

1 Oculus reparo

Vzhľadom na typ nášho projektu sme nerobili kompletnú retrospektívu prvého šprintu, pretože úlohy, ktoré sme v ňom vykonávali neboli časovo odhadované a často sme ich vykonávali spoločne. Bolo potrebné vymyslieť a navrhnuť princíp, príbeh a scenár hry.

2 Expelliarmus

Druhý šprint už obsahoval aj implementačné úlohy a tieto mali svoje časové ohodnotenie. Na konci šprintu sme si spravili rýchlu retrospektívu.

Zistili sme, že odhad jednotlivých úloh bol často príliš optimistický najmä preto, že veľa vecí, s ktorými sme robili bolo pre nás úplne nových. Našli sa aj úlohy, ktoré sme museli preniesť do ďalšieho šprintu, pretože pri ich vykonávaní sa vyskytli problémy, ktoré bolo treba prekonzultovať so zvyškom tímu.

Aby sme v ďalších šprintoch predišli takýmto problémom rozhodli sme, aby úlohy, ktoré obsahujú prácu s novými nástrojmi boli ohodnotené ako zložitejšie a člen tímu, ktorý ich má riešiť tento fakt bral do úvahy a podľa toho nastavil svoj odhadovaný čas aspoň dvojnásobok pôvodného odhadu.

V prípade, ak sa prenášajú úlohy medzi šprintami z dôvodu, že sa nestihli vykomunikovať medzi členmi tímu, rozhodli sme sa takto prenesené úlohy pridelovať vždy minimálne aspoň dvom členom, aby mohli medzi sebou následne diskutovať.

3 Lumos

Tretí šprint bol zameraný hlavne na implementáciu navrhutej hry a vytvorenie jednoduchej interakcie medzi hlavnou postavou a objektom. Zadefinované úlohy boli takmer všetky splnené okrem jednoduchých úloh, ako je vypísanie textu (odpovede od objektu) na obrazovku. Tento problém vznikol kvôli nedokonalému odhadu zaneprázdnenosti člena tímu, ktorý ho mal pridelený.

V rámci šprintu sme identifikovali aj problém, keď úlohy medzi sebou na seba nadväzujú, nemali sme prioritne dané poradie úloh v akom sa majú urobiť, preto niektorí členovia nemohli vykonávať svoju úlohu, kým čakali na dokončenie inej. S týmto problémom sme bojovali v strede šprintu, kedy sa nedokončili úlohy medzi stretnutiami presne kvôli tomuto problému.

Pre predídanie takýchto zaseknutí členov pri plnení ich úloh, sme sa rozhodli si explicitne definovať presný čas, kedy bude úloha dokončená v rámci týždňa. Tento čas si určí na stretnutí jej riešiteľ podľa vlastného zváženia osobného harmonogramu a ak s tým ostatní členovia súhlasia, zapíše sa do opisu úlohy v TFS – tento termín musí byť následne dodržaný.

4 Rictumsempra

Zistili sme že robonie unit testov v unity nieje možné a rozhodli sme sa že budeme pravidelne posielat' export hry zadávateľovi na schválenie a spätnú väzbu čo treba zmeniť/doplniť.

Veľa času nám zobrala aj finalizácia dokumentácie, zhodli sme sa na tom že budeme dokumentáciu tvoriť postupne aby sme sa tomuto vyvarovali.

Úspešne sa nám podarilo implementovať okno na dynamický výpis textu na obrazovku. Ďalej sme nakreslili nové postavy do hry a graficky reprezentovali avatara.

Implementovali sme aj komunikačný model zo SAV na preklad textu na reč a reči na text. Pri tomto bode sme sa dohodli že bude dôležitá vzájomná komunikácia medzi nami a SAV aby sme daný modul mohli spoločne prispôbovať a vylepšovať.

5 Bombarda

Tento šprint prebiehal hladko, všetky úlohy čo sme si zadefinovali sa podarilo úspešne splniť.

Zároveň sme začali pracovať na logovaní stavov hry. Tu sme si definovali že bude potrebné dohodnúť sa zo zadávateľom v akom formáte potrebuje výsledné dáta.

6 Cruciatu

Zistili sme že rozpoznávanie reči nefunguje správne, a treba do modulu rozpoznávača doplniť niektoré slová. Stanovili sme člena tímu ktorí bude komunikovať zo SAV ohľadom vylepšovania a dopĺňovania hlasového modelu.

7 Avada Kedavra

V tomto šprinte sme zistili že je veľmi dôležité mať predchádzajúce skúsenosti pred odhadovaním časovej zložitosti úloh. Úloha s grafickým animovaním dverí ktorá sa najskôr javila na max 30 minút nakoniec zabrala niekoľkonásobne viac.

Ostatné úlohy boli spravené bez väčších komplikácií.

Identifikovali sme riziko že kľúčový aspekt ktorým je konverzácia a dialógy ktoré sú reprezentované v XML súboroch ovláda len jeden až dvaja členovia tímu. To by mohlo spôsobiť problémy a zdržať nás v postupe. Rozhodli sme sa teda že budeme mať školenie kde sa všetci zaškolia do toho ako používať XML súbory s dialógmi.

8 Imperius

V tomto šprinte sme hru pripravovali na prototypové odovzdanie zadávateľovi. Snažili sme sa ukončiť prvú kapitolu hry a dorobiť všetky chýbajúce aspekty.

Zároveň sa začali prípravy na druhú kapitolu ako predbežné nákresy novej postavy a náčrt dejovej línie.

9 Finite Incantatum

Primárne sme sa v tomto šprinte venovali zdokonaľovaniu prototypu, odstraňovaniu pretrvávajúcich i nových problémov s dialógmi, grafikou či ovládaním. Paralelne prebiehali aj prípravy ďalších materiálov pre druhú kapitolu, ako vytvorenie ďalšej postavy a nová iterácia charakteru z predošlého šprintu. Pri opakovanom hraní hry neustále objavujeme nové chyby,

ktoré je nutné riešiť, aj keď ich výskyt nie je častý, no často spôsobí nemožnosť hry, a teda aj hráča, pokračovať ďalej.

Po odovzdaní prototypovej verzii sme dostali od zadávateľa pripomienky a nahlásené chyby ktoré sme v tomto šprinte odstraňovali.

Súbežne prebiehala príprava scén a postáv pre druhú kapitolu

10 Immobulus

Po konferencii IITSRC sme dostali kopec spätnej väzby a námetov na vylepšenie. Tieto pripomienky sme si prešli a kľúčové prvky sme sa rozhodli implementovať do našej hry. Zároveň nám prišli aj nejaké pripomienky od zadávateľa.

Taktiež sa menila komunikácia s hlasovým modelom, pribudli parametre ako rýchlosť reči, hlasitosť a iné. Tieto zmeny sme úspešne implementovali do našej hry a otestovali.

V rámci tohto šprintu sme začali venovať implementácií druhej kapitoly zvýšenú pozornosť. Implementovali sme viaceré predpripravené prvky tejto kapitoly a zároveň bolo nutné zabezpečiť jednoduchý a zreteľný prechod medzi existujúcimi a novými lokalitami.

Počas celého šprintu tiež prebiehalo aktívne zapracovávanie návrhov a oprava chýb hlásených externým zadávateľom projektu, ktorému bol v minulých šprintoch odovzdaný pototyp na testovanie. Táto skutočnosť náš pokrok pri vytváraní druhej kapitoly aj naďalej spomaľuje.