



Robocup S - Nové stratégie

Riadenie projektu

verzia 1.1

Obsah dokumentu

1 ÚVOD.....	1
2 RIEŠITEĽSKÝ TÍM.....	2
3 PLÁN PROJEKTU.....	7
3.1 Plán na zimný semester.....	7
3.2 Hrubý plán letného semestra.....	8
3.3 Plán letného semestra.....	9
4 ROZDELENIE ÚLOH.....	10
4.1 Plnenie úloh.....	10
4.2 Autorstvo častí dokumentácie k 18.12.2006.....	10
4.3 Rozdelenie prác na tvorbe prototypu.....	11
5 KOMUNIKÁCIA.....	12
5.1 Spoločné stretnutia.....	12
5.2 Systém TRAC.....	12
5.3 Mailing list.....	12
5.4 Systém Subversion.....	12
5.5 Webová stránka.....	12
5.6 Komunikácia s členom tímu na diaľku.....	13
6 ZÁVER.....	14
PRÍLOHY.....	15

Zoznam tabuliek

Tab. 3.1: Plán projektu na zimný semester.....	7
Tab. 3.2: Hrubý plán projektu na letný semester.....	8
Tab. 4.1: Dlhodobé úlohy.....	9
Tab. 4.2: Autorstvo častí dokumentácie.....	9

1 Úvod

Tento dokument je dokumentáciou k riadeniu študentského tímového projektu v predmete Tvorba softvérového systému v tíme.

Kapitola č. 2 sa venuje predstaveniu členov tímu a informácie o ich zodpovednostiach v rámci projektu. V kapitole č. 3 je uvedený plán projektu. Kapitola č. 4 obsahuje informácie o zverených úlohách a o autorstve jednotlivých častí dokumentácie. V kapitole č. 5 sú opísané jednotlivé spôsoby komunikácie, ktoré používame v rámci riešenia tímového projektu.

V prílohách uvádzame dokumenty, ktoré súvisia s riadením projektu: ponuku tímu na pôvodne zamýšľanú tému, šablónu pre dokument a pre zápisnicu, zápisnice zo stretnutí tímu a preberací protokol.

2 Riešiteľský tím

Táto kapitola obsahuje predstavenie jednotlivých členov nášho tímu.

Členovia tímu sú absolventami bakalárskeho štúdia na Fakulte informatiky a informačných technológií v odbore Informatika. Veľká časť vedomostí tímu bola nadobudnutá počas štúdia na fakulte. Takmer všetci členovia majú skúsenosti s prácou v tíme. Tie už vo veľkej miere preukázali pri viacerých školských projektoch ako aj v praxi, keďže skoro každý má už pracovné skúsenosti mimo školy. V súčasnosti všetci členovia tímu študujú v prvom ročníku inžinierskeho štúdia na FIIT STU v študijnom odbore Softvérové inžinierstvo.

Nasleduje predstavenie jednotlivých členov tímu:

Bc. Peter Kohaut

- Absolvoval trojročné bakalárske štúdium v odbore Informatika, zameranie Softvérové inžinierstvo, na FIIT STU v Bratislave.
- Znalosti a zručnosti:
 - ovláda programovacie jazyky PHP, C#, C/C++, JavaScript ale používa aj jazyky VB, Java a Asembler pre x86,
 - aktívne používa jazyky SQL, HTML, CSS, XML, SWF (Macromedia Flash) pri tvorbe webovských stránok a technológie .NET (XML, WebServices, ActiveServerPages)
- Doterajšia prax:
 - v súčasnosti pracuje vo firme TopSoft BSB s.r.o.,
 - externe pracuje ako administrátor viacerých windows serverov (active domain/LDAP), Linux a FreeBSD.
- Záujmy:
 - návrhy frameworkov (na uľahčenie práce iným vývojárom), umelá inteligencia a počítačová grafika.
- Úloha v tíme:
 - riadenie kvality softvérového produktu - zaistenie spoľahlivosti, testovateľnosti a udržiavateľnosti softvéru
 - zodpovednosť za dodržiavanie štandardov
- Krátkodobé úlohy:
 - analyzovať možnosti kouča pri tvorbe tímovej stratégie,
 - navrhnutie designu a funkcionality stránky
- Dlhodobé úlohy:
 - celkový návrh frameworku agenta,
 - integrácia a sumarizácia zdrojových textov.

Bc. Martin Kováčik

- Absolvoval trojročné bakalárske štúdium v odbore Informatika, zameranie Softvérové inžinierstvo, na FIIT STU v Bratislave.
- Znalosti a zručnosti:
 - ovláda programovacie jazyky PHP a Java, PLSQL, C/C++, .NET technológie
 - skúsenosti s autentifikačnými systémami (ActiveDirectory, Kerberos, CAS, LDAP) a viacerými typmi operačných systémov (Solaris, Linux)
 - skúsenosti s enterprise návrhovými vzormi a technológiou J2EE
 - testovanie informačných systémov a bezpečnostný audit informačných systémov
- Doterajšia prax:
 - práca vo firme Digital Systems s.r.o. – softvérový analytik, pôsobí aj ako administrátor viacerých serverov. Počas pôsobenia získal skúsenosti s outsourcingom.
 - pôsobil ako nezávislý technologický konzultant pri nasadzovaní manažérskeho informačného systému pre spotrebné družstvo Jednota Čadca,
- Záujmy:
 - bývalý šéf záujmového krúžku KMIT (Klub Mikropočítačovej Techniky - ELAM)
 - šport, spoluzakladateľ cyklistického klubu CK Biking Raková, bol spoluorganizátorom viacerých cyklistických a bežeckých pretekov.
 - ako inštruktor spinningu vypomáha v spinning centre v Čadci
- Úloha v tíme:
 - team leader - celková organizácia a plánovanie projektu a rozvrhnutie hlavných vykonávaných činností, odhadovanie,
 - programová implementácia
- Krátkodobé úlohy:
 - zostavenie definitívneho plánu projektu na zimný a predbežného plánu na letný semester,
 - analyzovať rozhodovaciu metódu pomocou poradcov.
- Dlhodobé úlohy:
 - vedenie tímu
 - zabezpečenie kvality softvéru
 - rozdeľovanie úloh a plánovanie
 - administrácia podporných prostriedkov (TRAC, Subversion, mailinglist)

Bc. Tomáš Selnekovič

- Absolvoval trojročné bakalárske štúdium v odbore Informatika, zameranie Softvérové inžinierstvo, na FIIT STU v Bratislave.
- Znalosti a zručnosti:
 - ovláda programovacie jazyky PHP a Java a C++, HTML.
 - skúsenosti s administráciou viacerých typov operačných systémov (MS Windows, Linux),
 - skúsenosti s jazykmi SQL a XML, ktoré aktívne používa pri tvorbe webových aplikácií založených na jazykoch PHP a Java.
 - návrh a implementácia jednoduchých webových aplikácií založených na technológií Java Servlet a JSP.
- Doterajšia prax:
 - Nasadzovanie portálového systému JBoss pre firmu Lanet a administrácia serveru Slackware Linux.
- Záujmy:
 - umelá inteligencia, aplikovaná informatika, matematika a fyzika, literatúra
- Úloha v tíme:
 - manažment rizík
 - analýza a návrh
 - programová implementácia
- Krátkodobé úlohy:
 - analýza rozhodovacej metódy pomocou techniky koordinačných grafov
- Dlhodobé úlohy:
 - analýza a návrh rozhodovacieho systému agenta – technika koordinačných grafov, alternatívne techniky umelej inteligencie,
 - tvorba tímových stratégií.

Bc. Ladislav Lenčucha

- Absolvoval trojročné bakalárske štúdium v odbore Informatika, zameranie Softvérové inžinierstvo, na FIIT STU v Bratislave.
- Znalosti a zručnosti:
 - ovláda programovanie v jazykoch Delphi, Java, C++ a C#,
 - skúsenosti s PL SQL (Oracle) a data-mining pomocou nástroja Oracle Discoverer, PostgreSQL
- Doterajšia prax:
 - V súčasnosti pracuje v spoločnosti Gratex - implementácia funkcionality v systéme z

- oblasti poisťovníctva,
- dlhú dobu sa venoval vývoju databázovo orientovaných aplikácií pre spoločnosť Core4.
- Zájmy:
 - Ladislav Lenčucha je členom PeWe Group, ktorá je vedená prof. Bielikovou. V rámci tejto skupiny vytváral svoj bakalársky projekt. Ten sa zaoberal tvorbou wrappra pre získavanie štruktúrovaných informácií zo životopisov
 - plávanie a kreslenie.
- Úloha v tíme:
 - testovanie a správa verzií,
 - programová implementácia,
- Krátkodobé úlohy:
 - analýza komunikácie v tíme pri realizovaní akcií a tímovej stratégie,
 - vytvorenie skompilovateľnej formy hráča UvaTrilearn
- Dlhodobé úlohy:
 - testovanie a správa verzií

Bc. Juraj Somorovský

- Absolvoval trojročné bakalárske štúdium v odbore Informatika, zameranie Softvérové inžinierstvo, na FIIT STU v Bratislave.
- Znalosti a zručnosti:
 - ovláda programovacie jazyky C/C++, Java, PHP, HTML.
- Zájmy:
 - V rámci voľného času sa venuje najmä športu. Dlhé roky hrával futbal, prešiel mládežníckymi kategóriami a v posledných dvoch rokoch pôsobil v seniorskom treťoligovom tíme FK Lamač.
- Úloha v tíme:
 - projektová dokumentácia,
 - programová implementácia,
- Krátkodobé úlohy:
 - analýza možností driblovania a ďalších vysokoúrovňových schopností hráča.
- Dlhodobé úlohy:
 - zabezpečenie projektovej dokumentácie v predpísanej kvalite

Bc. Juraj Staník

- Absolvoval trojročné bakalárske štúdium v odbore Informatika, zameranie Softvérové

inžinierstvo, na FIIT STU v Bratislave.

- Znalosti a zručnosti:
 - ovláda programovanie v jazykoch Java, C++, JavaScript, PHP a HTML.
 - skúsenosti s jazykom SQL a PLSQL,
 - skúsenosti s objektovo-relačným mapovaním
- Doterajšia prax:
 - programátor v spoločnosti Gratex, podieľal na implementácii rozsiahlej databázovej aplikácie, v ktorej pracoval na generovaní výstupných zostáv.
- Záujmy:
 - gitara, stolný tenis, literatúra
- Úloha v tíme:
 - analýza a návrh,
 - programová implementácia,
- Krátkodobé úlohy:
 - analýza použitia fuzzy množín pri procese rozhodovania hráča
- Dlhodobé úlohy:
 - tvorba tímových stratégií

3 Plán projektu

Táto kapitola obsahuje plán na zimný semester a hrubí plán na letný semester. Podrobnejší plán letného semestra bude vypracovaný na konci zimného semestra.

3.1 Plán na zimný semester

V nasledovnej tabuľke sa nachádza plán na zimný semester, ktorý vypracoval v štvrtom týždni semestra Martin Kováčik. Plán sa priebežne menil počas celého semestra vzhľadom na hrubý odhad činností.

Tab. 3.1: Plán projektu na zimný semester

Úloha	Štart	Koniec
Analýza	11. 10. 2006	16. 11. 2006
Štúdium problematiky	11. 10. 2006	26. 10. 2006
Analýza existujúcich tímov	11. 10. 2006	25. 10. 2006
Špecifikácia hodnotiacich kritérií	18. 10. 2006	25. 10. 2006
Voľba tímu	25. 10. 2006	26. 10. 2006
Návrh riešenia	25. 10. 2006	01. 11. 2006
Špecifikácia požiadaviek	25. 10. 2006	01. 11. 2006
Voľba implementačného prostredia	25. 10. 2006	26. 10. 2006
Tvorba dokumentu	25. 10. 2006	16. 11. 2006
Vytvorenie prehľadu tímov	25. 10. 2006	29. 10. 2006
Vytvorenie konceptu – štruktúra dokumentu	30. 10. 2006	30. 10. 2006
Finalizácia dokumentu	31. 10. 2006	31. 10. 2006
Odovzdanie analýzy	16. 11. 2006	16. 11. 2006
Tvorba prototypu	22. 11. 2006	21. 12. 2006
Príprava implementačného prostredia	22. 11. 2006	6. 12. 2006
Programovanie	23. 11. 2006	12. 12. 2006
Používateľská príručka	11. 12. 2006	18. 12. 2006
Odovzdanie prototypu vybraných častí spolu s dokumentáciou	18. 12. 2006	18. 12. 2006
Používateľská prezentácia prototypu	18. 12. 2006	21. 12. 2006
Finalizácia projektovej dokumentácie	08. 11. 2006	22. 11. 2006
Dokumentácia k projektu	08. 11. 2006	22. 11. 2006
Dokumentácia k riadeniu	29. 11. 2006	17. 12. 2006
Preberacie protokoly	01. 12. 2006	17. 12. 2006
Posudok analýzy	22. 11. 2006	06. 12. 2006
Vypracovanie posudku na prácu prideleného tímu	16. 11. 2006	20. 11. 2006

Odovzdanie posudku analýz, špecifikácie a návrhu iného tímu	24. 11. 2006	24. 11. 2006
Posudok prototypu	22. 11. 2006	22. 11. 2006

3.2 Hrubý plán letného semestra

V nasledovnej tabuľke sa nachádza hrubý plán letného semestra, ktorý bude spresnený na konci zimného prípadne začiatku letného semestra.

Tab. 3.2: Hrubý plán projektu na letný semester

Úloha	Týždeň
Odovzdanie posudku prototypu iného tímu	1.
Zakomponovanie zmien do dokumentácie ZS, podrobný návrh, plán overenia výsledku	2.
Dokončenie podrobného návrhu, implementácia	3.
Implementácia, overovanie, tvorba dokumentácie	4.
Implementácia, overovanie, tvorba dokumentácie	5.
Implementácia, overovanie, tvorba dokumentácie	6.
Overovanie, tvorba dokumentácie k produktu	7.
Overovanie, tvorba dokumentácie k produktu	8.
Overovanie, tvorba dokumentácie k produktu	9.
Odovzdanie produktu a dokumentácie k produktu	10.
Používanie produktu, údržba, kompletizácia dokumentácie	11.
Odovzdanie celého výsledku produktu	12.

3.3 Plán letného semestra

V nasledovnej tabuľke sa nachádza predbežný plán na letný semester, ktorý vypracoval Ladislav Lenčucha. Priebežne sa bude dopĺňať a upravovať hlavne na začiatku letného semestra, kedy budeme poznať vyťaženosť členov tímu počas letného semestra. Môže naň vplývať aj výsledok po zimnom semestri (napríklad posudok). Prevažnú časť úloh na letný semester tvorí implementácia funkcionalít, ktoré boli hráčovi Uva Trilearn odobrané vo verejne dostupnej verzii.

Tab. 3.3: Plán projektu na letný semester

Úloha	Týždeň
Odobznanie posudku prototypu iného tímu	1.
Zakomponovanie zmien do dokumentácie ZS, podrobný návrh, plán overenia výsledku	2.
Dokončenie podrobného návrhu, implementácia nahrávok, implementácia driblingu	3.
Dokončovanie nahrávok a driblingu, Implementácia rozhodovacích pravidiel vyššej úrovne, overovanie	4.
Implementácia alternatívnej rozhodovacej logiky pomocou zjednodušenej verzie koordinačných grafov, overovanie	5.
Úprava hráča na základe analýzy výsledkov zápasov s výbranými hráčmi	6.
Implementácia a doladovanie zvolenej rozhodovacej logiky na základe výsledkov zápasov	7.
Záverečné testovanie, tvorba dokumentácie k produktu	8.
Záverečné práce na hráčovi, tvorba dokumentácie k produktu	9.
Odobznanie produktu a dokumentácie k produktu	10.
Používanie produktu, údržba, posledné zmeny na hráčovi, kompletizácia dokumentácie	11.
Odobznanie celého výsledku produktu	12.

4 Rozdelenie úloh

Táto kapitola obsahuje informácie o rozdelení úloh členom tímu, o zodpovednosti za jednotlivé časti tvorby systému a o autorstve jednotlivých častí dokumentácie.

4.1 Plnenie úloh

Plnenie krátkodobých úloh je vyhodnocované priebežne na stretnutiach tímu. Informácie o zverených úlohách a o ich plnení sa nachádzajú v zápisniciach (Príloha C).

Dlhodobejšie úlohy sú uvedené v nasledujúcej tabuľke:

Tab. 4.1: Dlhodobé úlohy

Začiatok	Naplánované ukončenie	Skutočné ukončenie	Úloha	Zodpovedný	Stav
11.10.06	26.10.06	28.10.06	Úvodné oboznámenie sa s problematikou, analýza existujúcich tímov	všetci	ukončené
11.10.06	16.10.06	27.10.06	Vytvorenie webovej stránky tímu	Juraj Somorovský, Peter Kohaut	ukončené
11.10.06	14.10.06	22.10.06	Vytvorenie šablón pre dokumentáciu	Martin Kováčik	ukončené
18.10.06	30.10.06	15.11.06	Vytvorenie dokumentu k prvému kontrolnému bodu	všetci	ukončené
6.11.06	8.11.06	8.11.06	Vytvorenie hrubého návrhu hráča	všetci	ukončené

4.2 Autorstvo častí dokumentácie k 16.11.2006

Tab. 4.2: Autorstvo častí dokumentácie k 16.11.2006

Kapitola	Časť dokumentu	Autor
I-1-2	Prvá verzia dokumentu, kompletizácia analýzy	Juraj Somorovský
I-1-4	Finálna verzia dokumentu k prvému odovzdávaniu	všetci
I-1	Úvod	Juraj Somorovský, Martin Kováčik
I-2.1	Analýza Soccer Servera	Juraj Staník, Tomáš Selnekovič
I-2.2.1	Analýza tímu LAST United	Peter Kohaut
I-2.2.2	Analýza tímu FIITMEDIA	Ladislav Lenčucha
I-2.2.3	Analýza tímu SKLO	Tomáš Selnekovič
I-2.2.3	Analýza driblovania v tíme SKLO	Juraj Somorovský

I-2.2.4	Analýza tímu Stjupid Dox	Juraj Somorovský
I-2.2.5	Analýza tímu Deravá Kopačka	Juraj Staník
I-2.2.6	Analýza tímu Uva Trilearn	Tomáš Selnekovič
I-2.2.6.1.1-2	Analýza triedy Connection, SenseHandler	Martin Kováčik
I-2.2.6.1.3	Analýza triedy ActHandler	Ladislav Lenčucha
I-2.2.6.1.4	Analýza triedy WorldModel	Juraj Staník
I-2.2.6.2	Analýza triedy BasicPlayer, Player, Formations, PlayerSettings	Tomáš Selnekovič
I-2.2.7	Analýza tímu Robolog	Juraj Somorovský
I-2.2.8	Analýza tímu FC Portugal	Juraj Staník
I-3.1.1	Analýza metódy rozhodovanieňa sa agentov pomocou koordinačných grafov	Tomáš Selnekovič
I-3.1.2	Analýza metódy rozhodovania pomocou poradcov	Martin Kováčik
I-3.1.3	Analýza metódy rozhodovania pomocou fuzzy množín	Juraj Staník
I-3.1.4	Využitie kouča pri tvorbe a zmene stratégie, analýza existujúceho kouča v tíme Uva Trilearn	Peter Kohaut
Dokument k riadeniu projektu	Vytvorenie dokumentácie k riadeniu	Tomáš Selnekovič, Juraj Staník, Martin Kováčik, Ladislav Lenčucha
Dokumentácia k prototypu	Vytvorenie dokumentácie k vytvoreným prototypom hráča	Juraj Somorovský, Juraj Staník, Tomáš Selnekovič, Ladislav Lenčucha

4.3 Autorstvo častí dokumentácie k 18.12.2006

Table 1: Autorstvo častí dokumentácie k 18.12.2006

Kapitola	Časť dokumentu	Autor
II-1	Úvod	všetci
II-2.1	Popis implementácie fuzzy regulátora	Juraj Staník
II-2.2	Návrh charakteristických funkcií a pravidiel regulátora pre strelu útočiaceho hráča na bránku chránenú brankárom	Tomáš Selnekovič
II-2.3	Testovanie použitia fuzzy regulátora pri streľbe na bránku	Juraj Staník
II-3	Driblovanie	Juraj Somorovský
II-4	Prihrávky	Ladislav Lenčucha
II-5	Situácie	Juraj Somorovský
II-6	Formácie	Peter Kohaut
II-7	Záver	všetci

Dokument k riadeniu projektu	Aktualizácia dokumentu k riadeniu	Tomáš Selnekovič, Ladislav Lenčucha
Dokument k riadeniu projektu – Príloha E	Metodika k inicializácii pracovného prostredia	Martin Kováčik
Dokument k riadeniu projektu – Príloha E	Metodika k správe verzií	Martin Kováčik
Dokument k riadeniu projektu – Príloha E	Špecifikácia prostriedkov používaných na vývoj	Martin Kováčik
Dokument k riadeniu projektu – Príloha E	Štruktúra pracovného prostredia	Martin Kováčik
Dokument k riadeniu projektu – Príloha E	Štandardy písania kódu	Peter Kohaut
Dokument k riadeniu projektu – Príloha F	Posudok analýzy a hrubého návrhu tímu Loptoši	Peter Kohaut
Dokument k riadeniu projektu – Príloha G	Posudok analýzy a hrubého návrhu tímu Loptoši	Tím č. 8 - Loptoši
Dokument k riadeniu projektu – Príloha H	Vyjadrenie k posudku vypracovaného tímom Loptoši	Ladislav Lenčucha

4.4 Rozdelenie prác na tvorbe prototypu

Napriek tomu, že všetky úlohy na vytvorenie prototypu boli realizované, rozhodli sme sa pre tento semester nevyužiť tie časti, ktoré sú silne závislé od rozhodovacích pravidiel hráča (driblovanie, rozhodovanie na základe poradcov). Jednotlivé úlohy sú v nasledujúcej tabuľke.

Tab. 4.3: Rozdelenie prác na tvorbe prototypu

Začiatok	Ukončenie	Reálne ukončenie	Úloha	Zodpovedný	Stav
23.11.2006	17.12.2006	17.12.2006	Driblovanie hráča	Juraj Somorovský	ukončená
23.11.2006	12.12.2006	12.12.2006	Prihrávky	Ladislav Lenčucha	ukončená
23.11.2006	12.12.2006	12.12.2006	Strelba na bránu pomocou Fuzzy regulátora	Juraj Staník, Tomáš Selnekovič	ukončená
23.11.2006	12.12.2006	12.12.2006	Rozhodovanie na základe poradcov	Martin Kováčik	ukončená
23.11.2006	12.12.2006	10.12.2006	Zdokumentovanie formácií	Peter Kohaut	ukončená
23.11.2006	12.12.2006	12.12.2006	Zdokumentovanie siutácií a správania hráčov	Juraj Somorovský	ukončená

5 Komunikácia

5.1 Spoločné stretnutia

Členovia tímu sa stretávajú pravidelne na spoločnom stretnutí raz za týždeň. Termín je stanovaný na stredu o 9:00 v softvérovom štúdiu. Stretnutia sa zúčastňuje aj pedagogický vedúci. Mimo tohto termínu sa členovia tímu zvyknú stretávať aj neformálne v ostatné dni, najmä z dôvodov výmeny najnovších poznatkov a korekcie úloh a plánu projektu. Z každého stretnutia je vypracovaný zápis (Príloha C).

5.2 Systém TRAC

Je využívaný modifikovaný systém TRAC. Modifikácie zahŕňajú podporu zaznamenávania informácií potrebných pre analýzu priebehu projektu a prítomnosť rozširujúcich plugínov.

Zo systému TRAC sú využívané časti zahŕňajúce zadávanie a prezeranie úloh, zobrazovanie ganttových diagramov, prezeranie SVN repository a wiki systém. Členovia tímu využívajú predovšetkým wiki časť systému. Tá umožňuje zdieľať a prepájať informácie. Wiki časť bola pre tento účel rozšírená o zápis grafov a matematických vzorcov.

Členovia tímu sa dohodli publikovať informácie z wiki ako prílohu k oficiálnej stránke. Táto príloha je aktualizovaná v periodických intervaloch.

5.3 Mailing list

Komunikácia medzi členmi tímu týkajúca sa organizačných vecí je realizovaná prostredníctvom mailinglistu. Jeho adresa je

robocup@tequilla.kmit.sk

Tento mailinglist je zatiaľ otvorený aj pre verejnosť. Toto bolo využité pri poskytovaní kontaktu pri predkladaní ponúk na tímový projekt.

5.4 Systém Subversion

Subversion je využívaný na zdieľanie súborov. Prostredníctvom Subversion sú zdieľané súbory a ostatné materialy, ktoré nie sú vhodné na prezentáciu vo wiki.

5.5 Webová stránka

Na webovej stránke sa nachádza plán projektu, termíny kontrolných bodov, šablóny dokumentov a zápisy zo stretnutí.

5.6 Komunikácia s členom tímu na diaľku

Kvôli zahraničnému štúdijskému pobytu jedného z členov tímu musela byť riešená i komunikácia s ním na diaľku. Okrem vyššie spomenutých prostriedkov boli použité rôzne komunikačné programy:

- icq (www.icq.com): písomná komunikácia
- googletalk (<http://www.google.com/talk/>): hlasová komunikácia počas i mimo oficiálnych stretnutí
- skype (www.skype.com): hlasová i vizuálna komunikácia na stretnutí i mimo neho

Všetky uvedené programy fungovali spoľahlivo a vďaka obojstrannému neobmedzenému prístupu k internetu prebiehala komunikácia vždy bez problémov.

6 Záver

Začiatok projektu bol pre nás trochu problémový, keďže nikto z nás sa v minulosti nestretol s RoboCupom a taktiež sme ho nemali medzi preferovanými projektami. Tento fakt spôsoboval problémy pri plánovaní projektu.

Pri stretnutí a prezentácii problematiky nebolo jednoduché stanoviť úlohy a taktiež boli dosť úzko prepojené. Tento problém sme napokon riešili prostredníctvom zdvojených stretnutí – oficiálne stretnutie malo informatívny charakter a zadelenie konkrétnych úloh bolo uskutočnené po naštudovaní problematiky na ďalšom stretnutí, ktoré bolo častokrát vedené bez oficiálnych náležitostí ako doplnok k oficiálnemu stretnutiu.

Pri procese analýzy sa nám osvedčilo používanie wiki systému. Členovia tímu mali neustály prístup k poznámkam zvyšných členov tímu a to zrýchľovalo proces učenia sa nových vecí.

Jeden člen nášho tímu sa zúčastňoval na stretnutiach vzdialene prostredníctvom audio konferencie. Využívali sme pri tom najčastejšie Google Talk. Geografická vzdialenosť nášho kolegu nespôsobovala žiadne kritické problémy pri realizácii projektu. Drobné problémy a nedorozumenia boli okamžite konzultované prostredníctvom mailovej komunikácie a messaging systémov.

Prílohy

V tejto časti sú uvedené všetky prílohy týkajúce sa riadenia projektu. Tu uvádzame ich zoznam:

- Príloha A: šablóna pre dokumentáciu,
- Príloha B: šablóna pre zápisnice,
- Príloha C: ponuka na vypracovanie témy,
- Príloha D: zápisnice zo stretnutí tímu,
- Príloha E: metodiky k manažmentu verzií, inicializácií pracovného prostredia a štandardu písania zdrojových kódov
- Príloha F: posudok analýzy a hrubého návrhu tímu Loptoši
- Príloha G: posudok k našej analýze a hrubého návrhu vypracovaný tímom Loptoši
- Príloha H: vyjadrenie sa k posudku vypracovaného tímom Loptoši

Príloha A: Šablóna pre dokumentáciu

Príloha B: Šablóna pre zápisnice

Príloha C: Ponuka

Príloha D: Zápisnice zo stretnutí

***Príloha E: Metodiky k manažmentu verzií, inicializácií
pracovného prostredia a štandardu písania zdrojových kódov***

Príloha F: Posudok analýzy a hrubého návrhu tímu Loptoši

***Príloha G: Posudok k našej analýze a hrubého návrhu
vypracovaný tímom Loptoši***

***Príloha H: Vyjadrenie k posudku vypracovaného tímom
Loptoši***
