

Zápisnica č. 16

Téma stretnutia:	Stretnutie k progresu projektu	Účastníci:
Miesto:	Softvérové štúdio	Bc. Peter Nosko
Dátum:	23. marec 2009	Bc. Dušan Rodina
Čas trvania:	13:00 – 15:00	Bc. Daniel Slamka
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Dušan Rodina	Bc. Peter Smolinský
Stretnutie viedol:	Bc. Ondrej Ševce	Bc. Ondrej Ševce
Prílohy:		Bc. Ivan Tomovič

Obsah stretnutia:

- Bc. Dušan Rodina prezentoval nové vlastnosti editoru a vylepšenú vizualizáciu robota a farebné kódy v časovej osi editora pohybov.
- Finalizovali sme článok na IIT SRC.
- Bc. Peter Smolinský predviedol algoritmus výpočtu ťažiska
- Definovali sme množinu štandardných pohybov ktoré je potrebné vytvoriť, aby bol robot schopný hrať futbal.
- Rozdelili sme si úlohy na ďalšie obdobie, vrátane rozdelenia tvorby konkrétnych pohybov.

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
14.3	Vývoj 3D modelu hráča v editore	9.3.2009	23.3.2009	Hotová	Vysoká	Bc. Dušan Rodina
14.2	Výpis pri debug móde hráča vykonávajúceho príkazy z editora	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Nosko, Bc. Ivan Tomovič
12.1	Práca na pohyboch Robota	9.3.2009	-	Aktívna	-	-
12.2	Práca na fyzikálnom a rovnovážnom module hráča	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Smolinský, Bc. Ondrej Ševce
12.3	Vývoj editora pohybov	9.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Dušan Rodina
15.1	Vytvorenie štruktúrovanej wiki stránky projektu	16.3.2009	-	Aktívna	Nízka	Bc. Daniel Slamka
15.2	Parsovanie serverových správ v editore pohybov robota	16.3.2009	23.3.2009	Hotová	Vysoká	Bc. Ondrej Ševce
15.3	Doplnenie začiatocnej konfigurácie v editore	16.3.2009	23.3.3009	Hotová	Vysoká	Bc. Dušan Rodina
15.4	Zistenie uhlov gyroskopu	16.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Smolinský

15.5	Vytvorenie farebných kódov na končatiny v editore pohybov robota	16.3.2009	23.3.2009	Hotová	Vysoká	Bc. Dušan Rodina
15.6	Vytvorenie logovacieho mechanizmu v agentovi	16.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Peter Nosko, Bc. Ivan Tomovič

Definovanie nových úloh a cieľov na ďalšie obdobie

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
16.1	Vytvorenie pohybu Úkrok do boku	23.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Daniel Slamka
16.2	Vytvorenie pohybu Vstanie zo zeme	23.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Ivan Tomovič
16.3	Vytvorenie pohybu Otočenie sa	23.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Daniel Slamka
16.4	Vytvorenie pohybu Chôdza	23.3.2009	-	Aktívna	Vysoká	Bc. Ivan Tomovič
16.5	Animácia pohybu robota v editore	23.3.2009	-	Aktívna	Stredná	Bc. Dušan Rodina

Zhrnutie

V rámci stretnutia sme riešili časovo kritickú úlohu – finalizáciu článku na IIT SRC a jeho odovzdanie. Okrem toho sme dosiahli dôležitý míľnik – implementáciu algoritmu na výpočet ťažiska. Zhodnotili sme doterajší vývoj editora pohybov a navrhli jeho ďalšie smery zlepšovania. Keďže editor už bol naplno použiteľný na vytváranie pohybov, prideliť sme si úlohy na vytvorenie konkrétnych pohybov, vďaka ktorým sa bude môcť robot pohybovať na ihrisku.