

Zápisnica č. 12

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 9.3.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš**
 - **Bc. Peter Mešťaník**
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Ján Suchal**
 - **Bc. Peter Vojtek** – vedúci stretnutia
 - **Bc. Peter Židek** – zapisovateľ

Téma stretnutia

Pokračovanie v diskusii o štruktúre hráča pre RoboCup 3D.

Hlavné body stretnutia

1. Zhodnotenie doterajšieho priebehu riešenia úloh.
2. Detailnejšie rozobratie štruktúry hráča.
3. Pridelenie úloh.

Popis stretnutia

1. Zhodnotili sme naše doterajšie výsledky práce na úlohách z minulého stretnutia.
2. Pri diskusii o štruktúre hráča vznikli nasledovné poznámky:
 - štruktúru IS modulov si musí uchovávať systém a nie samotné moduly, tieto musia byť usporiadané v acyklickom grafe
 - base class treba rozdeliť na dva typy, aby sme zamedzili kombinovaniu IS modulov s modulmi správania v jednej triede
 - IS moduly si budú pamätať z ktorého cyklu sú ich informácie, aby si ostatné moduly vedeli overiť ich aktuálnosť. Preto sa spolu s novými dátami bude šíriť aj ich čas, aby ho modul vedel zaznamenať

Z týchto zistení vyplývajú nasledovné zmeny v úlohe číslo 10.4:

- je treba vytvorenú základnú triedu modifikovať, rozšíriť a rozdeliť na dva druhy. Jeden bude špecializovaný pre IS moduly a druhý pre moduly správania.
- v IS moduloch musí byť v notifikačnej funkcii ako parameter čas z ktorého daný údaj pochádza

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
10.4	PŽ	Vytvoriť base class.	Dokončené, potrebuje však ďalšie dopracovanie, kvôli novým zisteniam pri riešení štruktúry. Transformované na 12.1
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.	Upravená štruktúra, vytvorený jednoduchý popis.
11.2.	PM	Rozšíriť dosť všeobecný plán činností na tento semester.	Dokončená
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.	Presunutá do 16.3.2006
11.4.	PV	Aktualizovať parser/wrapper vzhľadom na zmeny v serveri v5.	Dokončená
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.	Dokončená
11.6.	VK, AN	Preklad zadaných častí článku do angličtiny a spätné zaslanie PV.	Dokončená
11.7	VK, AN, PŽ	Preklad častí článku.	Dokončená
11.8	VK	Príprava reakcie na posudok prototypu.	Dokončená

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
12.1	PŽ	Modifikovať base class podľa dohody.	9.3.2006	16.3.2006
12.2	JS zodp., PV	Vytvoriť rozhodovací strom pre logiku hráča	9.3.2006	16.3.2006
12.3	AN	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Farmári.	9.3.2006	16.3.2006
12.4	VK	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Deravá Kopačka.	9.3.2006	16.3.2006
12.5	PM	Nainštalovať verziu 0.5 servera paralelne k tej, ktorá už funguje	9.3.2006	16.3.2006

Vysvetlivky

- AN – Andrej Neczli
- ML – Marián Lekavý
- VK – Vladimír Krivuš
- PM – Peter Mešťaník
- JS – Ján Suchal
- PV – Peter Vojtek
- PŽ – Peter Židek
- Zodp. – ten kto má za danú úlohu zodpovednosť