

Zápis 06. stretnutia tímu č. 5

Dátum: 09.11.2011
Miestnosť: softvérové štúdio (D 003)
Prítomní: Vedúci: Ing. Ivan Kapustík
Ing. Marián Lekavý, PhD.
Študenti: Bimbo Miroslav, Bc.
Boleček Tomáš, Bc.
Jurčák Ondrej, Bc.
Sedláček Andrej, Bc.
Šimko Ivan, Bc.
Iní:
Téma: Ukončenie šprintu 2. a inicializácia šprintu 3.
Vypracoval: Ondrej Jurčák

Opis stretnutia

- Člen tímu Karol Baranček sa nedostavil na stretnutie, nedodal úlohy, ktoré mal vykonať.
- Pokiaľ niekto chýba je povinný poslať informácie o stave úloh, ktoré mal na starosti.
- Ak nie je úloha dokončená na konci šprintu, presúva sa do ďalšieho šprintu.
- Andrej s pomocou Ivana vyriešil problém servera, ktorý avizoval na predchádzajúcom stretnutí. Dôvodom bola pomalá odozva servera. Riešenie: server na desktope a monitor na notebooku.
- Je potrebné úlohám priradiť prioritu.
- Zhodnotenie úloh šprintu
 - Miro – Anotácia pohybov
 - Spolupracoval s členom druhého tímu, ktorý mal na starosti anotáciu pohybov
 - Uloženie do XML súborov
 - Rôzne parametre
 - Kapustík: parameter duration nie je potrebný
 - Predpoklady
 - Navrhnutá automatizácia vytvárania pohybov
 - Kapustík úloha: do predpokladov pridať prácu s loptou, ideálnu polohu lopty, a maximálna odchýlka od ideálnej polohy lopty.
 - Kapustík: anotácie sa majú stále vylepšovať aj v ďalších šprintoch.
 - Miro – Použitie školského super počítača
 - Použité MPI technológie, ale zatiaľ nie je ešte na super počítači
 - Navrhnutá hlavná štruktúra
 - Použitie hlavne pre počítačové učenie
 - Boli identifikované problémy, ktoré môžu vzniknúť, zoznam je v dokumentácii.
 - Kapustík: postup práce nad použitím super počítača v ďalších šprintoch bude závisieť od rozsahu zvyšných úloh.
 - Boleček - Analýza, návrh taktických pohybov
 - Potrebne je rozšírenie modelu sveta aby mohlo byť navrhnuté širšie spektrum pohybov

- Pri kope do lopty je potrebná parameter sila
- Kapustík úloha: optimalizácia pozície lopty vzhľadom na hráča aby bol kop ešte dostatočne efektívny
- Kapustík úloha: kombinovanie chôdze spolu s otáčaním.
- Úloha: Výkop brankára na základe modelu sveta
- Je potrebná poloha ostatných spoluhráčov pre ďalšie taktické pohyby a predikcia pozície lopty v čase.
- Ivan – Testovací framework
 - Zmätok v kóde frameworku.
 - Dva grafické rozhrania, jedno pravdepodobne ešte prototyp, druhý je už o niečo vylepšený.
 - Množstvo main tried.
 - Nefunguje pripojenie frameworku na hráča.
 - TestMonitor nefunguje.
 - TestWalk nefunguje kôli nefunkčnej komunikácii frameworku a hráča.
 - Ivan: Bolo by potrebné centralizovať spúšťanie testov.
 - Úloha: potrebný refaktoring testovacieho frameworku a vytvorenie podrobnej dokumentácie
 - Úloha: pred refaktoringom vytvoriť podrobný návrh
- Ondrej – Model sveta
 - Pri návrhu spolupracoval s Tomášom Blahom s druhého tímu.
 - Model sveta obsahuje len pozíciu lopty a seba samého a natočenie seba samého
 - Pozícia a natočenie seba samého je nepresná
 - Úloha: Opísať doterajší algoritmus určenia polohy, a podrobný návrh nového algoritmu
 - Úloha: Pozícia ostatných hráčov na ihrisku
 - Úloha: História pozície dynamických objektov.
 - Úloha: Zoznam stavov
 - Rozdeliť ihrisko na časti, pre lepšie určenie pozície
 - Kapustík: Natáčanie hlavy v 2D tímoch vylepšovalo určenie pozície.
 - Kapustík: Do konca ďalšieho šprintu potrebná minimálne poloha ostatných hráčov.
- Andrej – Analýza pohybov hráča
 - Problém s pádom do boku a dozadu – pravdepodobne nastala chyba v preplánovaní
 - Pri kopoch do lopty dochádza k natočeniu hráča
 - Kopnutie hranou chodidla – lopta musí byť blízko pred hráčom
 - Kapustík: diplomanti vytvorili kop do lopty hranou chodidla dopredu, ktorý je o pol metra dlhší ako obyčajný kop
 - Site kick – neúplný
 - Site down – nefunkčný
 - Pohyb do boku nestabilný
 - Otáčanie – keď spadol nevedel sa znova postaviť
 - Chôdza dozadu – nestabilná alebo vôbec nefunguje
 - Chôdza 2 – stabilná

- Chôdza 1 – nestabilná
- Zhodnotenie šprintu: Všetky úlohy boli vykonané, okrem Karola. Jeho úlohy sa presúvajú do ďalšieho šprintu.

Úlohy druhého šprintu

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
sp2.1	Ivan Šimko	Analýza možností paralelizácie robocup servera a vyskúšanie možností na virtuálnom serveri.	Uzavretá
sp2.2	Miroslav Bimbo	Analýza a popísanie postupu ako sa dá využiť školský super počítač na účely nášho projektu. (Analýza použiteľných technológií)	Uzavretá
sp2.3	Karol Baranček	Vytvorenie grafu závislostí modelu sveta	Prebieha
sp2.4	Ondrej Jurčák	Analýza modelu sveta – čo je urobené a testovanie	Uzavretá
sp2.5	Ondrej Jurčák	Analýza modelu sveta – čo je potrebné urobiť, návrh + spôsob overenia	Uzavretá
sp2.6	-	Analýza modelu sveta – fyzický stav robota + názor robota n situáciu	-
sp2.7	Andrej Sedláček	Analýza implementovaných pohybov a ich testovanie	Uzavretá
sp2.8	Miroslav Bimbo	Analýza možností reprezentácie pohybov (anotácie, predpoklady)	Uzavretá
sp2.9	-	Návrh chôdze	-
sp2.10	Tomáš Boleček	Analýza, návrh taktických pohybov	Uzavretá
sp2.11	Ivan Šimko	Analýza nástrojov – čo je urobené a testovanie reálnych schopností	Uzavretá
sp2.12	Ivan Šimko	Analýza nástrojov – čo je potrebné urobiť a ako	Uzavretá

- Nasledovalo naštartovanie ďalšieho šprintu. Identifikovali sme úlohy, ktoré je potrebné vykonať, na základe analýz a návrhov z predošlých šprintov:
 - Refaktoring Testovacieho Frameworku
 - Komentáre pre JavaDoc
 - Návrh novej štruktúry
 - Dodefinovanie anotácií – hlavne informácií o lopte a presnosť kopov
 - Návrh prototypu anotácií
 - Vyhodnocovanie akcií na základe stavu sveta
 - Návrh algoritmov na určovanie pozície agenta
 - Určovanie pozície ostatných hráčov na ihrisku
 - Nízka priorita: Vytvoriť prototyp frameworku nasadeného v distribuovanom systéme
 - Vytvorenie anotácií, zatiaľ bez parametrizácie. Parametrizácia v ďalšej iterácii
 - Karol: Ostávajú úlohy z minulého šprintu.
 - Určiť vzdialenosť od lopty ľubovoľného hráča.
 - Naštudovať metodiku k SVN – úloha pre každého. Ako sa majú robiť commity, aby nenastal zmätok.

- Optimalizácia kopania (napr. ak nemá loptu dobre nastavenú tak si ju musí si ju pripraviť na kop)
- Svoje úlohy sme spojili spolu s druhým tímom. Ing. Ivan Kapustík a Ing. Marián Lekavý, PhD. priradili úlohám prioritu. Identifikované úlohy sú v nasledujúcej tabuľke. Úlohy, ktoré majú byť v vykonané v tomto šprinte sme spolu s druhým tímom rozdelili a obodovali. Body sú zapísané za menom. Stĺpec P znamená priorita:
 - X – tento šprint
 - N- ďalší šprint
 - a- analýza
 - n – návrh
 - i – implementácia

Úlohy do ďalších šprintov spolu s druhou skupinou.

P	Úloha	Autor
iN	História videnia (kam sa pozeral)	
ni X	Vzdialenosť a smer ľubovoľného hráča od lopty(aj rotáciu uvažovať)	Ondro 13
iN	Zoznam hráčov, ktorým prihrám (vyhodnotenie pravdepodobnosti úspechu prihrávky)	
iN	Hráči na dostrel k bránke	
iX	Poloha ostatných hráčov	Ondro 5
iX	História zmien polohy hráčov	Tomáš blaho 5
iN	Predikcia polohy hráčov	
iN	Predikcia lopty	
iX	História zmien polohy lopty	Tomáš blaho 5
nN	Voľné plochy ihriska	
	Taktika – správanie pri určitej situácii(postup)	
ai X	Stav agenta(v 2D hráčovi sú už nejaké stavy – posledný alebo predposledný)	Peťo passak 13
iN	Bránenie sadnutím rozkročmo	
iX	Chôdza dozadu	Filip 13
iX	Optimalizácia kopania - presnosť	Andrej s 13
iX	Optimalizácia chôdze	Jožo 13
nX	Zadefinovanie spájania pohybov(napr. koncové stavy) – návrh konkrétnych vecí Graf pohybov(možnosti následnosti pohybov)	Andrej bistak 8

iX	Parsovanie a serializácia anotácií(aj vytvorenie dátových štruktúr, v ktorých sa bude ukladať do pamäte)	Roman 13
iX	Vyhodnotenie vplyvu akcií na stav sveta – prvý krok k plánovaču	Peter holak 13
iN	Konverzia medzi pohľadom sveta a dátovou reprezentáciou(anotáciou)	
niX	Návrh automatického generovania anotácií(aj analýza kódu a spustenia nástroja a čo poskytuje)	Miro 8
iX	Refactoring testovacieho frameworku + okomentovanie vecí, čo sa meniť nebudú + návrh novej štruktúry	Ivo 20
nX	Dodefinovať anotácií	Roman 3
anX	Zdokumentovanie algoritmov pre určenie polohy(súčasťou je aj rotácia), výsledok je aj návrh toho, ako to chceme robiť my	Karol 13
niX	Prototyp frameworku na spúšťanie hráča v paralelnom prostredí	Miro 20
nX	Návrh parametrizovaných pohybov(anotácií)	Tomáš Boleček 13

Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
sp3.1	Miro Bimbo	Návrh automatického generovania anotácií(aj analýza kódu a spustenia nástroja a čo poskytuje)
sp3.2	Miro Bimbo	Prototyp frameworku na spúšťanie hráča v paralelnom prostredí
sp3.3	Ivan Šimko	Refactoring testovacieho frameworku + okomentovanie vecí, čo sa meniť nebudú + návrh novej štruktúry
sp3.4	Karol Baranček	Zdokumentovanie algoritmov pre určenie polohy(súčasťou je aj rotácia), výsledok je aj návrh toho, ako to chceme robiť my
sp3.4	Karol Baranček	Vytvorenie grafu závislostí modelu sveta
sp3.5	Tomáš Boleček	Návrh parametrizovaných pohybov(anotácií)
sp3.6	Ondrej Jurčák	Vzdialenosť a smer ľubovoľného hráča od lopty(aj rotáciu uvažovať)
sp3.7	Ondrej Jurčák	Poloha ostatných hráčov
sp.3.8	Andrej Sedláček	Optimalizácia kopania - presnosť