

Exporty z Jiry po 10. stretnutí v LS

Key	Summary	Status	Priority	Assignee	Description	Epic
VRCOLLAB-204	Zdokumentovať zámer aplikácie	To do	Major	Mário Csaplár	Cieľom úlohy je zdokumentovať, aký účel má vytvorená aplikácia, a opísať merateľné ukazovatele.	
VRCOLLAB-206	Pripraviť používateľskú štúdiu	In Progress	Major	Lenka Kutlíková	Cieľom príbehu je pripraviť vhodnú používateľskú štúdiu. Vo výsledku by sa štúdie malo zúčastniť minimálne 5 ľudí, ktorí nemajú žiadne (alebo majú len minimálne) skúsenosti s prácou vo virtuálnej realite. Príbeh zahŕňa prípravu testovacích scenárov a prípravu vhodných otázok.	
VRCOLLAB-203	Spojiť sieťové prototypy s hlavnou aplikáciou	To do	Major	Lukáš Doubravský		Konektivita a kolaborácia
VRCOLLAB-198	Hanojské veže	Done	Major	Ondrej Vlček	Vytvorenie a implementácia hry hanojské veže, ktoré sa budú hrať prostredníctvom kinectu a oculusu.	
VRCOLLAB-205	Experiment s presnosťou	In Progress	Major	Lenka Kutlíková	Cieľom príbehu je pripraviť aplikáciu tak, aby sa dalo experimentovať	

					s hodnotami jednotlivých kvalitatívnych faktorov. Príkladom je zmenšovanie rúk a kociek, zmena kvality meshu a meranie rýchlosti a rôzne iné. + Mário Csaplár, Michal Dobai	
VRCOLLAB-202	Vytvoriť zápisnicu po stretnutí 25. 4. 2016	To do	Major	Mário Csaplár	Cieľom úlohy je zdokumentovať stretnutie 25. 4. 2016.	
VRCOLLAB-200	Získať údaje o farbe	In Progress	Major	Mário Csaplár	Momentálne je v aplikácii použitá štruktúra INuiFusionMesh, ktorá ukladá vrcholy a normály. Na základe analýzy boli zistené, že aktuálnu štruktúru INuiFusionMesh je potrebné zameniť za INuiFusionColor Mesh. V reťazi volaní Kinect Fusion API je potrebné pridať integráciu zmenšenej farebnej mapy. Keďže farebná a hĺbková mapa majú rôzne rozlíšenie a rôzny pomer strán (FullHD oproti 512x424), bude potrebné vykonať mapovanie. Výsledkom bude dodatočná 32-bitová farebná	

					informácia o každom vrchole.	
VRCOLLAB-201	Upraviť shader	To do	Major	Mário Csaplár	S pripravenými farebnými údajmi treba upraviť shader tak, aby bral tieto informácie do úvahy.	
VRCOLLAB-199	Zafarbiť mesh	To do	Major	Mário Csaplár	Cieľom príbehu je zafarbiť mesh, teda získať farebné údaje a použiť ich pri vykresľovaní meshu.	