



Zápisnica č. 4

31. 10. 2007
16:00 – 18:00
Softvérové štúdio

Stretnutie zvolal: Ing. Ivan Kapustík

Zapisovateľ: Bc. Rastislav Barlík

Prítomní:

- *Pedagóg:*
 - Ing. Ivan Kapustík
- *Členovia tímu:*
 - Bc. Rastislav Barlík
 - Bc. Marian Buchta
 - Bc. Štefan Dlugolinský
 - Bc. Michal Kvetan
 - Bc. Stanislava Leitmanová
 - Bc. Milan Šillík

Téma stretnutia:

Podrobnejšia analýza vybraných tímov z minulého stretnutia, analýza servera a pridelenie úloh do ďalšieho stretnutia.

Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie otvoril Bc. Milan Šillík. Oznamil obsah dnešného stretnutia. Spomenul, že k humanoidnému robocupu je veľmi málo použiteľnej dokumentácie.

Ďalej zanalyzoval tím Nimbro, ktorý sa zaoberá fyzickými humanoidnými robotmi.

- Hráči na chôdzu využívajú prenášanie váhy a pri zmene ťažiska im tiež pomáha ohýbanie nôh.
- Zároveň predstavil spôsoby ako hráči vstávajú zo zeme a to z pozície na bruchu alebo na chrbte.
- Priorita tímu je chôdza a predchádzanie pádom

2. Bc. Marian Buchta nás bližšie oboznámil s hráčom tímu Zigorat, ktorý vie zatiaľ len chodiť a neskôr padne.

3. Bc. Michal Kvetan podrobnejšie zanalyzoval tím Little green bats.

Tento tím využíva:

- kalmanov filter
- rôzne funkcie hráčov.

Tímu chýbal popis bližší popis chôdze, či vstávania.

4. Bc. Štefan Dlugolinský analyzoval vlastnosti servera, oboznámil nás so skutočnosťou, že nie je dostupná takmer žiadna dokumentácia k serveru.

5. Bc. Stanislava Leitmanová oznámila stretnutie na budúci týždeň s kolegom, ktorý riešil fyzikálne riešenie chôdze robota. Taktiež poznamenala o možnosti využitia evolučných algoritmov a neurónových sieti pri učení hráča.
6. Ing. Ivan Kapustík nám dal úlohu oboznámiť sa s formou komunikácie hráčov so serverom.

Je potrebné zistiť:

- aké vnemy dostáva hráč
- čo naspäť posiela.
- ako fungujú kľby
- ako hráč dostáva informácie o svojom tele.

Ing. Ivan Kapustík tiež zhrnul obsah odovzdávaného dokumentu, ktorý má obsahovať:

- preštudované veci,
- postupy,
- opis vlastností.

Na záver sme diskutovali o robocupe ako diplomovom projekte.

7. V tabuľkách nižšie sa nachádza zoznam vyriešených úloh z minulého týždňa, a zoznam úloh pridelených na budúci týždeň:

Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
3.1	Preštudovanie dostupných modelov a vybranie najvhodnejšieho na pokračovanie	MŠ, MK, MB, RB, ŠD	splnená
3.2	Doplniť ďalšie odkazy a informácie na web stránku	ŠD	splnená
3.3	Oboznámiť sa s fyzikálnym riešením chôdze robota v spomínanej bc. práci u . doc. Ing. PhD. Šperku.	SL	nesplnená

Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
4.1	Pokračovanie v analýze servera	ŠD	31.10.07	7.11.07
4.2	Analýza hráča tímu Žigorat	MB	31.10.07	7.11.07
4.3	Preštudovať možnosti využitia evolučných algoritmov a neurónových sieti	SL	31.10.07	7.11.07

Vysvetlivky:

- (RB) Bc. Rastislav Barlík
- (MB) Bc. Marian Buchta
- (ŠD) Bc. Štefan Dlugolinský
- (MK) Bc. Michal Kvetan
- (SL) Bc. Stanislava Leitmanová
- (MŠ) Bc. Milan Šillík