

Zápis 7. stretnutia tímu Androids

Autor zápisu: Bc. Miroslav Hruška
Dátum: 10.11.2010
Čas: 18:30 – 20:00
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: Progres v rámci zadaných úloh.

Priebeh:

- Stretnutie začalo rozpravou o avizovanej prednáške v súvislosti s RoboCup, ktorá sa konala v pondelok 8. 11. 2010.
- Následne bolo prediskutované stretnutie, ktoré sme mali s inžinierom Bartalosom ohľadom použitých technológií v našom projekte. Uvedené stretnutie sa konalo dňa 9. 11. 2010. Zo stretnutia bol vyvodený nasledovný záver: nakoľko projekt RoboCup3D je špeciálnym typom projektu, dôraz sa bude klásť hlavne na úroveň zdrojového kódu, JUnit testov a dokumentácie.
- Nasledovalo vyhodnotenie úloh zadaných v minulom týždni.
- Veronika s Andrejom prezentovali problémy spojené s editorom pohybov. Vzhľadom na nekompatibilitu vznikla potreba riešiť úlohu transformácie XML súboru týkajúceho sa pohybu. Andrej navrhol, že nástroj pre konverziu urobí.
- Dohodli sme sa, že každý bude mať do budúceho týždňa JIM-a v takej forme, aby ho mohol spúšťať z vývojového prostredia.
- Miro zhodnotil možnosti zmeny servera pre potreby testovacieho frameworku. Zistené výsledky sú pozitívne pre vývoj frameworku.
- Roman hovoril o spôsobe, akým sú vytvárané logy. Logy servera sú rovnaké pre verziu 0.6.3 a 0.6.4.
- Inžinier Kapustík navrhol kontaktovať Ivana Hujsiho v otázke parsovania logov zo servera.
- Rozprávali sme sa o spôsoboch, akými môže Juraj pokračovať vo vývoji editora. Naznačil, že môže byť problém vytvoriť netriviálnu previazanosť medzi klbmi.
- Zhodli sme sa, že s vysokou pravdepodobnosťou nebudeme pokračovať na tvorbe vyššej logiky s použitím jazyka XABSL. Juraj navrhol použitie produkčného systému. Inžinier Kapustík rozprával o produkčnom systéme, ktorý používali pri riešení RoboCup 2D.
- Rozdelili sme si úlohy.

Úlohy:

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín	Status
5.8	Miro	Vytvoriť hrubý návrh štábnej kultúry (pomenúvanie premenných, nejaké štandardy písania kódu, hrubý návrh metodiky vývoja)	27. 10. 2010	1. 11. 2010	Rozpracované
6.1	Juraj	Upraviť odkazy na literatúru v dokumentácii a zoznam použitej literatúry	03.11.2010	10. 11. 2010	Splnené

6.2	Andrej, Veronika	Získať najaktuálnejšiu a hlavne plne funkčnú verziu editora pohybov, nainštalovať si ju a preskúmať aktuálne pohyby hráča JIM a agenta tímu RoboKit.	03.11.2010	10. 11. 2010	Splnené
6.3	Roman, Miro	Aké nastavenia a zmeny je možné urobiť vo fyzike servera a hráča, ako a kde treba tieto zmeny v jednotlivých súboroch realizovať, čo všetko je možné ovplyvniť – získané poznatky spísať prehľadne do dokumentu, aby boli dostupné pre všetkých	03.11.2010	10. 11. 2010	Splnené
6.4	Juraj	Previazanie kľbov v editore	03.11.2010	24. 11. 2010	Rozpracované
7.1	Všetci	Mať JIM-a v skompilovateľnom stave.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané
7.2	Juraj, Andrej	Umiestniť dokumentáciu k riadeniu na webový server.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané
7.3	Andrej	Analyzovať potrebnú konverziu medzi rôznymi XML formátmi, prípadná implementácia riešenia.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané
7.4	Juraj	Pokračovať v práci na editore pohybov, konkrétne v tvorbe symetrických pohybov.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané
7.5	Roman, Miro	Navrhnuť architektúru a triedy testovacieho frameworku. Špecifikovať požadovanú funkcionality z dôvodu overenia návrhu systému.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané
7.6	Veronika	Vybrať si a vytvoriť jeden konkrétny pohyb a odovzdať získané skúsenosti ostatným.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané
7.7	Roman	Vytvoriť repozitár na SourceForge pre projekty.	10.11.2010	16.11.2010	Zadané