

## Zápis 09. stretnutia tímu č. 5

**Dátum:** 30.11.2011  
**Miestnosť:** softvérové štúdio (D 003)  
**Prítomní:** Vedúci: Ing. Marián Lekavý, PhD.  
Študenti: Bimbo Miroslav, Bc.  
Jurčák Ondrej, Bc.  
Sedláček Andrej, Bc.  
Šimko Ivan, Bc.  
Iní:  
**Téma:** Priebeh 4. šprintu  
**Vypracoval:** Ondrej Jurčák

### Opis stretnutia

- Nepřítomný vedúci Ing. Ivan Kapustík a člen tímu Boleček Tomáš, Bc.
- Namiesto vedúceho Ing. Marián Lekavý, PhD.
- Zhodnotenie úloh
  - Ondrej – existujúce algoritmy určenia polohy agenta v agentovi JIM a nové algoritmy určenia polohy
    - Určenie polohy v agentovi JIM je na základe aritmetického priemeru fixných bodov
    - Naštudoval Kalmanov filter
    - Kalmanov filter naimplementovaný v JIM-ovi:
      - Nie je priamo implementovaný v modeli sveta, ale po parsovaní sú relatívne súradnice fixných bodov a lopty upravené pomocou kalmanovho filtra.
      - Parametre kalmanovho filtra sú konštanty.
    - Ďalší postup: návrh dynamických parametrov kalmanovho filtra a použitie filtra aj na pozíciu a natočenie ostatných hráčov.
  - Andrej – optimalizácia pohybov sadania a kopania
    - Vyriešený problém so serverom – nový počítač
    - Sadnutie dokončené na 50%
    - Slabé komentáre jednotlivých fáz v XML súboroch pohybov komplikujú úpravy.
    - Kopnutia sú dobré, nie je potrebná ich optimalizácie
    - Dva kopy a to do boku, slúži len na prípravu lopty a ďalší je dopredu
    - Andrej navrhol aby bolo vytvorených viacero kopnutí s rôznou dĺžkou kopnutia.
  - Ivan - spätná väzba
    - Hráč vie už posielat' správy.
    - Ďalší krok je vytvoriť formát správy.
    - Dokončenie v priebehu niekoľkých dní.
  - Ivan – spúšťanie hráča a servera
    - Ešte nezačal na tom pracovať.
  - Miro – automatické anotácie
    - Najskôr je potrebná spätná väzba od hráča
    - Vytvorene pre loptu a posun hráča.

- Miro – MPI distribuovane
  - Je potrebné aby bolo dokončené spúšťanie servera.

### Úlohy šprintu

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
sp3.1	Miro Bimbo	Návrh automatického generovania anotácií (aj analýza kódu a spustenia nástroja a čo poskytuje)	In progres
sp3.4	Ondrej Jurčák	Zdokumentovanie algoritmov pre určenie polohy (súčasťou je aj rotácia), výsledok je aj návrh toho, ako to chceme robiť my	In progres
sp3.8	Andrej Sedláček	Optimalizácia kopania - presnosť	In progres
sp4.1	Andrej Sedláček	Optimalizácia blokovania (sadnutia)	In progres
sp4.2	Tomáš Boleček	Testovanie pohybov pomocou Frameworku	
sp4.3	Ivan Šimko	Spúšťanie hráča a servera pomocou frameworku	In progres
sp4.4	Ivan Šimko	Spätná väzba od hráča	In progres
sp4.5	Miroslav Bimbo	MPI v distribuovanom prostredí	In progres