

Zápisnica zo stretnutia č.

Dátum: 15. február 2012

Čas stretnutia: 11:00 – 13:30

Miesto: d124

Zapisovateľ: Bc. Tomáš Blaho

Prítomní:

Vedúci projektu: Ing. Marián Lekavý, PhD.

Ing. Ivan Kapustík

Členovia tímu: Bc. Filip Baďura
Bc. Roman Bilevic
Bc. Tomáš Blaho
Bc. Andrej Bisták
Bc. Peter Holák
Bc. Jozef Macho
Bc. Peter Paššák

Priebeh stretnutia:

Prvé stretnutie sme absolvovali v miestnosti na bloku D na prvom poschodí. Pretože softvérové štúdio bolo obsadené. Ako prvý sa ujal slova Ing. Lekavý. Oboznámil nás s priebehom semestra na predmete TP2 – 5 celých šprintov, 6. šprint bude polovičný, v 3. šprinte je očakávané, že budeme mať väčšinu produktu hotovú, čiže musí byť produkt už funkčný a ucelený. Zároveň po 3. šprinte bude priebežné odovzdanie a treba sledovať pokyny vedúcich predmetu. Zvyšok semestra by sme sa mali už venovať len testovaniu, optimalizovaniu a odlaďovaniu. Taktiež sme boli upozornení, že vždy po zadaní úloh treba mať do týždňa hotový aspoň návrh.

Informácie k súťažiam:

IT SRC – v polovici apríla, budeme prezentovať robocup, formou plagátu(postera) a zároveň ukážky pohybov(atraktívne je vraj padanie, ale nemá to byť len to) a hry(pominulé roky za pomoci youtube),

ROBO CUP – koncom mája, pozrieť v čom sa súťaží na fiit.stuba.sk/robocup

Druhý tím, kde ostali už len štyria členovia, sa bude zaoberať úlohami:

testovací framework - treba spraviť zložitejšie testovanie, zabezpečiť novú komunikáciu hráč-server, zistiť či chceme aby si vymieňali, do týždňa navrhnúť, čo chceme zisťovať a sledovať pri pohyboch, napríklad presnosť kopu, ako rýchlo sa kopne do lopty, pod akým uhlom – toto všetko sa bude testovať

refactoring kódu – vytvoriť knižnice pre často sa opakujúce časti kódu

Úlohy stanovené pre prebiehajúci šprint č.x:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Termín dokončenia
01	Predikcia pohybu lopty a súpera(hráča)	Tomáš Blaho	20		29.2.2012
02	Zistenie vhodnosti nahrávky	Peter Paššák	20		29.2.2012
03	Prispôsobenie pohybov na reťazenie	Peter Holák	20		29.2.2012
04	Plánovanie trajektórie	Roman Bilevic	20		29.2.2012
05	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20		29.2.2012
06	Zistenie pozície/stavu hráčov, ktorých vidím	Jozef Macho	20		29.2.2012
07	Analýza aktuálneho stavu hry	Filip Baďura	20		29.2.2012

Bližší popis k jednotlivým úlohám:

01 Predikcia pohybu lopty a súpera(hráča) – predikcia pohybu lopty sa ráta z rýchlosti a smeru lopty, ako to rátať nájdeme v bakalárke niektorého zo študentov, ktorými sme sa už zaoberali (od Ing. Lekavého), treba dať pozor na rôzne kopy, napríklad kop oblúčikom má iný faktor tlmenia, čiže treba rátať aj s vertikálnou a aj s horizontálnou zložkou, taktiež treba vyrátať pravdepodobnosť pohybu súperovho hráča, aj s použitím ukladania jeho predchádzajúcich pohybov.

02 Zistenie vhodnosti nahrávky/strely – overiť, či pri strele na bránku alebo prihrávke nemôže dôjsť k zastaveniu lopty súperom.

03 Prispôsobenie pohybov na reťazenie – je nutné rozdeliť nekonečné pohyby na časti, tak aby sme mohli reťaziť viacero pohybov, pri pokusoch o to sa vyskytla chyba – hráč bol menej stabilný, treba zistiť o čo ide a ako to opraviť, vo finalizačných – ukončovacích fázach treba zabezpečiť dostanie sa do štandardnej polohy – treba prispôbiť XML.

04 Plánovanie trajektórie – ide o jednoduché plánovanie – pomocou dostupných pohybov, resp. ich anotácii

05 Optimalizácia pohybov – treba sa dohodnúť s členom z druhého tímu, ktorý to ma na starosti (Bc. Andrej Sládeček), čo kto bude robiť, a treba optimalizovať čo najviac pohybov

06 Zistenie pozície/stavu hráčov, ktorých vidím – z modelu sveta je potrebné zistiť, aký je stav hráčov, ktorých vidím, čiže či stoja, alebo ležia, spolu s pozíciami, dá sa to využiť napríklad pri nahrávaní, a to tak, že s touto informáciou sa nám nestane, že nahráme ležiacemu hráčovi

07 Analýza aktuálneho stavu hry – ako vstup nám slúžia všetky pozície, ako výstup očakávame hernú informáciu – útočíme, bránime sa, na ktorej sme polovici, kto má loptu, odhad lopty – ku komu smeruje, ktorí tím má loptu, sme pred bránou, sme pri strede ihriska, mám/nemám loptu, som medzi loptou a bránou, čo som ja v rámci hry, náš tím je v útočnej/obrannej formácii atď...(malo by ich byť 18), treba riešiť natočenie hlavy do oblasti, z kadiaľ nemám informácie; detekcia, kto má loptu – ku komu je lopta najbližšie – nie je dostatočná, treba brať do úvahy natočenie hráčov, treba identifikovať situácie v rámci návrhu; taktiež je dobré zistenie, ktorým smerom sa posúva hra, v tejto úlohe by sa malo jednať o analýzu, návrh aj implementáciu