Sprint Review

Groep 1

INF2B

Namen en studentnummers

Bram Vermeer (1009906)

Marcus van de Vorst (098122)

Nikola Saratlija (1005923)

Rob van Apeldoorn (1006286)

Xander Robbemond (1018961)

Taken die afgerond zijn per sprint:

**Sprint 1:**

* Zelfstudie onderzoek doen naar game engine Unity. [3]
* Unity omgeving aanmaken. [1]
* Github aanmaken. [1]
* CityGML bestand inladen in Unity.
* 1.1 VR-rig maken in Unity omgeving. [5]
* 1.2 Het SKP bestand van de wijk Cool toevoegen in Unity omgeving. [3]
* 1.3 Het SKP van de wijk Cool op de juiste locatie zetten in Unity. [8]
* 2.1 VR-rig plaatsen op de goede locatie. [6]
* Broncode van CityGML plugins onderzoeken.

**Sprint 2:**

* Technisch rapport maken.
* Omzetten CSV-bestand van lantaarnpalen naar alleen nuttige data
* Omzetten van bestandstypen in FME waardoor deze te gebruiken zijn in Unity.
* Zelfstudie doen naar game engine Unity.
* Terrein met straatnamen en wegen toevoegen aan het 3D-model
* Mogelijkheden van automatisering onderzoeken
* Andere coördinaten datasets verwerken in het 3D-model (banken)
* Verdiepend onderzoek doen naar CityGML in Unity, Meerdere plug-ins testen.
* Zelfstudie doen naar game engine Unity.
* Modellen maken/vinden voor straatmeubilair.

**Sprint 3:**

* Broncode van CityGML plugins onderzoeken.
* Omzetten csv bestand van lantaarnpalen naar alleen nuttige data.
* 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.
* Onderzoek doen naar aangeleverde bestanden van straatmeubilair.
* Algemeen .Skp model maken voor een verkeersbord.

**Sprint 4:**

* SRS maken.
* Testplan maken.
* De verschillende testen uitvoeren.
* Thingscon evenement.
* Automatisch colliders toevoegen aan stadsobjecten.
* Optimaliseren van FME-model.
* Texturen toevoegen aan gebouwen.
* Verdiepend onderzoek naar testen.
* Texturen en terrein toevoegen aan 3D-model.
* Updaten van SRS, Technisch rapport en Evidence of Research.
* 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.
* Automatisch inladen van bodem voor de wijk cool en stadsdriehoek.
* Automatisch inladen van muren rondom de wijken cool en stadsdriehoek.