

## Zápis 19. stretnutia tímu č. 5

**Dátum:** 11.04.2012  
**Miestnosť:** softvérové štúdio (D 003)  
**Prítomní:** Vedúci: Ing. Ivan Kapustík  
Študenti: Bimbo Miroslav, Bc.  
Boleček Tomáš, Bc.  
Šimko Ivan, Bc.  
Andrej Sedláček  
Neprítomný:  
Iní:  
**Téma:** Deviate stretnutie v letnom semestri, preberanie vypracovania tém v danom šprinte  
**Vypracoval:** Tomáš Boleček

### Opis stretnutia

- Budúce stretnutie bude začínať v pondelok o 13<sup>00</sup> v D003
- Ivan preberá svoje úlohy
  - finalizoval dokumentácie za LS, všetko dokončene
  - popisane typy správ, ako vytvoriť nový testcase, ako ho spustiť, nastavenia frameworku
  - komentoval zdrojový kód
  - vytvorené testy pre súťaže su dokončene, okrem otočenia – problém s meraním uhla, preberie s bývalým členom Ondrejom Jurčákom
- Tomáš
  - Dokončené všetky dokumentácie
  - spravená používateľská príručka pre framework, detailne popisane časti funkcionality
  - nadväzoval na vývojársku príručku, aby sa neopakovali časti
  - nestihly sa dokončiť všetky videa pre vedeckú konferenciu, bude dokončene do budúceho šprintu – táto úloha spoločna s Andrejom
- Andrej
  - Dokončenie analýzy gyroskopu
  - doplnenie porovnania pohybov, podľa gyroskopu
  - dokončenie dokumentácie o vylepšovaní pohybov
  - nedokončené už spomínané videa
- Miro
  - Dokončená dokumentácia za LS
  - Zfinalizovaná dokumentácia produktu ako aj riadenia a nahodená na stránke
- úlohy na ďalšie šprinty
  - videa – cca 10 ks – podarené ale aj nepodarené pohyby, prípadne nejaké špecialitky
  - plagát A0 – pravdepodobne na starosti Tomáš
  - pripraviť aj nejaké videa zahraničných tímov – youtube – pre dataprojektor na konferencii
  - priniesť aj vlastný notebook – na reálne prezentácie na meste
  - vytvoriť nejaké A4 plagáty - čo robíme, kto sme, čomu sa venujeme ...
  - vytvorenie vlastných projektov – v SVN už iba náš tím
  - ďalšie vylepšovanie pohybov do súťaže

- miro by mal popracovať na hraní futbalu – zakomponovať techniky druhého tímu a popracovať na svojej komplexnejšej technike
- chôdza s predkopávaním
- vytvoriť jednoduchý rozhodovací mechanizmus – či nahrať, viesť loptu alebo strieľať
- zistenie situácie hry – kto kde je, kde je lopta, spoluhráči a protivráči
- rozhodovanie ktorý hráč sa za loptou pohne
- aspoň približné videnie, aké pohyby použiť ...
- členenie hracej plochy nejakým spôsobom – asi an tretinky, kvôli taktikám
- dopracovať jednotlivé spájanie pohybov
- do budúceho týždňa obrázkov rozhodovania- lepšie ako iba textový opis
- doladiť pohyby
- na budúcom stretnutí prebrať či je potrebné aj niečo s brankárom robiť
- zápisnica do štvrtka večera sa pokúsiť stihnúť
- doplniť následne rozdelenie a pridelenie nových úloh