

## Exporty z Jiry po 11. stretnutí v LS

Key	Summary	Status	Priority	Assignee	Description	Epic
VRCOLLAB-204	Zdokumentovať zámer aplikácie	In Progress	Major	Mário Csaplár	Cieľom úlohy je zdokumentovať, aký účel má vytvorená aplikácia, a opísať merateľné ukazovatele.	
VRCOLLAB-206	Pripraviť používateľskú štúdiu	Done	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	Done	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	Done	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	Done	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	In Progress	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.	
VRCOLLAB-208	Oprava chýb farieb kociek a zmeny veľkostí objektov.	Done	Major	Michal Dobai	Je nutné upraviť počiatočné farby kociek, nakoľko kocky sú na strane Oculus aplikácie farebné až do momentu, kým kinect nerozpozna používateľa (kým nie je zahájené trackovanie osoby pred Kinectom). Ďalej je nutné vyriešiť podobný problém so zmenou veľkostí objektov implementovano u v jednom z predchádzajúcich commitov. Zmena veľkosti objektov sa prejaví až po rozpoznaní používateľa Kinectom. Úloha bude považovaná za ukončenú, keď budú obe spomenuté chyby vyriešené	

					a riešenie otestované.	
VRCOLLAB-207	Nastaviteľná veľkosť rúk a objektov	Done	Major	Mário Csaplár	Cieľom je implementovať zväčšovanie a zmenšovanie rúk (vyjadrených ako gule) a kociek v scéne.	
VRCOLLAB-209	Písanie dokumentácie	To do	Major	Martin Petráš	Všetci Cieľom úlohy je zdokumentovať produkt a riadenie v time z 2. semestra. Budeme rozširovať dokumentáciu zo zimného semestra.	Dokumentácia
VRCOLLAB-211	Dokumentácia modulu pre Oculus	To do	Major	Martin Petráš	Cieľom úlohy je vytvoriť dokumentáciu modulu pre zariadenie Oculus	
VRCOLLAB-210	Dokumentácia modulu pre Okna	To do	Major	Martin Petráš	Cieľom úlohy je zdokumentovať modul pre okna.	