

Zápisnica č. 11

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 2.3.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš** – zapisovateľ
 - **Bc. Peter Mešťaník** – vedúci stretnutia
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Ján Suchal**
 - **Bc. Peter Vojtek**
 - **Bc. Peter Židek**

Téma stretnutia

Pokračovanie v diskusii o štruktúre hráča a príprava článku o RoboCup 3D.

Hlavné body stretnutia

1. Zhodnotenie doterajšieho priebehu riešenia úloh.
2. Zhodnotenie postupu práce na článku na IIT SRC.
3. Detailnejšie rozobratie štruktúry hráča.
4. Pridelenie úloh.

Popis stretnutia

1. Zhodnotili sme naše doterajšie výsledky práce na úlohách z minulého stretnutia.
2. ML nás informoval o tom, že bola uvoľnená už piata verzia RoboCup 3D servera
3. Keďže PV mal už pri písaní abstraktu predstavu o tom, čo bude obsahom článku, dostal za úlohu zostaviť slovenskú verziu z úryvkov našej dokumentácie v rozsahu stanovenom pravidlami súťaže + napísať úvod. Tento dokument v slovenčine ďalej rozdelí na dve časti, pričom pre každú určí prekladateľa (VK, AN, P) a zašle im to pomocou e-mailu na preloženie do angličtiny. V sobotu doobeda mu bude preklad zaslaný na záverečnú úpravu a vloženie do konferenčného systému do stanoveného termínu (do nedele 5.3.2006).
4. Pri štruktúre hráča (vzhľadom na rýchlosť uvoľňovania nových verzií serveru) bolo dohodnuté, že prvoradým účelom bude vytvorenie funkčnej verzie hráča pre verziu 5 a nie nutne okamžité prispôbovanie sa novým verziám. Ďalej bola dopĺňaná a opravovaná skica, ktorú priniesol na stretnutie JS a na ktorej bol náčrt previazania základných modulov hráča.
5. Z predošlých krokov vyplývajú úlohy, ktoré sme si rozdelili.

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
10.1	PV	Napísať na BaseCamp abstrakt ku článku na IIT SRC.	Dokončené.
10.2	JS	Submitnúť abstrakt do konferenčného systému.	Dokončené.
10.3	JS, AN, VK	Vytvoriť štruktúru hráča.	Vďaka JS splnené vo forme skice prepojenia modulov, ktoré boli použité na ďalšiu diskusiu a doplnenie.
10.4	PŽ	Vytvoriť base class.	V procese, vzhľadom na ťažkosti s pripojením k serveru.
10.5	PM	Nainštalovať SVN na server.	Dokončené. SVN na serveri už bol, a tak boli doinštalované už iba klienty.
10.6	PŽ	Vyrobiť cedulu.	Dokončené.

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
11.1	JS	Popísať skicu s prihliadnutím na zmeny vykonané počas stretnutia. Pridanie modulu pre predikciu. Prečítať diplomovku zaslanú ML a zistiť, či sa nie je čím inšpirovať vzhľadom na štruktúru hráča.	2.3.2006	9.3.2006
11.2.	PM	Rozšíriť dosť všeobecný plán činností na tento semester.	2.3.2006	9.3.2006
11.3.	PM	Viac rozšíriť časť pohľadu na svet (inšpirovať sa existujúcimi riešeniami z 2D tímov) + vytvoriť popis údajového modulu informácií, vzhľadom na server v5.	2.3.2006	9.3.2006
11.4.	PV	Aktualizovať parser/wrapper vzhľadom na zmeny v serveri v5.	2.3.2006	9.3.2006
11.5.	PV	Príprava slovenskej verzie článku výberom častí z existujúcej dokumentácie + napísaním úvodu. Rozdelenie na časti, ktoré budú preložené (viď. 11.6). Záverečná kontrola a odoslanie do konferenčného systému.	2.3.2006	5.3.2006
11.6.	VK, AN	Preklad zadaných častí článku do angličtiny a spätné zaslanie PV.	2.3.2006	4.3.2006
11.7	VK, AN, PŽ	Preklad častí článku.	2.3.2006	9.3.2006
11.8	VK	Príprava reakcie na posudok prototypu.	2.3.2006	9.3.2006

Vysvetlivky

- AN – Andrej Neczli
- ML – Marián Lekavý
- VK – Vladimír Krivuš
- PM – Peter Mešťaník
- JS – Ján Suchal
- PV – Peter Vojtek
- PŽ – Peter Židek