets verwerken in het 3D-model (banken)

Bram:

* Verdiepend onderzoek doen naar CityGML in Unity, Meerdere plug-ins testen.
* Zelfstudie doen naar game engine Unity.

Xander:

* Modellen maken/vinden voor straatmeubilair.

Sprint 3:

Groep:

* Technisch rapport bijhouden.
* Onderzoeksrapport aanvullen.
* Iot day evenement.

Mark:

* Broncode van CityGML plugins onderzoeken.
* Omzetten csv bestand van lantaarnpalen naar alleen nuttige data.

Rob:

* Inladen van objecten in Unity op basis van coordinaten in csv format.
* Modellen maken/vinden voor straatmeubilair.
* Bestanden van straatmeubilair samenvoegen aan CityGML in Unity.
* Straatmeubilair de juiste schaal geven.
* Onderzoek doen naar aangeleverde bestanden van straatmeubilair.

Nikola:

* Broncode van CityGML plugins onderzoeken.
* Omzetten csv bestand van lantaarnpalen naar alleen nuttige data.
* Prototype maken waarin alle lantaarnpalen in Cool te zien zijn in het 3D-model.
* Bestanden van straatmeubilair samenvoegen aan CityGML in Unity.
* Onderzoek doen naar aangeleverde bestanden van straatmeubilair.

Bram:

* Broncode van CityGML plugins onderzoeken.
* algemeen .Skp model maken voor een verkeersbord.
* Modellen maken/vinden voor straatmeubilair.
* Onderzoek doen naar aangeleverde bestanden van straatmeubilair.

Xander:

* Modellen maken/vinden voor straatmeubilair.

Sprint 4:

Groep:

* SRS maken.
* Testplan maken.
* De verschillende testen uitvoeren.
* Thingscon evenement.

Mark:

* Automatisch colliders toevoegen aan stadsobjecten.

Rob:

* Optimaliseren van FME-model.
* Texturen toevoegen aan gebouwen.
* Verdiepend onderzoek naar testen.

Nikola:

* Texturen en terrein toevoegen aan 3D-model.
* Updaten van SRS, Technisch rapport en Evidence of Research.

Bram:

* Verdiepend onderzoek en testen naar automatisering van modellen in FME.
* Verdiepend onderzoek en testen naar automatisch inladen van skp modellen.
* Verdiepend onderzoek en testen naar vloer met een kaart inladen in de modellen.
* SKP-model automatisch in Unity inladen.

Xander:

* Automatisch inladen van bodem voor de wijk cool en stadsdriehoek.
* Automatisch inladen van muren rondom de wijken cool en stadsdriehoek.