



Zápisnica č. 14

10. 3. 2008
16:00 –18:00
Softvérové štúdio

Schôdzu zvolal: Ing. Ivan Kapustík

Zapisovateľ: Bc. Stanislava Leitmanová

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:

Zhrnutie súčasného stavu, pridelenie úloh do ďalšieho týždňa.

Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie sa začalo rekapituláciou úloh z predchádzajúceho týždňa.
2. Bc. Štefan Dlugolinský a Bc. Milan Šillík sa venovali vytvoreniu modelu sveta a jeho prepojeniu s parserom. Implementovali updatovanie modelu sveta na základe vyparovaných údajov, ktoré posiela server. Implementovali prepočet súradníc, ktorý bude treba dokončiť. Nie je jasné, ako je umiestnená súradnicová sústava a smerovanie osí. Ďalej zistili, že uhol, pod ktorým hráč vidí objekty, má zápornú hodnotu. Treba zistiť, akými klávesami sa ovládajú jednotlivé funkcie servera, resp. monitora – napr. spustenie hry a pod. Pri implementácii natrafili na problém s identifikátormi tyčiek, treba zistiť, či sú v správnom poradí posielané z parsera. Ďalej zistili, že server pravdepodobne neposiela informácie o rozmere lopty, preto by sa mal načítavať z konfiguračného súboru.
3. Bc. Stanislava Leitmanová nespĺnila úlohu z minulého týždňa, ktorou bola implementácia loggeru. Toto ostane ako úloha do nasledujúceho týždňa.
4. Ďalej sa diskutovalo o úlohách pre ďalší týždeň. V prvom rade treba implementovať základné funkcie pre ovládanie kĺbov. Diskutovali sme o spôsobe implementácie týchto funkcií a taktiež o tom, ako by mohli byť implementované vyššie schopnosti hráča, napr. ako implementovať chôdzu. Jedným z navrhnutých riešení bolo použitie zásobníka pre jednotlivé príkazy na ovládanie kĺbov.
5. Bc. Marian Buchta sa zaoberal implementáciou Doxygenu, vytvoril konfiguračný súbor a dá sa už generovať dokumentácia. Ešte treba zistiť, ako z svn-ka získať logovacie informácie, ktoré zadá používateľ pri verzovaní súboru. Bc. Štefan Dlugolinský spomenul, že by sa mohla umiestniť na stránku dokumentácia generovaná z Doxygen-u.
6. Bc. Rastislav Barlík začal implementovať ovládanie kĺbov a spomenul, že do ďalšieho týždňa vytvorí makefile v linuxe.

7. Poslednou úlohou bolo podrobne sa oboznámiť s funkciou gyroskopu a porozmýšľať, ako by sa dal využiť pri implementácii chôdze, príp. iných vyšších schopností.
8. Ďalej sme diskutovali o tom, že by bolo vhodné začať písať dokumentáciu, aby sme to stihli do termínu odovzdania.

Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
13.1	Prepojiť model sveta s parserom a komunikáciou	ŠD, MŠ	čiastočne splnená
13.2	Vytvorenie loggeru správ	SL	nesplnená
13.3	Konfigurácia loggeru v XML súbore	RB	nesplnená
13.4	Implementácia doxygenu	MB	čiastočne splnená
13.5	Implementácia komunikačnej slučky bez vlákien	RB	splnená
13.6	Vytvorenie triedy pre zručnosti hráčov	RB, MB	splnená

Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
14.1	Zistiť ako je orientovaná súradnicová sústava a ako sa prepočítava uhol pod akým vidí hráč objekty	ŠD, MŠ	10.3.2008	17.3.2008
14.2	Zistiť, akými klávesmi sa ovládajú jednotlivé funkcie servera,	MB	10.3.2008	17.3.2008
14.3	Vytvorenie loggeru správ a konfigurácia loggeru v XML súbore	RB, SL	10.3.2008	17.3.2008
14.4	Implementovať funkcie pre ovládanie kľbov	ŠD, MŠ, RB, MK	10.3.2008	17.3.2008
14.5	Zistiť, ako z svn-ka získať logovacie informácie	MB	10.3.2008	17.3.2008
14.6	Vytvoriť makefile v linuxe	RB	10.3.2008	17.3.2008
14.7	Oboznámiť s funkciou gyroskopu	MK	10.3.2008	17.3.2008

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