

Zápisnica č. 18

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 20.4.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš** – vedúci stretnutia
 - **Bc. Peter Mešťaník**
 - **Ing. Andrej Neczli** – zapisovateľ
 - **Bc. Ján Suchal**
 - **Bc. Peter Vojtek**
 - **Bc. Peter Židek**

Téma stretnutia

Pokračovanie v započatej implementačnej fáze, príprava dokumentácie a príprava na bližiacu sa prezentáciu spojenú so ŠVOČ.

Hlavné body stretnutia

1. Článok na IIT SRC.
2. Dokumentácia k implementácii a inštalácii.
3. Pokračovanie v implementácii.

Popis stretnutia

1. PŽ vypracoval kostru prezentácie, prezentovať budú len traja členovia tímu: PŽ, PM, PV. Aby sa predišlo prípadným problémom počas prezentácie, nahrá sa simulácia zápasu do video súboru. Výberom softvéru bol poverený AN.
2. V rámci dokumentácie by sa mali objaviť aj rôzne modely a diagramy tried, preto by bolo vhodné sa dohodnúť pri UML na jednotnom softvéri, aby boli všetky diagramy a modely v jednej forme. Používateľská príručka by mala mať dve základné časti: Systémová časť a Návod ako programovať (v konkrétnej oblasti). V pôvodnej dokumentácii treba rozpracovať a podrobnejšie rozkresliť obrázok s modulmi informačnej časti a časti správania, teda aby tam boli moduly, ktoré už existujú.
3. V implementácii bol zistený problém u parsera, ktorý už prepočítava na abs. Súradnice, ale stále nevie spracovať údaje, týkajúce sa play módov. Z minulého stretnutia sa zabudlo na úlohu vytvoriť modul, ktorý by uchovával (na niekoľko tikov) všetky eventy, posielané serveru ako drive, kick apod., aby sa na základe nich dal predpovedať výskyt objektov, ktoré hráč momentálne nevidí.

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
12.3	AN	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Farmári.	Nedokončené.
12.4	VK	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Stjupit dox.	Len čiastočne dokončené, pokračovať.
15.7	VK	Navrhnuť algoritmus prediktora a čo sa dá implementovať.	Čiastočne dokončené, zatiaľ funguje len jednoduchý prediktor.
16.1	PM zodp., PV	Navrhnuť a vytvoriť history modul	Dokončené.
16.3	JS	Na základe rozhodovacieho stromu navrhnuť moduly	Logika je už hotová, problém s pýtaním si informácií.
16.4	PŽ	Dokumentácia a návod na použitie k BaseClass.	Čiastočne dokončené (treba dokončiť návod).
16.6	PV,PM	Zistiť podmienky pre odovzdanie dokumentácie v 10. týždni.	Dokončené.
17.1	AN	Získať záznam 3D zápasu	Dokončené.
17.2	PŽ	Vytvorenie kostry prezentácie, prerozdelenie úloh.	Dokončené.
17.3	PM	Popis prepojenia modulov	Rozpracované.
17.4	PM	Návod na inštaláciu servera a rozbehanie nášho hráča.	Rozpracované, treba rozšíriť pôvodnú dokumentáciu, iba užitočné info.
17.5	JS	Popis modulov, ktoré tvoria hráča.	Rozpracované.
17.6	PV	Rozšíriť popis systému, začať parsovať protihráča, abs. Súradnice	Dokončené.
17.7	VK	Prispôsobiť rozhranie Predict modulu History modulu.	Rozpracované.
17.8	PŽ	Správy <i>sensations</i> .	

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
18.1	AN	Zabezpečiť program na grabovanie výstupu na obrazovku do videa.	20.4.2006	27.4.2006
18.2	PM, PV	Inštalácia programu na video.	20.4.2006	27.4.2006
18.3	PŽ	Návrh slidov na konferenciu.	20.4.2006	27.4.2006
18.4	PŽ	Doplniť návod ako vytvoriť a registrovať modul.	20.4.2006	27.4.2006
18.5	PM (JS)	Doplniť v dokumentácii obrázkov s modulmi (Behaviour a IS časť) o konkrétne, už existujúce moduly.	20.4.2006	27.4.2006
18.6	PV	Vyriešiť problém pri parsovaní údajov, týkajúcich sa Play módov.	20.4.2006	27.4.2006
18.7	VK (?)	Vytvorenie modulu na záznam eventov, posielaných serveru, na využitie pri lokalizácii objektov, ktoré hráč momentálne nevidí.	20.4.2006	27.4.2006

Vysvetlivky

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