

Zápis 2. stretnutia tímu č. 5

Dátum: 12.10.2011
Miestnosť: softvérové štúdio (D 003)
Prítomní: Vedúci: Ing. Ivan Kapustík
Ing. Marián Lekavý, PhD.
Študenti: Baranček Karol, Bc.
Bimbo Miroslav, Bc.
Boleček Tomáš, Bc.
Jurčák Ondrej, Bc.
Sedláček Andrej, Bc.
Šimko Ivan, Bc.
Iní: Juraj Belanji, Bc.
Miroslav Hruška, Bc.
Téma: Prezentácia práce a výsledkov z minulého roka, začiatok prvého šprintu
Vypracoval: Miroslav Bimbo

Opis stretnutia:

- Stretnutie bolo opäť spojené s tímom č. 17.
- Stretnutie sa začalo kontrolou úloh z minulého stretnutia
- Členom tímov sa až na niektoré výnimky podarilo nainštalovať hráča.
 - Andrejovi sa nepodarilo nainštalovať server pre problémy s grafickou kartou
 - Tomáš neinštaloval server pre kúpu nového notebooku
 - ostatní nainštalovali server a hráča bez problémov
- Všetci postupne prezentovali pár slovami informácie získané počas analýzy rôznych tímov, tieto ale treba prehĺbiť a zdokumentovať
- Štúdium jazyka Ruby prebehlo iba na povrchovej úrovni
- Šablóny dokumentácie ešte nie sú vypracované
- Systém na manažment projektu už je spustený. Je ale potrebné, aby bola podporená spolupráca dvoch tímov na jednom projekte
- Ing. Marián Lekavý nás informoval o požiadavkách:
 - Čo treba zahrnúť do analýzy iných tímov:
 - analýza má byť hlbšia
 - treba k nej vytvoriť dokumentáciu
 - pár viet treba napísať na wiki
 - Na konci šprintu :
 - musia byť hotové všetky úlohy
 - musí byť napísaný finálny dokument pre daný šprint
 - Na wiki treba
 - vytvoriť „troubleshooting“ stránku, ktorá bude obsahovať skúsenosti členov tímov s inštaláciou hráča / servera.
 - už spomenutá analýza iných tímov (2 odstavce / analyzovaný tím ... architektúra, zaujímavé podporné prostriedky, prečo sa dobre umiestnili)
 - analýza fyzikálneho modelu
- Stretnutie pokračovalo prezentáciou Juraja Belanji a Miroslava Hrušku, o prínose tímu Androids a rôznymi radami:
 - čo už funguje dobre:
 - akcelerometer

- rozpoznávanie objektov
- odhad kde bude lopta (na základe fyzikálneho modelovania)
- pohyby hráča (okrem kopu)
- symetria pohybov
- čo je rozrobené:
 - testovací framework (dobrá paralelizácia, ale problém s pádmi servera pri častom reštarte hráča, treba rozšíriť), tréner – vzdialené ovládanie agenta
- čo treba riešiť:
 - rozhodovací strom (treba pozrieť 2D tím Squirrel Squadron)
 - dynamické pohyby hráča (schopnosť reagovať na situáciu)
 - agent nevidí iných hráčov
 - vylepšiť GUI hráča (pridať možnosť načítavania pohybov)
 - 1 člen tímu by sa mal pozrieť na zmeny servera verzie 0.6.5
- verzia 0.6.5 dobre funguje na Ubuntu 10.10
- s ďalšími otázkami je možné sa obrátiť na tímový mail Androids
- Keď má niekto pridelenú úlohu,
- Nasledovala krátka diskusia, identifikácia, ohodnocovanie a pridelovanie úloh v rámci prvého šprintu.
- Treba si prečítať coding guidelines predošlého tímu pre konzistenciu písania zdrojových kódov
- Pre pridanie odkazu na tímovú stránku treba kontaktovať inžiniera Petra Lacka.
- Iné fakulty na slovensku pravdepodobne momentálne túto istú súťaž v tej istej kategórii neriešia
- Všetci by mali pri analýze tímu myslieť na kolegu, ktorý má na starosti urobiť zoznam tímov významných v robocup-e, a poslať mu zaujímavé odkazy zistené počas analýzy
- Zápis by sa mal objaviť na stránke do 48 hodín
- Ďalší týždeň je stretnutie o 8:00

Predošlé úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
u1.1	všetci	Nainštalovať hráča	Prebieha
u1.2	všetci	Rozdeliť si a jednotlivo analyzovať jeden z minuloročných tímov, diplomových prác alebo svetových tímov ohľadom témy Robocup	Prebieha*
u1.3	všetci	Naštudovať jazyk Ruby	Prebieha
u1.4	Míro	Vypracovať šablóny pre rôzne typy dokumentácie	Prebieha*
u1.5	Andrej	Informovať Ing. Kapustíka o e-mailovej adrese tímu	Vykonaná
u1.6	Ivan	Spustiť systém na manažment projektu	Prebieha*
u1.7	Ivan	Publikovať webovú stránku projektu	Prebieha*
u1.8	Ondrej	Naštudovať fyzický model hráča	Prebieha*
u1.9	Karol	Naštudovať podrobne SCRUM metódu	Vykonaná

* Úloha bola pozmenená, pretransformovaná na úlohu v rámci šprintu, prípadne rozdelená na menšie úlohy v rámci šprintu.

Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
u1.1	všetci	Nainštalovať hráča
u1.3	všetci	Naštudovať jazyk Ruby
sp1.1	všetci	Analýza slovenských robocup projektov
sp1.1.1	Miro	Analýza - Hviezdna jedenástka
sp1.1.2	Ondrej	Analýza – Agenty 007
sp1.1.3	Ivan	Analýza – Dream team
sp1.1.4	Andrej	Analýza – RoboKopy
sp1.1.5	Karol	Analýza – Critical Error
sp1.2	všetci	Analýza zahraničných robocup projektov
sp1.3	Ivan	System na manažment projektu
sp1.4	Miro	Vytvoriť dokument analýzy
sp1.5	Ondrej	Analýza fyzikálneho modelu robota
sp1.6	Miro	Vytvorenie šablóny dokumentácie pre tím
sp1.7	Ivan	Rozbehať GIT
sp1.8	Ivan	Vytvorenie stránky tímu
sp1.9	Tomáš	Podrobná analýza Androids
sp1.10	Karol	Vyrobit' zoznam tímov, ktoré sú významné v robocupe