

Zápis 3. stretnutia tímu Androids

Autor zápisu: Bc. Roman Kováč
Dátum: 13.10.2010
Čas: 18:00 – 21:00
Prítomní: vedúci: Ing. Ivan Kapustík
členovia tímu: Bc. Juraj Belanji
Bc. Miroslav Hruška
Bc. Roman Kováč
Bc. Andrej Minárik
Bc. Veronika Wolfová
Miestnosť: softvérové štúdio
Téma: analýza existujúcich riešení

Priebeh:

- Člen tímu Bc. Matej Moravanský sa z pracovných dôvodov nemohol zúčastniť stretnutia. Pedagogický vedúci tímu Ing. Ivan Kapustík požiadal o zaslanie mailu na jeho adresu v prípade, že sa niektorý z členov tímu nemôže zúčastniť stretnutia.
- Tím bol následne oboznámený s úlohami, ktoré určil garant predmetu a musia byť splnené do 5. týždňa semestra:
 - vytvorená HTML prezentácia tímu
 - zvolené nástroje na podporu manažmentu projektu, najmä manažment úloh
 - zvolené technológie, ktoré chce tím používať
- Boli spomenuté náležitosti, ktoré má webová stránka obsahovať (okrem základných)
 - je vhodné uviesť informácie o členoch tímu
 - v 5. týždni na nej musia byť 3 zápisnice
 - odkazy na naštudované materiály (ideálne zoradené podľa zaujímavosti, aktuálnosti a pod.)
- Štandardne má byť zápisnica uverejnená na stránke najneskôr na druhý deň od stretnutia.
- V 5. týždni semestra musí byť dostupný plán (minimálne základ).
- Stretnutie pokračovalo prezentovaním analýz tímov, ktoré boli pridelené jednotlivým členom tímu:
 - Bc. Juraj Belanji prezentoval analýzu tímov Agenty007 a Kouretes, a zároveň prezentoval aj analýzy tímov, ktoré boli pridelené Bc. Matejovi Moravanskému (RoboKopy a SEU-3D)
 - Bc. Veronika Wolfová prezentovala analýzu tímov Neurotics a Nexus 3D
 - Bc. Roman Kováč prezentoval analýzu tímov RoboKit a FC Portugal 3D
- Vytvorené analýzy tímov sa priložia k dokumentácií.
- Je vhodné vytvoriť si zakladač, kam sa budú postupne zakladať vytvorené dokumenty.
- Na stránke Ing. Ivana Kapustíka je dostupný odkaz na 2D tím 12. hráč, ktorý riešil stratégiu a bolo by vhodné z tohto tímu čerpať.
- V analýze je dôležitý aj jej záver, v ktorom tím uvedie, čo z toho využije a aké boli výhody a nevýhody jednotlivých riešení.
- Počas diskusie padla otázka ohľadom fungovania servera, z ktorej vyplynula úloha pre tím naštudovať a spustiť server.
- Nasledovala diskusia o pohybe hráča, z ktorej vyplynulo, že je vhodné dostať hráča do harmónie.

- Pri kopnutí lopty je dôležité, ako sa hráč k lopte postaví. Hráč kopne silnejšie, ak má podpornú nohu vedľa lopty ako keď ju má za loptou. Najsilnejšie hráč kopne loptu, keď je lopta vo vzduchu (platí pre človeka).
- Aktuálny robot nemá kameru na hlave, a tak je zbytočné otáčať hlavou (robot sa musí otočiť).
- V zásade je lepšie mať viacúrovňovú architektúru hráča, avšak je potrebné rátať so zvýšenou komunikáciou medzi jednotlivými vrstvami.
- Je vhodné mať model sveta, ktorý hovorí o aktuálnych pozíciách objektov v hre. Tieto pozície by si mal robot pamätať, aby mal informácie aj o objektoch, ktoré už nevidí.
- RoboCup ligy:
 - RoboCup Soccer
 - liga pre malé roboty
 - liga pre stredné roboty
 - liga pre štvornohé roboty
 - liga pre dvojnohé roboty
 - štandardizované (v súčasnosti Nao robot)
 - nezávislé
 - simulačné ligy
 - 2D – existuje tu aj súťaž vo vytváraní monitorov (sledovanie zápasu, komentovanie, ...)
 - 3D
 - RoboCup Rescue – orientácia v bludisku, pohybovanie sa poschodoch, ...
 - RoboCup Junior
- Na FIIT momentálne prebiehajú 2D a 3D súťaže. V 3D súťaži sa zatiaľ súťažilo len v pohyboch (ich rýchlosť a presnosť).
- Očakáva sa, že minimálne v letnom semestri sa bude riešiť aj vyššia logika hráča.
- Je potrebné vyhradiť si čas na ladenie hráča v letnom semestri.
- V zimnom semestri je potrebné spraviť prototyp hráča.
- Treba skontrolovať, či nám dostupný server dovolí umiestniť hráča na súperovu polovicu ihriska (štandardný to nepovoľuje).
- Pri výbere technológií je potrebné spraviť súhrn a o každej napísať pár slov ako zdôvodnenie jej výberu.
- Na záver stretnutia boli členom tímu ukázané vytvorené zakladače s dokumentáciou z predchádzajúcich rokov.

Úlohy:

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín	Status
2.1	všetci	Vypracovať analýzu pridelených tímov	06.10.2010	13.10.2010	Splnené
2.2	Matej	Preskúmať podporné prostriedky pre organizáciu, komunikáciu a zdieľanie dokumentov v tíme	06.10.2010	13.10.2010	Nesplnené
2.3	Andrej	Zamyslieť sa nad rizikami tímového projektu	06.10.2010	13.10.2010	Rozpracované
2.4	Andrej	Vytvoriť web tímu	06.10.2010	18.10.2010	Rozpracované
3.1	Juraj	Výber podporných prostriedkov	13.10.2010	20.10.2010	Zadané
3.2	Juraj	Vytvorenie plánu (základ)	13.10.2010	20.10.2010	Zadané
3.3	Roman	Identifikovanie technológií	13.10.2010	20.10.2010	Zadané
3.4	všetci	Naštudovanie servera	13.10.2010	20.10.2010	Zadané

3.5	všetci	Spustenie si zvoleného hráča	13.10.2010	20.10.2010	Zadané
-----	--------	------------------------------	------------	------------	--------