

[VRCOLLAB-180] [Napísať retrospektívu šprintu 10.](#) Created: 14/Apr/16 Updated: 18/Apr/16 Resolved: 18/Apr/16

Status:	Done
Project:	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	<a href="#">Lenka Kutlikova</a>	Assignee:	<a href="#">Lenka Kutlikova</a>
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11
---------	-----------

#### Description

Ulohou je napísať retrospektívu do dokumentácie za posledný ukončený sprint.

#### Comments

Comment by [Lenka Kutlikova](#) [ 18/Apr/16 ]

Retrospektíva pridaná na Git:  
<https://github.com/vexta/Retrospektivy>

Generated at Mon Apr 18 16:50:40 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

**[VRCOLLAB-179]** [Vytvorit' Jira exporthy.](#) Created: 14/Apr/16 Updated: 18/Apr/16

<b>Status:</b>	In Progress
<b>Project:</b>	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Story	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Lenka Kutlikova</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Lenka Kutlikova</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 11
----------------	-----------

#### Description

Dokumentacny task - vytvorit Jira exporthy po stretnuti

Generated at Mon Apr 18 16:50:28 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-176] [Vytvoriť zápisnice v šprinte 11.](#) Created: 13/Apr/16 Updated: 18/Apr/16

Status:	In Progress
Project:	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	<a href="#">Lenka Kutlikova</a>	Assignee:	<a href="#">Lenka Kutlikova</a>
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11
---------	-----------

#### Description

Dokumentačný task - napísať zápisnice

Generated at Mon Apr 18 16:50:17 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[VRCOLLAB-181] [Implementovať asynchrónny send](#) Created: 15/Apr/16 Updated: 18/Apr/16

Status:	To Do
Project:	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	<a href="#">Lukas Doubravsky</a>	Assignee:	<a href="#">Lukas Doubravsky</a>
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	<a href="#">Konektivita a kolaborácia</a>
Sprint:	Sprint 11

#### Description

Cielom ulohy je pokusiť sa implementovať čo najmenej blokujúci send.

[Implementovať uchopenie objektu rukou](#) (VRCOLLAB-177)



**[VRCOLLAB-186]** [Premietnut pohyb ruk a hlavy do aplikacie](#) Created:

17/Apr/16 Updated: 17/Apr/16 Resolved: 17/Apr/16

<b>Status:</b>	Done
<b>Project:</b>	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Sub-task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Martin Petras</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Martin Petras</a>
<b>Resolution:</b>	Done	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 11
----------------	-----------

#### Description

+ Lenka Kutlikova, Erik Bujna  
Cielom ulohy je zobrazit poziciu ruk a hlavy v scene relativne od kamery (pozicie "hraca"), pricom pozname poziciu hraca relativne k scene a pozicie hlavy a ruk relativne ku kinectu.

## Comments

Comment by [Martin Petras](#) [ 17/Apr/16 ]

Podarilo sa zobrazit kocky na pozicii kde by priblizne mali byt ruky a hlava (aj transformaciu z relativne ku kinecktu do relativne ku scene). Pohyb kociek zodpoveda pohybu pouzivателя a datam z kinect.

Generated at Mon Apr 18 16:49:52 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

**[VRCOLLAB-177]** [Implementovať uchopenie objektu rukou](#) Created: 13/Apr/16 Updated: 13/Apr/16

<b>Status:</b>	To Do
<b>Project:</b>	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Story	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Erik Bujna</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Erik Bujna</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Σ Remaining Estimate:</b>	Not Specified	<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified
<b>Σ Time Spent:</b>	Not Specified	<b>Time Spent:</b>	Not Specified
<b>Σ Original Estimate:</b>	Not Specified	<b>Original Estimate:</b>	Not Specified

<b>Sub-Tasks:</b>	<b>Key</b>	<b>Summary</b>	<b>Type</b>	<b>Status</b>	<b>Assignee</b>
	<a href="#">VRCOLLAB-186</a>	<a href="#">Premietnut pohyb ruk a hlavy do aplik...</a>	Sub-task	Done	Martin Petras
<b>Sprint:</b>	Sprint 11				

#### Description

Cieľom je uchopiť objekt v scéne gestom zovretia ruky, premiestniť ho, a pustiť ho rozovretím ruky



Generated at Mon Apr 18 16:49:30 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

**Prispôbiť zobrazovanie meshu potrebám scény** ([VRCOLLAB-187](#))

 **[VRCOLLAB-189] Získať normály** Created: 17/Apr/16 Updated: 18/Apr/16

<b>Status:</b>	In Progress
<b>Project:</b>	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Sub-task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Mario Csaplar</a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#">Mario Csaplar</a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Issue Links:</b>	<b>Blocks</b>		
	is blocked by	<a href="#">VRCOLLAB-188</a>	Prepísať shader To Do
<b>Sprint:</b>	Sprint 11		

**Description**

Cieľom úlohy je získať zo štruktúry meshu normály a v prípade potreby ich upraviť tak, aby sa dali použiť pre Blinn-Phong shading.

Generated at Mon Apr 18 16:49:16 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[Prispôbiť zobrazovanie meshu potrebám scény](#) (VRCOLLAB-187)

 [VRCOLLAB-191] [Transformovať mesh vzhľadom na pozíciu tela](#) Created:

17/Apr/16 Updated: 17/Apr/16

Status:	To Do
Project:	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	<a href="#">Mario Csaplar</a>	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 11
---------	-----------

#### Description

Podľa pokusov je súradnicový systém používaný pre zachytávanie tela odlišný od súradnicového systému, v ktorom je uložený mesh.

Údaje z oficiálnej dokumentácie tvrdia, že súradnice kĺbov sú v metroch, pričom bod [0,0,0] je infračervený senzor Kinectu. Súradnice meshu prebiehajú dvojitou transformáciou, pravdepodobne je potrebné použiť funkciu <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/dn188998.aspx>.

Generated at Mon Apr 18 16:49:06 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

[Prispôbiť zobrazovanie meshu potrebám scény](#) (VRCOLLAB-187)

 **[VRCOLLAB-190]** [Transformovať mesh vzhľadom na scénu](#) Created: 17/Apr/16 Updated: 17/Apr/16

<b>Status:</b>	To Do
<b>Project:</b>	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Sub-task	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#">Mario Csaplar</a>	<b>Assignee:</b>	Unassigned
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified		
<b>Time Spent:</b>	Not Specified		
<b>Original Estimate:</b>	Not Specified		

<b>Sprint:</b>	Sprint 11
----------------	-----------

#### Description

Momentálne sa mesh zobrazuje nesprávne otočený a v nesprávnej mierke. Cieľom úlohy je vykonať taký sled transformácií, aby bol mesh korektne zobrazený vzhľadom na scénu.

[Prispôbiť zobrazovanie meshu potrebám scény](#) (VRCOLLAB-187)



[VRCOLLAB-188] [Prepísať shader](#) Created: 17/Apr/16 Updated: 17/Apr/16

Status:	To Do
Project:	<a href="#">Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</a>
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	<a href="#">Martin Petras</a>	Assignee:	<a href="#">Martin Petras</a>
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Issue Links:	Blocks		
	blocks	<a href="#">VRCOLLAB-189</a>	Získať normály In Progress
Sprint:	Sprint 11		

#### Description

Cieľom úlohy je prepísať aktuálny shader používaný pre mesh Kinectu tak, aby bolo možné použiť Blinn-Phong shading.

Generated at Mon Apr 18 16:48:43 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.



**[VRCOLLAB-187]** [Prispôbiť zobrazovanie meshu potrebám scény](#) Created: 17/Apr/16 Updated: 17/Apr/16

<b>Status:</b>	To Do
<b>Project:</b>	<a href="#"><u>Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite</u></a>
<b>Component/s:</b>	None
<b>Affects Version/s:</b>	None
<b>Fix Version/s:</b>	None

<b>Type:</b>	Story	<b>Priority:</b>	Major
<b>Reporter:</b>	<a href="#"><u>Martin Petras</u></a>	<b>Assignee:</b>	<a href="#"><u>Mario Csaplar</u></a>
<b>Resolution:</b>	Unresolved	<b>Votes:</b>	0
<b>Labels:</b>	None		
<b>Σ Remaining Estimate:</b>	Not Specified	<b>Remaining Estimate:</b>	Not Specified
<b>Σ Time Spent:</b>	Not Specified	<b>Time Spent:</b>	Not Specified
<b>Σ Original Estimate:</b>	Not Specified	<b>Original Estimate:</b>	Not Specified

Sub-Tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	<a href="#"><u>VRCOLLAB-188</u></a>	<a href="#"><u>Prepísať shader</u></a>	Sub-task	To Do	Martin Petras
	<a href="#"><u>VRCOLLAB-189</u></a>	<a href="#"><u>Získať normály</u></a>	Sub-task	In Progress	Mario Csaplar
	<a href="#"><u>VRCOLLAB-190</u></a>	<a href="#"><u>Transformovať mesh vzhľadom na scénu</u></a>	Sub-task	To Do	
	<a href="#"><u>VRCOLLAB-191</u></a>	<a href="#"><u>Transformovať mesh vzhľadom na pozíci...</u></a>	Sub-task	To Do	
<b>Epic Link:</b>	<a href="#"><u>Práca s Kinectom</u></a>				

<b>Sprint:</b>	Sprint 11
----------------	-----------

#### Description

V súčasnosti sa v aplikácii vykresľujú trojuholníky tak, ako sú získané prostredníctvom Kinect Fusion API. Cieľom príbehu je vyladiť zobrazovanie meshu tak, aby pokrýval potreby aplikácie.

Generated at Mon Apr 18 16:48:33 CEST 2016 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.