

[VRCOLLAB-146] [Integrovať do prototypu Kinect Fusion](#) Created: 05/Mar/16 Updated: 06/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Mario Csaplar	Assignee:	Mario Csaplar
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Issue Links:	Blocks is blocked by VRCOLLAB-145 Vybudovať prototyp na OpenGL zobrazuj... Done
Epic Link:	Práca s Kinectom
Sprint:	Sprint 8

Description

Kinect Fusion tvorí samostatnú časť SDK a slúži na generovanie 3D objektov zo senzorových dát. Na použitie API rekonštrukčného modulu je najprv potrebné dokončiť a overiť prácu s čistými dátami zo senzorov.

Príbeh uskutočňovaný spoločne s Erikom Bujnom.

Generated at Mon Mar 14 21:29:23 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-145] Vybudovať prototyp na OpenGL zobrazujúci dáta zo senzorov Created: 05/Mar/16 Updated: 06/Mar/16 Resolved: 06/Mar/16

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Mario Csaplar	Assignee:	Mario Csaplar
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Issue Links:	Blocks
	blocks VRCOLLAB-146 Integrovať do prototypu Kinect Fusion In Progress
Epic Link:	Práca s Kinectom
Sprint:	Sprint 8

Description

V prvom semestri prebiehala práca na Kinecte prostredníctvom ukážok z Kinect SDK, ktoré sú postavené na Direct2D. Aplikačná logika je v nich veľmi úzko zviazaná s logikou

zobrazovania. Oddeliť aplikačný kód a integrovať ho do OpenGL by bolo oveľa pracnejšie než navrhnuť a vytvoriť nový prototyp podľa našich požiadaviek.

Cieľom je aplikácia, ktorá získava dáta z farebnej, hĺbkovej a infračervenej kamery a podľa používateľského vstupu zobrazuje farebnú mapu, hĺbkovú mapu, infračervenú mapu, point cloud a klby najviac 8 ľudí.

Comments

Comment by [Mario Csaplar](#) [06/Mar/16]

Podarilo sa vytvoriť prototyp aplikácie v OpenGL, ktorá pomocou Kinect SDK zobrazuje zosnímané dáta podľa používateľského vstupu.

Obsluha:

- 1 - farebná mapa
- 2 - hĺbková mapa
- 3 - infračervená mapa
- 4 - point cloud
- 5 - skeletal tracking

Aplikácia sa zatiaľ nachádza na počítači v laboratóriu.

Generated at Mon Mar 14 21:29:08 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-135] [Prepojenie VS 2015 a Githubu](#) Created: 28/Feb/16 Updated: 06/Mar/16 Resolved: 06/Mar/16

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8
----------------	----------

Description

Task obsahuje nastavenie visual studia tak, aby spolupracoval priamo s Git repozitarom.

Comments

Comment by [Lenka Kutlikova](#) [28/Feb/16]

Úspěšný commit. Návod tu: <https://www.youtube.com/watch?v=zNANRs0nZfU>

Generated at Mon Mar 14 21:28:52 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-133] [Napísať retrospektívu za šprint 7](#) Created: 28/Feb/16 Updated:
13/Mar/16 Resolved: 13/Mar/16

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	Dokumentácia
Sprint:	Sprint 8

Description

Cieľom je spísať hodnotenie práce celého tímu za šprint 7.

Comments

Comment by [Lenka Kutlikova](#) [13/Mar/16]

retrospektiva umiestnena na github:

<https://github.com/vexta/Retrospektivy/commit/d2978b71685aa7ac57348f972c0e9b707c600c0d>

Generated at Mon Mar 14 21:28:38 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-

sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-134] [Vytvoriť Jira expory po stretnutiach](#) Created: 28/Feb/16 Updated: 13/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		


Epic Link:	Dokumentácia
Sprint:	Sprint 8

Description

Úlohou je po každom strtnutí zaevidovať stav úloh v Jire.

Generated at Mon Mar 14 21:28:28 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[Vytvoriť zápisnice v šprinte 8](#) (VRCOLLAB-132)

 [VRCOLLAB-148] [Vytvoriť zápisnicu zo stretnutia 5 LS](#) Created: 13/Mar/16 Updated: 14/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8
---------	----------

Description

Cieľom je vytvoriť zápisnicu z priateho stretnutia a uploadnúť ju na GitHub a webovú stránku.

Generated at Mon Mar 14 21:27:30 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

Vytvoriť zápisnice v šprinte 8 ([VRCOLLAB-132](#))



[VRCOLLAB-147] Vytvoriť zápisnicu zo stretnutia 4. LS Created: 13/Mar/16 Updated:

13/Mar/16 Resolved: 13/Mar/16

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8
----------------	----------

Description

Úlohou je zdokumentovať 4. stretnutie v letnom semestri.

[VRCOLLAB-132] [Vytvoriť zápisnice v šprinte 8](#) Created: 28/Feb/16 Updated: 13/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-Tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	VRCOLLAB-147	Vytvoriť zápisnicu zo stretnutia 4. LS	Sub-task	Done	Lenka Kutlikova
	VRCOLLAB-148	Vytvoriť zápisnicu zo stretnutia 5 LS	Sub-task	In Progress	Lenka Kutlikova
Epic Link:	Dokumentácia				
Sprint:	Sprint 8				

Description

Úlohou je zdokumentovať stretnutia v šprinte 8.

Generated at Mon Mar 14 21:27:22 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

Vytvorenie modulov pre Oculus a Okna pre finalnu aplikaciu vo Visual Studiu ([VRCOLLAB-141](#))

 **[VRCOLLAB-144]** [Vytvorit priklad pouzitia modulov](#) Created: 28/Feb/16 Updated: 06/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaboracia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Martin Petras
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8
----------------	----------

Description

+ Ondrej Vlcek
Cielom je vytvorit priklad pouzitia vytvorených modulov. Cielom nie je iba samostatny priklad, ale miesto kde sa bude vyvyjat vysledna aplikacia, pred tym ako budu vytvorene moduly pre kinect a sietovu komunikaciu.

Vytvorenie modulov pre Oculus a Okna pre finalnu aplikaciu vo Visual Studiu (VRCOLLAB-141)

 **[VRCOLLAB-143] Vytvorenie Modulu pre Oculus** Created: 28/Feb/16 Updated: 06/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Martin Petras
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8
----------------	----------

Description

+ Ondrej Vlcek
Modul pre Oculus bude pouzivat modul pre Okna pre zobrazenie sceny na obrazovke. V pripade ze zariadenie Oculus nebude dostupne, modul bude zobrazovat aplikaciu iba do okna, pricom pouzivatel bude moct simulovat funkcie zariadenia Oculus.

Vytvorenie modulov pre Oculus a Okna pre finalnu aplikaciju vo Visual Studiu (VRCOLLAB-141)

 **[VRCOLLAB-142]** [Vytvorit modul pre Okna](#) Created: 28/Feb/16 Updated: 14/Mar/16 Resolved: 14/Mar/16

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaboracia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Martin Petras
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 8
----------------	----------

Description

+ Ondrej Vlcek
Cielom je vytvorit modul pre okna. Plan je pouzít kniznice GLFW, GLEW a GLM. V prípade potreby nie je vylucené použitie ďalších kniznic.

Comments

Comment by [Martin Petras](#) [14/Mar/16]

+ Ondrej Vlcek

podarilo sa nam migrovat a preusporiadat kod z prostredia CLION do prostredia Visual Studio 2015. Pocas riesenia sa objavili problemy so shadrom. Jeho vystupy vyzeraju spravne, ale podla standardu OpenGL je shader chybný. Riesenie problemu nechame na dalsie sprinty.

Comment by [Martin Petras](#) [14/Mar/16]

Vysledok mozno najst na https://github.com/vexta/App/tree/master/VX_Window_Lib
Pouzivaju sa pritom externe dependencies zo zloziek Libs a textove subory zo Resources

Generated at Mon Mar 14 21:26:49 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-141] Vytvorenie modulov pre Oculus a Okna pre finalnu aplikaciju vo Visual Studiu Created: 28/Feb/16 Updated: 05/Mar/16

Status:	To Do
Project:	Interakcia a kolaboracia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Martin Petras
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-Tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	VRCOLLAB-142	Vytvorit modul pre Okna	Sub-task	Done	Martin Petras
	VRCOLLAB-143	Vytvorenie Modulu pre Oculus	Sub-task	In Progress	Martin Petras
	VRCOLLAB-144	Vytvorit priklad pouzitia modulov	Sub-task	In Progress	Martin Petras
Epic Link:	Praca s Oculusom				
Sprint:	Sprint 8				

Description

+ Ondrej Vlcek

Cielom je vytvorit modul pre okna (obsahuje aj OpenGL, ktory s tymto uzko suvisi, nema zmysel ho oddelovat) a Oculus. Tieto budu vyuzite vo vyslednej aplikacii. Znacne mnozstvo kodu je uz napisane v prototype pre Oculus. Nie vsecky casti funguju tak, ako by sme si predstavovali, preto budu upravene. Ako vedlajsi ciel ulohy je napisat moduly tak, aby boli v co najvacsej miere znovupouzitelne aj pri inych projektoch.

Generated at Mon Mar 14 21:26:28 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-123] [Implementácia komunikačného modulu](#) Created: 16/Feb/16 Updated: 14/Mar/16

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Lukas Doubravsky	Assignee:	Lukas Doubravsky
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	Konektivita a kolaborácia
Sprint:	Sprint 8

Description

Cieľom úlohy je vytvoriť modul, ktorý vytvorí spojenie medzi klientami a dovoľí prenos informácií o scéne, používateľoch a objektov v scéne.

Výsledkom bude knižnica v jazyku cpp, ktorá umožní prenos potrebných dát medzi klientami.

Riešitelia: Michal Dobai, Lukáš Doubravský

Comments

Comment by [Lukas Doubravsky](#) [14/Mar/16]

Bola vytvorena staticka kniznica (\clr); je potrebne vyriesit include manazovaneho kodu do nativneho c++ a nahratie do hlavneho spolocneho repositara pre aplikaciu

Generated at Mon Mar 14 21:26:09 CET 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.