



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
 - Bc. Milan Šillík

Téma stretnutia:

Diskusia o pohyboch hráča s možným využitím gyroskopu a diskusia o chôdzi.

Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie otvoril Bc. Rastislav Barlík a zrekapituloval úlohy z predchádzajúceho týždňa.
2. Bc. Milan Šillík a Bc. Stanislava Leitmanová sa zaoberali chôdzou hráča. Bc. Milan Šillík pri tvorbe chôdze mal problémy s vyvažovaním hráča, aby nepadol do niektorej strany, či sa neprevážil dopredu alebo dozadu. Krok chôdze bol riešený tak, že hráč sa dostane do podrepu, kedy má väčšiu stabilitu. V podrepe urobí krok a potom sa opäť vystrie. Nevýhodou tohto typu chôdze je to, že je pomalá. Bc. Milan Šillík aj predviedol video s implementovanou chôdzou a poznamenal, že k dosiahnutiu plynulej chôdze podobnej človeku (bez podrepu) by bolo potrebného oveľa viac času, možno aj 2 semestre. Bc. Stanislava Leitmanová taktiež rozprávala o problémoch spojených s chôdzou. Vzhľadom k tomu, že sme vytvárali nového hráča, našou úlohou nebolo vytvoriť ideálne pohyby, ale ukázať spôsob, akým by sa v budúcnosti mali tímy uberať.
3. Bc. Štefan Dlugolinský prezentoval nový spôsob vstávania, ktorým bolo „ninja“ vstávanie. Tento typ vstávania využíval gyroskop. Na tomto vstávaní bude treba ešte popracovať, pretože ešte nie je odladené.
4. Bc. Rastislav Barlík nám predviedol otáčanie hráča na mieste. Aj tento typ pohybu implementoval gyroskop. Hráč sa otáčal vcelku rýchlo a stabilne. Občas sa stalo, že hráč pri otočke spadol.
5. Bc. Štefan Dlugolinský poznamenal, že pre novú verziu servra sa používa iný model hráča ako pre starú. Pre staršiu verziu sa používal „soccerbot056“ a pre novú sa používa „soccerbot“. Problémom nového modelu je to, že pri páde na zem sa neprirodzene odráža.
6. Bc. Michal Kvetan upravil sokety pri komunikácii vo vláknoch, aby sa dokázali spravovať aj „rozporované“ správy. Tieto sokety však neboli zatiaľ do hráča implementované, pretože neboli dostatočne otestované.

7. Ku koncu stretnutia sme diskutovali o tom, čo má byť vo finálnej verzii dokumentácie. Odpoveď bola taká, že finálna verzia dokumentácie má obsahovať používateľskú príručku, ktorá bude obsahovať spôsoby kompilácie a spustenia hráča, ďalej tu bude uvedené, ako sa hráč testuje. Okrem toho, táto finálna verzia má obsahovať aj technickú príručku, v ktorej bude popísané niečo o zdrojových súboroch a aj to, kde sa jednotlivé zdrojové súbory nachádzajú. K finálnej verzii dokumentácie patrí aj chodiaci prototyp hráča.
8. V závere stretnutia Ing. Ivan Kapustík spomenul regionálny turnaj v robocupe, ktorý sa bude konať nasledujúci týždeň. Dohodli sme sa na tom, že si pre tento turnaj pripravíme ukážky z pohybu nášho hráča.

Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
19.1	Implementácia chôdze	SL, MŠ	častočne splnená
19.2	Implementácia otáčania	RB, MB	splnená
19.3	Opraviť klby	ŠD	splnená
19.4	Písať dokumentáciu	všetci	častočne splnená
19.5	Odstránenie chyby pri komunikácii vo vláknoch	MK	častočne splnená

Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
20.1	Písanie používateľskej príručky	MB	21.4.2008	28.4.2008
20.2	Priprava videí pohybov hráča pre regionálny turnaj	MŠ	21.4.2008	28.4.2008
20.3	Odladenie „ninja“ vstávania	ŠD	21.4.2008	28.4.2008
20.4	Implementácia chôdze	SL, MŠ	21.4.2008	28.4.2008
20.5	Odstestovanie upravených soketov pri komunikácii vo vláknoch	MK	21.4.2008	28.4.2008
20.6	Nové pohyby s využitím gyroskopu	MK, RB	21.4.2008	28.4.2008
20.7	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