# Zápis 6. stretnutia tímu č. 8

|  |  |
| --- | --- |
| Vedúci pedagóg: Ing. Peter Lacko, PhD. |  |
| Zúčastnení členovia tímu:  Bc. Lukáš Pavlech  Bc. Michal Fornádeľ  Bc. Adam Pomothy  Bc. Martin Košický  Bc. Marek Hlaváč  Bc. Daniel Petráš | Dátum: 2.11.2011  Miestnosť: Softvérové štúdio  Čas: 8:00 – 10:00 |
| Chýbajú: | Zápis vypracoval:  Bc. Michal Fornádeľ |

## Téma stretnutia

Dopracovávanie úloh ohľadom inteligencie agenta a prostredia, prezentovanie myšlienky pokročilých súčasných techník pre simulovanie davu (NavigationMesh, FlowField Continuum Crowds koncept).

## Opis stretnutia

1. Oboznámenie sa so spôsobom pohybu davu na základe hustoty a intuitívnou zmenou formácie davu. Diskusia na tému eventuálneho použitia v rámci projektu.
2. Diskusia ohľadom sprevádzkovania súboru knižníc Boost pre potreby projektu (spôsoby buildovania)
3. Diskusia na tému vytvorenie prostredia, ktoré vidí agent na základe polygónov (vytvorila by sa samostatná vrstva na mape ktorá by určovala, kade sa môže agent pohybovať) – funkcionalita momentálne zamietnutá, možnosť realizácie v ďalšom šprinte.
4. Diskusia ohľadom spôsobu riešenia konfliktu agentov a následného ich kontaktu so stenou (riešenie spočíva v kontrolovaní oboch možných situácií)
5. Opätovné riešenie problému hľadania dverí (plánovaná realizácia hľadania najbližších dverí, realizácia zatiaľ iba jednoduchých situácií)

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Číslo úlohy | Redmine ID | Popis úlohy | Kto | Strávený čas (h) | Hotovo (%) | Stav |
| 5.1 | 36 | Simulovanie pohľadu agenta | Martin Košický,  Michal Fornádeľ | 0h | 0% | Rozpracované |
| 5.2 | 35 | Hľadanie dverí zo strany agenta | Adam Pomothy | 6h | 60% | Rozpracované |
| 5.3 | 33 | Vytvorenie definovanej mapy a doplnenie vrstvy pre reprezentáciu dverí | Marek Hlaváč | 3h | 100% | Dokončené |
| 5.4 | 31 | Vytvorenie koncepcie oddelených modulov (DLL moduly) | Martin Košický | 4h | 90% | Rozpracované |
| 5.5 | 30 | Detekcia pretínajúcich sa stien | Daniel Petráš | 12h | 60% | Rozpracované |
| 5.6 | 28 | Generovanie agentov do mapy | Lukáš Pavlech | 4.5h | 100% | Dokončené |

## Úlohy na ďalšie stretnutie

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Číslo úlohy | Redmine ID | Popis úlohy | Kto | Odhadovaná doba trvania (h) | Hotovo (%) |
| 6.1 | 34 | Plánovanie pohybu agenta | Marek Hlaváč | 10h | 0% |
| 6.2 | 32 | Integrácia vyhotovenej dokumentácie do TeX šablóny | Michal Fornádeľ | 15h | 0% |
| 6.3 | 29 | Riešenie kolízii agentov | Lukáš Pavlech | 13h | 0% |