

Zápisnica č. 16

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 5.4.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš**
 - **Bc. Peter Mešťaník** – zapisovateľ
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Ján Suchal** – vedúci stretnutia
 - **Bc. Peter Vojtek**
 - **Bc. Peter Židek**

Téma stretnutia

Implementačná fáza sa začala a preto musíme nevyhnutne začať rozdeľovať čiastkové implementačné úlohy medzi členov tímu.

Hlavné body stretnutia

1. Prezentácia hráča Run založeného na našej modulárnej architektúre.
2. Model sveta – Primary IS module
3. Model prediktora – história

Popis stretnutia

1. PZ a JS prezentovali hráča bežiaceho na našej modulárnej architektúre.
2. VK prezentoval svoju predstavu o prediktore, z následnej diskusie vzišla požiadavka na vytvorenie history modulu. Po ďalšej diskusii sa dohodlo, že funkciu history modulu bude plniť model sveta, ktorý si bude uchovávať informácie o stave sveta v prechádzajúcich n cykloch.
3. Model sveta bude obsahovať rovnaké informácie ako PrimaryISModule s tým rozdielom, že informácie o polohách jednotlivých objektov hracieho poľa budú v absolútnych súradniciach, za stred súradnej sústavy bol vybratý stred ihriska.
4. Z dôvodu odovzdávania produktu už v 12. týždni je potrebné začať s vypracúvaním dokumentácie, PZ bol poverený vypracovaním dokumentácie ku BaseClass a JS má vypracovať dokumentáciu k systémovej časti systému.

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
12.3	AN	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Farmári.	Vyseknúť do IS modulu a definovať závislosti od iných IS modulov.
12.4	VK	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Stjupit dox.	Podobne ako 12.3, čaká na model sveta
13.1	PŽ	Modifikovať base class podľa dohody.	Dokončené
14.2	PŽ zodp., JS	Implementovať systémovú časť.	Dokončené.
15.1	AN	Upraviť článok do IIT SRC podľa pripomienok.	Dokončené
15.2	PV	Poslať článok do konferenčného systému	Dokončené.
15.3	JS zodp., PŽ, PV	Implementovať hráča „Kick and Run“	Dokončené.
15.4	JS	Vytvoriť SVN repository s celým rcssserverom	Dokončené.
15.5	PM zodp., PV	Implementovať primary IS module	Rozrobené, presunuté do 12.4.
15.6	PM	Nájsť spôsob zabezpečenia voči viacnásobnému dedeniu v C++.	Dokončené.
15.7	VK	Navrhnuť algoritmus prediktora a čo sa dá implementovať.	Rozrobené, čaká na model sveta

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
16.1	PM zodp. PV	Navrhnuť a vytvoriť history modul	5.4.2006	12.4.2006
16.2	PV zodp. PM	Vytvoriť model sveta	5.4.2006	12.4.2006
16.3	JS	Na základe rozhodovacieho stromu navrhnuť moduly	5.4.2006	12.4.2006
16.4	PZ	Dokumentácia a návod na použitie k BaseClass	5.4.2006	12.4.2006
16.5	JS	Dokumentácia k systémovej časti	5.4.2006	12.4.2006
16.6	PV,PM	Zistiť podmienky pre odovzdanie dokumentácie v 10. týždni.	5.4.2006	12.4.2006

Vysvetlivky

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