



Zápisnica č. 16

27. 3. 2008
10:00 –11:00
Softvérové štúdio

Schôdzu zvolal: Ing. Ivan Kapustík

Zapisovateľ: Bc. Michal Kvetan

Prítomní:

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

Téma stretnutia:

Zhrnutie súčasného stavu, pridelenie úloh do ďalšieho týždňa.

Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie sa začalo rekapituláciou úloh z predchádzajúceho týždňa.
2. Bc. Rastislav Barlík nás informoval o tom, ako pripravil štruktúru pre úrovne zručností. Vytvorenú štruktúru implementoval už aj do hráča. Táto štruktúra pozostáva z troch úrovní, konkrétne z low, medium a high úrovne. Popísal aj spôsob, akým tieto úrovne pracujú, čiže na základe vyšších funkcií sa vykonávajú stredné funkcie a tieto stredné funkcie sa realizujú pomocou nižších funkcií. Pri vykonávaní týchto funkcií je aktívna najviac jedna funkcia z každej úrovne.
3. Bc. Štefan Dlugolinský nás informoval o tom, že prerobil wrapper. Wrapper bol prerobený do takej podoby, že každý kĺb vytvára samostatnú správu a tieto správy sa nakoniec spájajú do jednej správy, ktorá sa odosiela serveru.
4. Ďalej nás oboznámil aj o tom, že implementoval funkcie na ovládanie kĺbov. Čiže teraz je už možné otočiť nejakým kĺbom o nejaký uhol (relatívne) a aj natočiť kĺb na nejaký uhol (absolútne). Boli implementované aj funkcie, pomocou ktorých sa kĺb môže pohybovať lineárne (konštantnou rýchlosťou) a aj nelineárne (zrýchluje, či spomaluje na / o požadovaný uhol).
5. Bc. Stanislava Leitmanová nás oboznámila s dokočením loggera pre hráča. Tento logger však do hráča ešte nebol implementovaný, ale bude implementovaný do hráča v čo najbližšej možnej dobe. Nakoniec sa na zápis do súboru nepoužívajú streamy ako bolo plánované, ale na zápis do súboru sa používajú klasické funkcie.
6. Bc. Michal Kvetan oboznámil tím o gyroskope a o jeho hlavných funkciách. Rozobral, z akých komponentov gyroskop pozostáva, ako sa pomocou neho dá riadiť koordinácia jednotlivých pohybov hráča. Taktiež informoval, že sa s jeho pomocou dajú vytvárať plynulé pohyby hráča.
7. Ďalej Bc. Štefan Dlugolinský podotkol, aby boli všetky dosiaľ urobené zmeny implementované v hráčovi ešte v ten deň.

8. Nakonci stretnutia sme sa rozprávali o pohyboch robotov, o ich koordinácii, taktiež o koordinácii ľudí, odkiaľ by sa dali niektoré analogické veci prebrať. V závere stretnutia sme si pozreli zopár videí o koordinácii ľudí a robotov a ich pohybov.

Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
15.1	Pripraviť štruktúru pre úrovne zručností, tj. rozvrstvenie do low/medium/high skills	RB	Splnená
15.2	Implementácia vstávania	MŠ	Nesplnená
15.3	Prerobiť wrapper	ŠD	Splnená
15.4	Doimplementovať funkcie pre ovládanie kĺbov ako relatívny pohyb či lineárny pohyb	ŠD	Splnená
15.6	Dokončenie loggera	SL	Splnená
15.7	Oboznámiť sa s funkciou gyroskopu	MK	Splnená
15.8	Začať písať dokumentáciu	všetci	čiastočne splnená

Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
16.1	Implementovať vstávania	MŠ	27.3.2008	31.3.2008
16.2	Začleniť logger do hráča	SL	27.3.2008	31.3.2008
16.3	Doimplementovať funkcie gyroskopu na určovanie absolútnych uhlov otočenia jednotlivých osí	ŠD	27.3.2008	31.3.2008
16.4	Oboznámiť sa s možnosťami gyroskopu, ktoré vedú k vytváraniu plynulého pohybu hráča	MK	27.3.2008	31.3.2008
16.5	Pripraviť úrovne zručností na nasadenie vstávania do hráča	RB	27.3.2008	31.3.2008
16.6	Vymyslieť nové spôsoby ovládania / hýbania kĺbov	MB	27.3.2008	31.3.2008
16.7	Všetky doteraz vykonané zmeny implementovať do hráča	všetci	27.3.2008	27.3.2008
16.8	Písať dokumentáciu	všetci	27.3.2008	29.4.2008

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