

Zápisnica č.17	Dream Team	8/4/2008
Čas:	19:00-20:30	
Prítomní:	Ing. Ivan Kapustík Bc. Juraj Belluš Bc. Marek Mardiak Bc. Tomáš Backstuber Bc. Lukáš Beleš Bc. Tomáš Bartalos	
Zapisovateľ:	Tomáš Backstuber	
Téma:	XML	

Priebeh

1. Stretnutie otvoril Ing. Kapustík. Keďže sme nemali zápisnicu, a predchádzajúci zapisovateľ, Viliam Ganz, neprišiel kvôli zdravotným problémom, pokúsili sme sa rozpamätať na všetky veci, ktoré sme spomínali na minulom stretnutí.
2. Juraj Belluš začal hovoriť o jeho práci na XML parseri a úložných triedach a potom spomenul prácu Viliama Ganzu na prepojení s movementPhase, pričom pripomenul, že HighSkillly ešte stále nie sú spravené. Zároveň predstavil chôdzu Viliama Ganzu urobenú už cez XML, ktorá sa ukázala ako kvalitnejšia a rýchlejšia. Ing. Kapustík poznamenal, že bude vhodná budúca spolupráca Belluša a Bartalosa na skill factoringu.
3. Momentálne používané je vyťahovanie pohybu cez XML cez triedu Skill8, ktorá si vytiahne, ktorú fázu vykonať a následne má definovanú vždy nasledujúcu fázu. Ing. Kapustík na to poznamenal, že bude nevyhnutná veľmi podrobná dokumentácia o XML parseri, keďže táto časť bude používaná a zrejme i rozširovaná v budúcnosti.
4. Marek Mardiak sa dohodol s Viliamom Ganzom, že prejde na robenie pohybov, keďže pri vzájomnej spolupráci boli problémy v ideách tvorby. Rozhodol sa, že bude pracovať na otočení robota, pričom nechcel by ho robiť na štýl maličkých krokov, ale jedného väčšieho.
5. Tomáš Bartalos spomenul svoju prácu na XML a DTD. V súčasnosti robí a plánuje robiť ďalej na architektúre, aby agent išiel reálne cez dispatchera, následne cez highskill a potom cez lowskill. Prezentoval tiež riešenie ukladania skillov cez hashmapu, aby mohlo byť ich použitie dynamické a nie statické.
6. Lukáš Beleš prezentoval svoje vstávanie, ktoré celá skupina zhodnotila ako veľmi rýchle. Ukázalo sa však tiež, že niekedy nevyjde, podľa Beleša je to približne v 10% prípadov, pričom hodlá pracovať na tom, aby zistil, prečo tomu tak je.
7. Tomáš Backstuber prezentoval svoju prácu na kopoch. Stretol sa pri tom s problémom, že nemohol reálne presunúť hráča k lopte kvôli problémom s beam efektorom, tým pádom jeho pohyby neboli reálne odskúšané pri interakcii s loptou. Ing. Kapustík poznamenal, že Michal Kvetan sa s týmto problémom už stretol a musel ho riešiť, preto bude vhodné kontaktovať ho.
8. Na konci Ing. Kapustík pripomenul, že sa blíži konferencia IIT.SRC (bude 29. apríla), pričom náš tím tam bude mať 20 minút na prezentáciu svojho agenta (rovnako ako i druhý tím s tou istou témou).

Úlohy z minulých stretnutí

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Termín	Stav
14.1	Backstuber	Vyhotoviť pohyb kopania do lopty	01/04/09	08/04/09	Splnené
14.2	Belluš, Ganz, Bartalos	Práca na XML parseri	01/04/09	08/04/09	Splnené
14.3	Beleš	Vyhotoviť pohyb vstávania	01/04/09	08/04/09	Splnené

Úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Termín
15.1	Belluš, Bartalos	Práca na skill factoringu	08/04/09	15/04/09
15.2	Bartalos	Práca na architektúre	08/04/09	15/04/09
15.3	Mardiak	Vyhotoviť pohyb otočenia	08/04/09	15/04/09
15.4	Beleš	Zistiť dôvod neúspešných pokusov o vstávanie	08/04/09	15/04/09
15.5	Backstuber	Kontaktovať Michala Kvetana a pokúsiť sa o vyskúšanie kopnutí v interakcii s loptou	08/04/09	15/04/09