

## Zápisnica č. 7

Zápis z priebehu konaného stretnutia tímu.

### Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 30.11.2005 16:55
- Dozor: **Ing. Marian Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
  - **Bc. Vladimír Krivuš**
  - **Bc. Peter Mešťaník**
  - **Ing. Andrej Neczli** – zapisovateľ
  - **Bc. Ján Suchal** – vedúci stretnutia
  - **Bc. Peter Vojtek**
  - **Bc. Peter Židek**

### Téma stretnutia

Zistenie priebehu riešenia úloh z predchádzajúcich stretnutí, návrh rozhrania medzi systémovou časťou a logickou časťou hráča a určenie ďalšieho postupu.

### Hlavné body stretnutia

1. Zistenie stavu doteraz zadaných úloh.
2. Diskusia ohľadom návrhu rozhrania medzi systémom a logickou hráča.
3. Zadelenie nových úloh.

### Popis stretnutia

1. V úvode sme si prešli zoznam pridelených úloh, pričom k nim zaujímali stanoviská ich riešitelia:
  - 1.3 – server je už aj skompilovaný a spustiteľný. PM začne testovať jednotlivé jeho komponenty. PM navrhol, že server bude bežať v softvérovom štúdiu nepretržite a členovia tímu budú mať povolený vzdialený prístup (cez putty) k nemu pre potreby vývoja. Heslá zaobstará PM.
  - 4.2 – Z dôvodu vyriešena úlohy 1.5 odpadá tato úloha, pretože vývoj hráča bude prebiehať pod distribúciou Linux-u, akú nám poskytuje softvérové štúdio, teda Debian.
  - 5.4 – posudok bol dokončený, skonzultovaný členmi tímu a odovzdaný.
  - 6.1 – úloha je v stave riešenia. Jej dokončenie má na starosti JS.
  - 6.2 – reakciu na posudok vypracoval a odovzdal VK.
  - 6.3 – úloha je ukončená. Súhrn pravidiel bol odovzdaný dokumentaristovi PV.
  - 6.4 – táto úloha je v stave riešenia a jej realizáciu prebral PŽ.
2. Po zistení stavu riešenia doterajších úloh sa prešlo k diskusii o návrhu architektúry rozhrania medzi jadrom systému a logickou časťou hráča, pričom sa rozhodovalo o konečnej podobe, kde končí systém a kde začína logika hráča, aké moduly na komunikáciu sa zavedú a do ktorej časti budú umiestnené. Ďalej sa dohodlo, že čo sa týka komunikácie, správy zo systému o stave sveta budú dostávať len moduly, ktoré sa zaregistrovali na určitý druh informácie. Tím sa zamedzí, aby parser posielal konkrétnemu modulu informácie, ktoré momentálne nepotrebuje. Výsledky celej diskusie budú zapracované JS do návrhu prototypu hráča.
3. Nakoniec sa prešlo k novým úlohám, ich obsahu a pridelení. Všetky sú uvedené v tabuľke nových úloh a bližšie popísané sú tu len tie, ktoré si to vyžadujú:
  - 7.1 – na implementáciu parsera a obalovača správ pre hráča sa podujal PV. Najprv je však nutné upresniť návrh prototypu hráča (JS).
  - 7.4 – túto úlohu prevzal PŽ od AN s tým, že by sa mal pokúsiť vytvoriť aspoň nejaký základný modul, zaregistrovať ho do stromu hierarchie objektov a zistiť, ako to celé funguje.
  - 7.6 – táto úloha sa týka všetkých členov tímu a bude asi predmetom diskusie na ďalšom stretnutí.

**Stav riešených úloh**

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
1.3	PM	Skompilovať a spustiť server (lokálne v softv. štúdiu)	Vyriešené.
4.2	PM	Prihlásiť sa na mailing list RoboCupu a zistiť najvhodnejšiu distribúciu linuxu na server.	V procese.
5.4	VK, JS	Napísanie posudku dokumentácie.	Dokončené a odovzdané.
6.1	JS, PV, PŽ	Definovať ciele prototypu a z neho vychádzajúceho návrhu prototypu.	V procese.
6.2	VK	Vytvoriť reakciu na posudok.	Dokončené a odovzdané.
6.3	AN	Rozšírenie 4.3	Dokončené.
6.4	AN -> PŽ	ZeitGeist	V procese. Prevzal PŽ.

**Nové úlohy**

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
7.1	PV	Implementácia parsera a obalovača správ.	30.11.2005	7.12.2005
7.2	VK	Pozrieť matematickú knižnicu.	30.11.2005	7.12.2005
7.3	AN	Smart pointers.	30.11.2005	7.12.2005
7.4	PŽ	Rozšírenie 6.4: Vytvorenie base class + registrácia modulov do stromu.	30.11.2005	7.12.2005
7.5	PM	Testovanie serveru.	30.11.2005	7.12.2005
7.6	všetci	Zamyslieť sa nad vnútrom hráča.	30.11.2005	7.12.2005

**Vysvetlivky**

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