

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

RoboCup – tretí rozmer *(Riadenie projektu)*

Tím č. 17: Neurotics

Členovia tímu: Aleš Katona, Gabriel Braniša, Peter Čimo,
Tomáš Labuda, Juraj Šimon, Ján Kolesár

Študijný program: IS/SI

Ročník prvý, inžinierske štúdium

Email: team17.robocup@gmail.com

Web: <http://www2.dcs.elf.stuba.sk/TeamProject/2007/team17is-si/>

Vedúci projektu: Ing. Marián Lekavý

Ak. rok: 2007/2008

Obsah

Obsah.....	i
Zoznam obrázkov.....	ii
Zoznam tabuliek.....	ii
1 Úvod.....	1
1.1 Účel dokumentu.....	1
1.2 Štruktúra dokumentu.....	1
2 Ponuka.....	2
3 Plán projektu.....	3
3.1 Hrubý predbežný plán projektu.....	3
3.2 Zjemnený plán za obdobie od 12.10.2007 do 15.11.2007.....	4
3.3 Ganttova schéma.....	5
4 Rozdelenie úloh v tíme.....	6
4.1 Krátkodobé úlohy.....	6
4.2 Dlhodobé úlohy.....	6
4.3 Podrobnejší opis úloh.....	6
5 Zápisy zo stretnutí.....	8
6 Štandardy tímu.....	9
7 Použitá literatúra.....	10
8 Prílohy.....	11
8.1 Príloha A.....	1
8.2 Príloha B.....	1
8.3 Príloha C.....	1

Zoznam obrázkov

Obr. 1 Ganttova schéma za obdobie 15.10.2007 až 15.11.20075

Zoznam tabuliek

Tab. 1 Hrubý predbežný plán na zimný semester3
Tab. 2 Zjemnený plán4
Tab. 3 Krátkodobé úlohy v tíme.....6
Tab. 4 Dlhodobé úlohy v tíme.....6

1 Úvod

1.1 Účel dokumentu

V tomto dokumente sa nachádzajú informácie ohľadne riadenia a komunikácie v našom tíme.

1.2 Štruktúra dokumentu

Dokument je rozdelený na niekoľko častí. V prvej časti sa nachádza štruktúra tohto dokumentu. V druhej časti sa nachádza naša ponuka k predmetu Tvorba softvérového systému v tíme. Tretia kapitola obsahuje náš pôvodný hrubý plán na zimný semester ako aj skutočný zjemnený plán. Súčasťou je aj Ganttova schéma. V tretej kapitole uvádzame rozdelenie úloh v tíme, tak z dlhodobého, ako aj z krátkodobého hľadiska. Štvrtá kapitola obsahuje všetky naše zápisnice od 12.10.2007 do 9.11.2007. V piatej kapitole sú zadané štandardy tímu ktoré bude dodržiavať počas celého trvania projektu. V šiestej časti spomíname použitú literatúru.

2 Ponuka

V prílohe A sa nachádza ponuka nášho tímu pôvodne vytvorená pre projekt ALUMNI.

3 Plán projektu

Táto časť dokumentu obsahuje hrubý predbežný plán ktorý sme si stanovili na začiatku projektu. Pri tvorbe tohto dokumentu a po preštudovaní našich zápisníc sme zostavili skutočný plán podľa ktorého sme naozaj postupovali. Z tohto plánu sme zostavili Ganttovu schému.

3.1 Hrubý predbežný plán projektu

Obdobie	Popis	Stav
1.-2. týždeň	Oboznamovanie sa z projektom a predmetom	Ukončené
3.-4. týždeň	Štúdium dokumentácie z minulých rokov	Ukončené
5.-6. týždeň	Analýza serveru, existujúcich agentov, tvorba podporných prostriedkov	Ukončené
7.-8. týždeň	Zostavenie hrubého návrhu	Ukončené
9.-12. týždeň	Tvorba prototypu	Neukončené

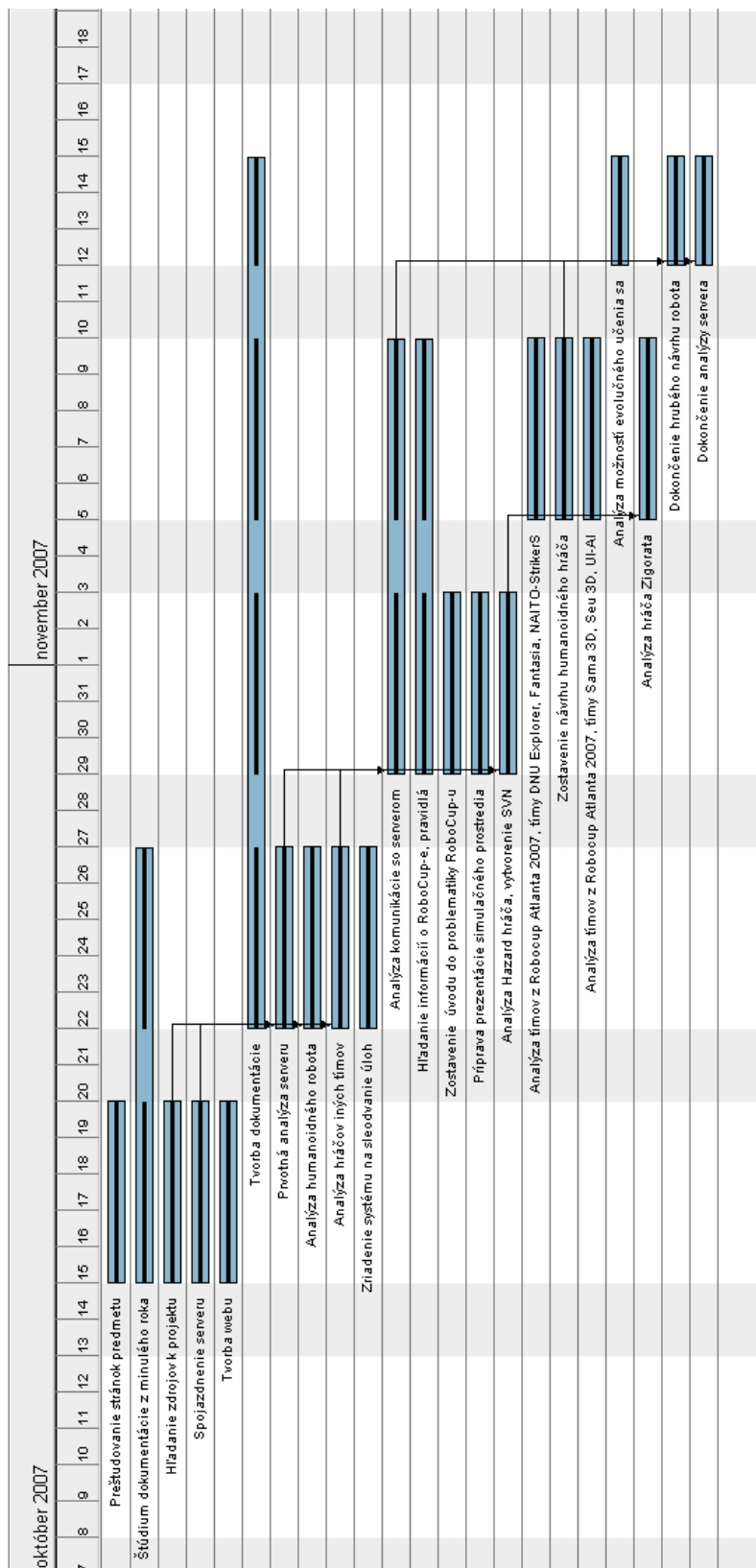
Tab. 1 Hrubý predbežný plán na zimný semester

3.2 Zjemnený plán za obdobie od 12.10.2007 do 15.11.2007

Úloha	Začiatok	Koniec	Zodpovedný
Preštudovanie stránok predmetu	15.10.2007	20.10.2007	Všetci
Štúdium dokumentácie z minulého roka	15.10.2007	27.10.2007	Všetci
Hľadanie zdrojov k projektu	15.10.2007	20.10.2007	Gabriel Braniša, Tomáš Labuda
Spojzdnenie serveru	15.10.2007	20.10.2007	Aleš Katona, Ján Kolesár
Tvorba webu	15.10.2007	20.10.2007	Peter Čimo, Juraj Šimon
Tvorba dokumentácie	22.10.2007	15.11.2007	Juraj Šimon
Prvotná analýza serveru	22.10.2007	27.10.2007	Tomáš Labuda
Analýza humanoidného robota	22.10.2007	27.10.2007	Ján Kolesár
Analýza hráčov iných tímov	22.10.2007	27.10.2007	Gabriel Braniša
Zriadenie systému na sledovanie úloh	22.10.2007	27.10.2007	Peter Čimo
Analýza komunikácie so serverom	29.10.2007	10.11.2007	Tomáš Labuda
Hľadanie informácií o RoboCup-e, pravidlá	29.10.2007	10.11.2007	Ján Kolesár
Zostavenie úvodu do problematiky RoboCup-u	29.10.2007	3.11.2007	Gabriel Braniša
Príprava prezentácie simulačného prostredia	29.10.2007	3.11.2007	Aleš Katona
Analýza Hazard hráča, vytvorenie SVN	29.10.2007	3.11.2007	Peter Čimo
Analýza tímov z Robocup Atlanta 2007, tímy DNU Explorer, Fantasia, NAITO-StrikerS	5.11.2007	10.11.2007	Peter Čimo
Zostavenie návrhu humanoidného hráča	5.11.2007	10.11.2007	Gabriel Braniša, Aleš Katona
Analýza tímov z Robocup Atlanta 2007, tímy Sama 3D, Seu 3D, UI-AI	5.11.2007	10.11.2007	Juraj Šimon
Analýza možností evolučného učenia sa	12.11.2007	15.11.2007	Ján Kolesár
Analýza hráča Zigorata	5.11.2007	10.11.2007	Gabriel Braniša, Aleš Katona
Dokončenie hrubého návrhu robota	12.11.2007	15.11.2007	Aleš Katona
Dokončenie analýzy servera	12.11.2007	15.11.2007	Tomáš Labuda

Tab. 2 Zjemnený plán

3.3 Ganttova schéma



Obr. 1 Ganttova schéma za obdobie 15.10.2007 až 15.11.2007

4 Rozdelenie úloh v tíme

V našom projekte sme analyzovali nasledujúce krátkodobé a dlhodobé úlohy.

4.1 Krátkodobé úlohy

Činnosť	Zodpovedný
Analýza hráčov iných tímov	Peter Čimo, Juraj Šimon, Gabriel Braniša, Aleš Katona
Tvorba špecifikácie a návrhu	Aleš Katona
Analýza serveru a komunikácie	Tomáš Labuda
Inštalácia podporných webových prostriedkov	Peter Čimo
Inštalácia serveru, hráčov	Aleš Katona, Gabriel Braniša

Tab. 3 Krátkodobé úlohy v tíme

4.2 Dlhodobé úlohy

Meno	Úlohy
Juraj Šimon	tvorba dokumentácie a manažér vývoja, vedúci tímu
Peter Čimo	Manažér kvality, udržiavanie webu
Gabriel Braniša	Analytik, Tvorba plánu
Aleš Katona	Technické a podporné činnosti
Ján Kolesár	Manažér komunikácie
Tomáš Labuda	Systemový analytik

Tab. 4 Dlhodobé úlohy v tíme

4.3 Podrobnejší opis úloh

Vedúci tímu

- Komunikácia v tíme
- Pridelovanie úloh
- Kontrola plnenia úloh

Manažér kvality

- Dodržiavanie štandardov

Analytik, Systemový analytik

- Analýza údajov z externých zdrojov

Technické a podporné činnosti

- Systémové programovanie
- Podpora vývoja

Manažér komunikácie

- Komunikácia s ostatnými členmi tímu
- Synchronizácia medzi členmi tímu

Udržiavanie webu

- Manažment webového sídla
- Manažment SVN repozitára

Tvorba dokumentácie

- Vytváranie a spájanie častí dokumentácie do jedného celku

Manažér vývoja

- Konzultácia úloh s vedúcim projektu
- Návrh nových úloh
- Koordinácia úloh

5 Zápisy zo stretnutí

Príloha B obsahuje všetky zápisy z našich stretnutí od 12.10.2007 do 12.10.2007.

6 Štandardy tímu

Príloha C obsahuje štandardné šablóny dokumentov aké používame pri tvorbe zápisnice a šablónu preberacieho protokolu.

7 Použitá literatúra

- [1] Bieliková M.: Tvorba systému v tíme I, II,
<http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/tp-slov/tp-main.html#dokumentacia>

8 Prílohy

8.1 Príloha A

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

ALUMNI

Informačný systém pre komunikáciu s absolventmi

Ponuka

Odbor: Softvérové inžinierstvo
Dátum: 30.9.2007

Bc. Peter Čimo
Bc. Aleš Katona
Bc. Ján Kolesár
Bc. Tomáš Labuda
Bc. Milan Herda
Bc. Juraj Šimon

Zadanie

Naša FIIT má záujem vhodnou formou prezentovať verejnosti svojich absolventov. Zároveň by fakulta rada udržiavala s absolventmi neformálny odborný kontakt pomocou webu, a tiež by rada poskytla svojim absolventom rámec na neformálnu odbornú a spoločenskú komunikáciu medzi nimi navzájom. Zámerom projektu je vytvoriť informačný systém, ktorý bude plniť uvedené úlohy.

Ciele systému:

- I *Prezentovať základné informácie o absolventoch verejnosti.* Znamená to zabezpečiť vytvorenie a udržiavanie databázy absolventov a vhodne prezentovať základné informácie o jednotlivcovi verejnosti na webe bez obmedzenia prístupu. Predpokladáme stručnú informáciu o absolventovi, kedy študoval, absolvoval, jeho špecializácia, o téme jeho bakalárskej, prípadne diplomovej práce, prípadne abstrakt práce. Tu by bolo vítané rozšíriť prezentáciu o grafické vyjadrenie zamestnanosti a odbornosti absolventov z rôznych hľadísk, pokiaľ dokážeme od nich získať k tomu potrebné údaje.
- I *Sprostredkovať fakulte získavanie aktuálnych informácií o absolventoch v praxi.* Ide o aktualizáciu kontaktu, zamestnania, profesijného vývoja, odborného zamerania, oblasti, v ktorej je aktívny, sfér odborného záujmu a pod., tie, ktoré poskytne sám absolvent. Táto oblasť je veľmi citlivá, vyžaduje záujem o kontakt z oboch strán a je podmienená prísnou ochranou údajov s vhodne zorganizovaným autorizovaným prístupom. Je to dôležitá, pre fakultu užitočná úloha, treba ju uvažovať.
- I *Umožniť absolventom vzájomnú komunikáciu.* Má to byť jednoduchá a bezpečná komunikácia v informatickej komunite chránená starostlivo navrhnutými prístupovými právami pre skupiny autorizovaných účastníkov. Má slúžiť na neformálnu výmenu informácií v komunite kolegov, rovesníkov, odborníkov z praxe, ktoré komunite poskytne sám účastník. Okrem sprostredkovania kontaktu môže byť úlohou tejto časti systému informovať záujemcov o odborných aktivitách komunity, poskytnúť pre ne priestor – fórum, prípadne ďalšie vhodné činnosti.

Dôležité požiadavky:

- I zachovanie bezpečného prístupu k informáciám
- I jednoduché rozhranie
- I systém bez ďalších hardvérových nárokov
- I jednoduchá a bezpečná komunikácia medzi všetkými používateľmi systému
- I modularita a rozšíriteľnosť
- I škálovateľnosť
- I rozhranie pre získavanie štatistických dát pre fakultu
- I import základných údajov z fakultných IS
- I export do súboru, možnosť umiestniť vybrané údaje ako prezentáciu o absolventoch na pamäťové médiá
- I nasadenie do skúšobnej prevádzky v marci 2008

Projekt riešili vlnajšie tímy č.15 a 18, každému z nich sa podarilo vytvoriť vhodný základ systému. Viac informácií o ich postupoch a dosiahnutých výsledkoch riešenia nájdete na webových stránkach:

- I <http://www2.dcs.elf.stuba.sk/TeamProject/2006/team18/>
- I <http://www2.dcs.elf.stuba.sk/TeamProject/2006/team15/public.html/>

V tomto akademickom roku treba vytvorené systémy analyzovať, zhodnotiť stav, urobiť výber, rozšíriť vybraný systém o novú požadovanú funkčnosť a dotvoriť ho tak, aby ho tohoroční absolventi už mohli používať.

Predstavenie tímu

Bc. Aleš Katona:

Počas bakalárskeho štúdia nadobudol poznatky z jazykov C, C++, Java, C#, Object Pascal a PHP. Témou bakalárskeho projektu bola multiplatformová sieťová knižnica – Lnet. Od roku 2005 je živnostníkom v oblasti IT. Je členom open source tímu Free Pascal a prácu v menšom tíme pozná veľmi dobre. Na strednej škole absolvoval kurz Cisco CCNA, 4 semestre. Pri práci na komerčných projektoch získal praktické poznatky o databázach PostgreSQL, MySQL a jazyku PHP, web serveroch Apache a Lighttpd. Z osobnej iniciatívy získal praktické vedomosti o správe systému Linux.

Bc. Juraj Šimon

Počas bakalárskeho štúdia nadobudol základné poznatky z jazykov C, C++ a Java. Témou jeho bakalárskej práce bol Adaptívny hyper mediálny systém. Od konca roku 2005 je živnostníkom v oblasti IT. Z prác na projektoch získal praktické skúsenosti o programovaní v PHP, Visual Basicu a základy jazyka SQL.

BC. Ján Kolesár

Počas bakalárskeho štúdia získal skúsenosti s programovacími jazykmi C/C++, Java, Pascal, SQL a HTML. Pracoval v prostrediach MS Visual Studio, Eclipse, NetBeans, FireBird Maestro, Delphi a čiastočne v prostredí Lazarus. Skúsenosti s tvorbou a prácou s databázovými systémami získal na predmete Databázové systémy a momentálne ich rozvíja v komerčnom projekte s technológiami FireBird a Delphi.

Bc. Peter Čimo

Popri štúdiu sa už niekoľko rokov podieľa tvorbe robustných internetových portálov a internetových obchodov, kde sa snaží uplatňovať vedomosti z bakalárskeho štúdia (postupy charakteristické pre softvérové inžinierstvo). Okrem najrôznejších webových technológií ovláda aj programovacie jazyky C/C++ a Pascal a databázové prostredia ako MySQL, PostgreSQL či Oracle. Má skúsenosti s vývojom pod operačnými systémami Linux aj Windows.

Bc. Tomáš Labuda

Je absolventom bakalárskeho štúdia na FIIT STU v odbore Informatika. Téma jeho záverečného projektu bola „Modelovanie deployment prostredia pomocou UML2.0“. Vyše dvoch rokov pracuje v softvérovej firme, kde sa špecializuje na vývoj J2EE aplikácií. Má široké znalosti z vývoja webových aplikácií (hlavne na platforme Java, menej PHP a ASP.NET) a využívania webovo orientovaných technológií (Web Services, XML, XSLT, ...). Má rozsiahle znalosti jazyka UML, ktoré nadobudol hlavne pri práci na bakalárskom projekte.

Bc. Milan Herda

Motivácia k tomuto projektu

Počas štúdia na vysokej škole človek nadobudne množstvo skúseností, získa nových priateľov, kolegov alebo spolupracovníkov z prostredia fakulty kde študuje, ako aj z prostredia celej univerzity. Po skončení štúdií a nástupu do zamestnania však mnohé z týchto kontaktov či už vedomky alebo nie zanikajú, strácajú predošlú pevnosť. Je to prirodzený proces, človek vystavený novému prostrediu naväzuje kontakty nové, súvisiace s jeho novým zameraním a cieľmi, a staré kontakty postupne upadajú do zabudnutia.

Je to však škoda, pretože z udržiavaných vzťahov medzi jednotlivými absolventmi navzájom ako aj medzi fakultou a jej absolventmi by mali nesporný prospech obe strany. Na jednej strane fakulta, ktorá by prostredníctvom udržiavaných vzťahov s absolventmi mala akúsi spätnú väzbu a vedela by lepšie zhodnotiť svoje úsilie. Vedela by kde sa jej študentom podarilo zamestnať, ako aj to či pracujú v odpore ktorý vyštudovali. Zároveň by tak mala akýsi archív všetkých absolventov. V neposlednom rade by sa však vedela pochváliť ich úspechmi a prilákať tak nových študentov do daného oboru. Na strane druhej máme absolventov ktorí by z udržiavaných kontaktov mohli získavať nové informácie, pomoc či radu, či dokonca aj naväzovať nové kontakty. Ale aby obe strany mohli ťažiť z takýchto spoločných vzťahov musí tu byť niečo, čo by poskytovalo dané služby. Musel by tu byť systém ktorý by zabezpečoval určitú komunikáciu medzi fakultou a jej absolventmi. V minulých rokoch bolo prostredníctvom tímových projektov na túto tematiku vypracovaných viacero projektov. Bol skonštruovaný základ takéhoto systému, ktorý však ešte nespĺňa všetky požiadavky nasadenia do praktickej prevádzky.

Je teraz na nás preštudovať tieto minulé projekty a to čo už bolo vykonané. Chceme pokračovať v tomto úsilí, a podporiť a vylepšiť tento projekt a pomôcť a popohnať ho na jeho ceste do praktického nasadenia.

Ponuka riešenia

V rámci náväznosti na minuloročné projekty by sme chceli prevziať pozitívne črty týchto projektov a využiť poznatky a skúsenosti členov nášho tímu z praxe. Jednou z hlavných črt by mala byť jednoduchosť v zmysle jednoduchého a intuitívneho ovládania, aby sa užívateľ nemusel s aplikáciou učiť pracovať, ale aby s ňou rovno pracoval. Projekt by bol vyhotovený ako moderná „web 2.0“ aplikácia poháňaná výkonným databázovým riešením v pozadí.

Predpokladané zdroje projektu

Vývojové prostriedky:

Pre dokumentačné účely budú použité prostriedky na písanie dokumentov a grafov (MS Word, Open Office) a tvorbu diagramov (Dia).

Vývoj samotného riešenia bude prebiehať v heterogénnom prostredí. Na správu zdieľania sa použije verziovací systém SubVersion. Každý člen tímu si vyberie editor zdrojových kódov podľa vlastných preferencií.

Softvérové prostriedky:

Systém bude vyžadovať web server, avšak nie je nutné vybrať konkrétny web server. Výhodou riešenia je možnosť systém nainštalovať na rôznych serveroch bez väčších problémov. Jedinou požiadavkou na server je podpora PHP 5 ako modul, alebo cez CGI prípadne FastCGI.

Samotný systém bude implementovaný v jazyku PHP 5.

Pre správu dát použijeme databázový systém PostgreSQL, ktorý bol použitý predošlým tímom, a považujeme ho za vhodný.

Hardvérové prostriedky:

Procesor x86 - 32, alebo 64 bitový, 1 GHz

Pamäť - aspoň 512 MB

Úložný priestor - aspoň 2 GB

Ďalšie štyri témy ktoré nás zaujali

- | Tvorba testov s využitím LaTeXu
- | Distribuovaný systém na riešenie symetrickej hry
- | Analyzátor sociálnych sietí
- | Tvorba rozvrhov

Rozvrh členov tímu

		7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00
		7:50	8:50	9:50	10:50	11:50	12:50	13:50	14:50	15:50	16:50	17:50	18:50	19:50	20:50
Po	Čimo	APS		@NP				ML2		@TSST1		@VSS			
	Kolesár	APS					@NP			@TSST1		@VSS			
	Labuda	APS								@TSST1		@VSS			
	Šimon	APS		@NP				ML2		@TSST1		@VSS			
	Herda														
	Katona										@TIST1		@VIS		
Ut	Čimo									MSI	@MSI ¹		@MSI ¹		
	Kolesár									MSI	@MSI ¹		@MSI ¹		
	Labuda									MSI	@MSI ¹		@MSI ¹		
	Šimon									MSI	@MSI ¹		@MSI ¹		
	Herda														
	Katona											BMIS		@BMIS	
St	Čimo							@ML2							
	Kolesár	NS									@NS ²				
	Labuda	NS				@NS ²									
	Šimon							@ML2							
	Herda														
	Katona				PDT						FS				
Št	Čimo				NP			ASS							
	Kolesár				NP			ASS							
	Labuda				NP			ASS							
	Šimon				NP			ASS							
	Herda														
	Katona				VI			@VI			AIS				
Pi	Čimo														
	Kolesár														
	Labuda				@NP										
	Šimon														
	Herda														
	Katona								@FS						
Vysvetlivky															
		@cvičenie	prednáška												
		SI	IS												
1 (@MSI)	všetci skupina B – nedeterministické striedanie začiatkov o 17:00 a 19:00														
2 (@NS)	cvičenie = konzultácie => možnosť zúčastniť sa v ľubovольnom termíne (9:00-17:00)														

Kontakt

Nasledujúca tabuľka obsahuje mailové kontakty na všetkých členov tímu.

Meno	Osobný kontakt	Školský kontakt
Aleš Katona	almindor@gmail.com	xkatonaa@is.stuba.sk
Juraj Šimon	sajmonphoenix@gmail.com	xsimonj@is.stuba.sk
Peter Čimo	gunxter@gmail.com	xcimo@is.stuba.sk
Tomáš Labuda	tomasko.labuda@gmail.com	xlabudat@is.stuba.sk
Ján Kolesár	jkolesar@gmail.com	xkolesarj@is.stuba.sk
Milan Herda		xherdam@is.stuba.sk

8.2 Príloha B

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Zápisnica zo stretnutia tímu

Číslo stretnutia: 1.

Dátum stretnutia: 12.10.2007

Čas: neurčitý

Miesto: *žiadne, pokyny zaslané prostredníctvom emailu*

Prítomní: -

Stretnutie viedol: -

Zápisnicu vypracoval: *Juraj Šimon*

Kontrola a hodnotenie úloh

Jednalo sa o naše prvé stretnutie a tak sme doteraz nemali zadelené žiadne úlohy k vypracovaniu.

Záznam zo stretnutia

Od Ing. Mariána Lekavého sme dostali email s inštrukciami o rozdelení úloh na nasledujúci týždeň.

Rozdelenie úloh

Znenie úlohy	Poverený
Preštudovanie stránok predmetu	všetci
Preštudovať dokumentáciu z minulého roka	všetci
Vyhľadanie odkazov na tematiku robotického futbalu	Tomáš Labuda, Gabriel Braniša
Rozbehať vlnajšie zdrojové kódy	Ján Kolesár, Aleš Katona
Vytvoriť webové sídlo tímu	Juraj Šimon, Peter Čimo

Zhrnutie

Dostali sme zadelenie úloh na najbližší týždeň, a odkaz na dokumentáciu minuloročného tímu. Stretnutie prebehlo úspešne.

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Zápisnica zo stretnutia tímu

Číslo stretnutia: 2.

Dátum stretnutia: 19.10.2007

Čas: 07:00

Miesto: D202

Prítomní: *všetci*

Stretnutie viedol: Ing. Marián Lekavý

Zápisnicu vypracoval: *Juraj Šimon*

Kontrola a hodnotenie úloh

Z minulého stretnutia boli úlohy rozdelené nasledovne:

Znenie úlohy	Poverený
Preštudovanie stránok predmetu	všetci
Preštudovať dokumentáciu z minulého roka	všetci
Vyhľadanie odkazov na tematiku robotického futbalu	Tomáš Labuda, Gabriel Braniša
Rozbehať vlnajšie zdrojové kódy	Ján Kolesár, Aleš Katona
Vytvoriť webové sídlo tímu	Juraj Šimon, Peter Čimo

Zhrnutie vypracovania úloh

Všetci členovia tímu si dôkladne preštudovali stránky predmetu. Ďalej sme pozerali aj projekty z minulého aj predminulého roka. Tomáš Labuda a Gabriel Braniša vyhľadali na internete niekoľko odkazov na iné tímy robotického futbalu a stratégie vo futbale. Tieto odkazy boli umiestnené na našu stránku. Stránku vytvorili Juraj Šimon a Peter Čimo. Ďalej sme vyrobili náš plagát ktorý je taktiež umiestnený na stránke. Ján Kolesár a Aleš Katona sa pokúšali rozbehať server a no zatiaľ niektoré knižnice stále nejdú.

Záznam zo stretnutia

Spoločne sme sa stretli a prebrali náš doterajší postup. Ing. Lekavý nás podrobnejšie oboznámil s úlohou a so skúsenosťami s robotickým futbalom z minulých rokov. Zhodli sme sa na použití novej verzie serveru kde už figurujú humanoidný roboti. Všetky predošlé projekty boli vytvorené v staršej verzii. Naším cieľom je teda zistiť aké sú rozdiely medzi starou a novou verzou. Úloha rozbehania servera stále ostáva. Ďalšou úlohou bude nastudovať si základnú koncepciu hráča aký sa používa pri novom serveri. Z administratívnych úloh je to potom vytvorenie systému pre zapisovanie úloh a ich trvanie. Ďalej bol zvolený vedúci tímu Juraj Šimon ktorý bude vykonávať aj funkciu správcu dokumentácie. Za dodržiavanie štandardov v zdrojovom kóde bude zodpovedný Peter Čimo. Za dodržiavanie termínov bude zodpovedný Gabriel Braniša. Bol upravený čas stretnutí na 8:00 vo štvrtok.

Rozdelenie úloh

Znenie úlohy	Poverený
Príprava a začatie písania dokumentácie, požiadavky	Juraj Šimon
Preštudovať dokumentáciu z minulého roka	všetci
Pohľadať čo najviac info o novom serveri, dokumentácia, fóra, tipy triky, proste všetko	Tomáš Labuda
Vyhľadanie čo najviac informácií o fungovaní humanoidného robota v robotickom futbale	Ján Kolesár
Naplniť systém úloh termínmi, vyhľadať čo najviac humanoidných hráčov na nete info o nich	Gabriel Braniša
Rozbehať vlnajšie zdrojové kódy	Aleš Katona
Vytvoriť systém na písanie úloh členov tímu	Peter Čimo

Zhrnutie

Bližšie sme sa oboznámili s tematikou robotického futbalu, spresnili termíny stretnutí, administratívne záležitosti a funkcie členov v tíme. Dostali sme rozdelené úloh na ďalší týždeň.

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Zápisnica zo stretnutia tímu

Číslo stretnutia: 3.
Dátum stretnutia: 26.10.2007
Čas: 08:00
Miesto: D202
Prítomní: *všetci*

Stretnutie viedol: Ing. Marián Lekavý
Zápisnicu vypracoval: *Juraj Šimon*

Kontrola a hodnotenie úloh

Z minulého stretnutia boli úlohy rozdelené nasledovne:

Znenie úlohy	Poverený
Príprava a začatie písania dokumentácie, požiadavky	Juraj Šimon
Preštudovať dokumentáciu z minulého roka	všetci
Pohľadať čo najviac info o novom serveri, dokumentácia, fóra, tipy triky, proste všetko	Tomáš Labuda
Vyhľadanie čo najviac informácií o fungovaní humanoidného robota v robotickom futbale	Ján Kolesár
Naplniť systém úloh termínmi, vyhľadať čo najviac humanoidných hráčov na internete info o nich	Gabriel Braniša
Rozbehať vlnajšie zdrojové kódy	Aleš Katona
Vytvoriť systém na písanie úloh členov tímu	Peter Čimo

Zhrnutie vypracovania úloh

Podarilo sa nám nájsť postup rozchodenia nového serveru. Server sme úspešne spustili. Ďalej sme našli niekoľko typov humanoidov a preštudovali ich schopnosti. Vytvorili sme systém na zápis úloh v podobe Gmail účtu. Naplnili sme toto konto termínmi odovzdaní, prednášok a stretnutí.

Záznam zo stretnutia

Ako obvykle na začiatku stretnutia sme prebrali náš doterajší postup. Ďalej sme sa zhodli na postupe po dobu prvého odovzdávania. Rozdelili sme si úlohy tak, aby sme naplnili tento prvý cieľ. Pokúsime sa rozanalyzovať niekoľko humanoidných hráčov, ich schopností a štruktúry. Ďalej budeme študovať systém komunikácie so serverom aká je štruktúra správ v komunikácií a podobne. Spolu s úvodom do problematiky robotického futbalu tieto informácie budú tvoriť analýzu problematiky. Ďalej preskúmame minuloročného hráča Hazarda a uvážime či bude z neho možné niektoré časti použiť. Napadla nás aj myšlienka evolučného učenia sa takže sa budeme venovať aj skúmaniu tejto problematiky. Nakoniec s pomocou týchto všetkých informácií zostavíme návrh riešenia resp. nového hráča.

Rozdelenie úloh

Znenie úlohy	Poverený
Zápisnica, zostavenie dokumentácie	Juraj Šimon
Komunikácia servera, štruktúra komunikácie, hľadanie nových hráčov	Tomáš Labuda
Prihlásenie sa do robocup fór, zistenie typov hier a ich pravidiel, zistenie možností učenia sa pomocou evolučných algoritmov.	Ján Kolesár
Zostavenie všeobecného úvodu do problematiky robotického futbalu, analýza humanoidného hráča	Gabriel Braniša
Analýza robotického tímu hráčov, nastavenie serveru a hráčov na prezentáciu jednoduchej hry	Aleš Katona
Analýza Hazard hráča a jeho použiteľnosti a štruktúry kódu. Vytvorenie SVN repozitára pre uloženie zdrojových kódov.	Peter Čimo

Zhrnutie

Prebrali sme náš doterajší postup a stanovili si cestu k termínu prvého odovzdania. Načrtli sme možnú stratégiu tvorby nového hráča v podobe učenia sa pomocou evolučných algoritmov. Pre zostavenia analýzy preskúame niekoľko humanoidných hráčov ako aj hráča z minulého roku. Na základe týchto informácií zostavíme potom návrh nášho riešenia humanoidného hráča.

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Zápisnica zo stretnutia tímu

Číslo stretnutia: 4.

Dátum stretnutia: *05.11.2007*

Čas: *18:00*

Miesto: DE150

Prítomní: *všetci*

Stretnutie viedol: Juraj Šimon

Zápisnicu vypracoval: *Juraj Šimon*

Kontrola a hodnotenie úloh

Z minulého stretnutia boli úlohy rozdelené nasledovne:

Znenie úlohy	Poverený
Zápisnica, zostavovanie dokumentácie	Juraj Šimon
Komunikácia servera, štruktúra komunikácie, hľadanie nových hráčov	Tomáš Labuda
Prihlásenie sa do robocup fór, zistenie typov hier a ich pravidiel, zistenie možností učenia sa pomocou evolučných algoritmov.	Ján Kolesár
Zostavenie všeobecného úvodu do problematiky robotického futbalu, analýza humanoidného hráča	Gabriel Braniša
Analýza robotického tímu hráčov, nastavenie serveru a hráčov na prezentáciu jednoduchej hry	Aleš Katona
Analýza Hazard hráča a jeho použiteľnosti a štruktúry kódu. Vytvorenie SVN repozitára pre uloženie zdrojových kódov.	Peter Čimo

Zhrnutie vypracovania úloh

Začali sme pracovať na zostavení špecifikácie a dokumentácie. Tomáš Labuda spracováva komunikáciu so serverom, úloha je hotová na 50%. Zostáva ešte preložiť niekoľko odstavcov. Ján Kolesár zohnal pravidlá robocup3d z internetu z turnaja z roku 2007 v Atlante. Gabriel Braniša zostavil všeobecný úvod do robotického futbalu. Peter Čimo analyzoval kód hráča Hazarda z minulého roku a vytvoril SVN ktoré sme zatiaľ nenaplnili. Aleš Katona analyzoval hráčov The little green BATS. Rozbehnúť na serveri sa mu ich žiaľ zatiaľ nepodarilo. Juraj Šimon zostavil zápisnicu a začal postupne zostavovať dokumentáciu z dokumentov posielaných ostatnými členmi tímu.

Záznam zo stretnutia

Na začiatku sme si zhodnotili úlohy ktoré sme mali zadané a stav práce na nich. Každý vyjadril stupeň svojho postupu na úlohe. Bez dlhších rečí sme sa poradili o ďalšom postupe. Tomáš Labuda dokončí dokumentovanie serveru. Ján Kolesár bude pokračovať v štúdiu evolučných algoritmov aby tak mohol zostaviť časť návrhu nášho hráča. Peter Čimo a Juraj Šimon sa podrobnejšie pozrú na hráčov z robocup3d turnaja v Atlante z roku 2007. Aleš Katona spolu s Gabrielom Branišom sa pokúsia zostaviť prvotný hrubý návrh robota.

Rozdelenie úloh

Znenie úlohy	Poverený
Analýza tímov z robocup3d turnaja v Atlante: Sama3D, SEU-3D, UI-AI.	Juraj Šimon
Komunikácia servera, štruktúra komunikácie, hľadanie nových hráčov – dokončenie.	Tomáš Labuda
Možnosti evolučného učenia sa, určenie metrík pre meranie úspešnosti rôznych činností robota	Ján Kolesár
Zostavenie prvotného hrubého návrhu robota	Gabriel Braniša, Aleš Katona
Príprava prezentácie serveru a hráčov	Aleš Katona
Analýza tímov z robocup3d turnaja v Atlante: DNU Explorer, Fantasia, Naito Strikers	Peter Čimo

Zhrnutie

Prehodnotili sme náš doterajší postup. Zostavili sme časť dokumentácie obsahujúcej pravidlá robocupu a úvod do robocup prostredia. Pokračujeme v plnení zadaných úloh. Ešte zanalyzujeme niekoľko tímov z robocup3d turnaja v Atlante 2007. Určíme si metriky ktorými budeme merať úspešnosť agenta pri evolučnom učení sa. Pripravíme si prezentáciu reálnej práce servera a hráčov.

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Zápisnica zo stretnutia tímu

Číslo stretnutia: 5.

Dátum stretnutia: 09.11.2007

Čas: 08:00

Miesto: D202

Prítomní: *všetci*

Stretnutie viedol: Ing. Marián Lekavý

Zápisnicu vypracoval: *Juraj Šimon*

Kontrola a hodnotenie úloh

Z minulého stretnutia boli úlohy rozdelené nasledovne:

Znenie úlohy	Poverený
Analýza tímov z robocup3d turnaja v Atlante: Sama3D, SEU-3D, UI-AI.	Juraj Šimon
Komunikácia servera, štruktúra komunikácie, hľadanie nových hráčov – dokončenie.	Tomáš Labuda
Možnosti evolučného učenia sa, určenie metrik pre meranie úspešnosti rôznych činností robota	Ján Kolesár
Zostavenie prvotného hrubého návrhu robota, naplnenie SVN	Gabriel Braniša, Aleš Katona
Príprava prezentácie serveru a hráčov	Aleš Katona
Analýza tímov z robocup3d turnaja v Atlante: DNU Explorer, Fantasia, Naito Strikers	Peter Čimo

Zhrnutie vypracovania úloh

Analýzu sme už skoro dokončili, zostáva dopracovať troch agentov z Atlanty a agenta Zigorata. Komunikáciu servera sme ešte nestihli plne dokončiť. Úspešne sme odprezentovali prostredie robocupu3d a vizualizačné prostredie. Taktiež analýza tímov Sama3D, SEU-3D a UI-AI je hotová a zakomponovaná do dokumentácie.

Záznam zo stretnutia

Na začiatku stretnutia sme oboznámili nášho vedúceho o postupe prác na našich úlohách. Ďalej sme diskutovali o návrhu. Zhodli sme sa že použijeme agenta Hazarda z minulého roku ako model správania. Avšak vzhľadom na to že sa odvtedy server zmenil ako model nižších činností ako je komunikácia so serverom alebo základné pohybové schopnosti z neho už zobrať nemôžeme. Podrobnejšie sme si rozobrali štruktúru agenta Zigorata a rozhodli sme sa že tento model základných činností preberieme od neho. Dohodli sme sa na termíne odovzdania dokumentácie nášmu vedúcemu. Pozreli sme si niekoľko inštruktážnych videí o evolučnom učení sa chodiť, humanoidného robota.

Rozdelenie úloh

Znenie úlohy	Poverený
Zostavenie dokumentácie k odovzdaniu, výmena dokumentácie s druhým tímom	Juraj Šimon
Komunikácia servera, štruktúra komunikácie, hľadanie nových hráčov – dokončenie.	Tomáš Labuda
Možnosti evolučného učenia sa, určenie metrík pre meranie úspešnosti rôznych činností robota	Ján Kolesár
Zostavenie prvotného hrubého návrhu robota	Aleš Katona
Analýza hráča Zigorata	Gabriel Braniša
Analýza tímov z robocup3d turnaja v Atlante: DNU Explorer, Fantasia, Naito Strikers	Peter Čimo

Zhrnutie

Prehodnotili sme náš doterajší postup. Prebrali sme náš hrubý návrh a dohodli sa na podrobnostiach. Rozdelili sme si úlohy tak aby spoločne viedli k úspešnému odovzdaniu dokumentácie.

8.3 Príloha C

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Preberací protokol

Typ projektu: Tímový projekt I

Mená študentov: Juraj Šimon, Peter Čimo, Gabriel Braniša, Tomáš Labuda, Ján Kolesár, Aleš Katona

Študijný program: SI/IS

Názov práce: Robocup tretí rozmer

Predmet prebratia:

1.

Odovzdávajúci subjekt: Tím Neurotics

Preberajúci subjekt:.....

.....
Podpis zástupcu odovzdávajúcej strany

.....
Podpis zástupcu preberajúcej strany

V Bratislave dňa

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Zápisnica zo stretnutia tímu

Číslo stretnutia: .

Dátum stretnutia:

Čas:

Miesto:

Prítomní:

Stretnutie viedol:

Zápisnicu vypracoval:

Kontrola a hodnotenie úloh

Z minulého stretnutia boli úlohy rozdelené nasledovne:

Znenie úlohy	Poverený
...	...

Zhrnutie vypracovania úloh

...

Záznam zo stretnutia

...

Rozdelenie úloh

Znenie úlohy	Poverený
...	...

Zhrnutie

...