

## **Zápisnica zo stretnutia č.15**

**Dátum:** 7.marec 2011  
**Čas stretnutia:** 16:10 – 17:00  
**Miesto:** Softvérové štúdio  
**Zapisovateľ:** Bc. Filip Baďura

### **Prítomní:**

**Vedúci projektu:** Ing. Marián Lekavý, PhD.  
**Členovia tímu:** Bc. Filip Baďura  
Bc. Roman Bilevic  
Bc. Tomáš Blaho  
Bc. Peter Holák  
Bc. Jozef Macho  
Bc. Peter Paššák  
  
**Chýbal:** Bc. Andrej Bisták

### **Priebeh stretnutia:**

Išlo o stretnutie v strede šprintu, takže náplňou stretnutia bolo prezentácia pokroku na úlohach a objasnenie nejasností.

Prvým bol Roman Bilevic, ktorý pracuje na úlohe vylepšenia plánovača. Diskutovalo sa o tom ako prejsť pri narazení na prekážku z pôvodného plánu na plán „B“, vypočítanie časov týchto plánov. Vznikol nápad vytvoriť konvexný obal okolo prekážok pre výpočet najvhodnejšej trajektórie (nájsť knižnicu, ktorá také veci počíta).

Andrej Bisták poslal pokrok na svojom zadaní. Momentálne pracuje na vylepšení pohybu chôdze vpred, takým spôsobom, aby chôdza bola čo najpresnejšia, teda výchylka bola čo najmenšia.

Tomáš Blaho mal za úlohu upraviť predikciu tak aby rátala aj s trením lopty. Čiastočne bola táto časť zimplementovaná ešte trebalo odladiť chybu vznikajúcu v súradnici „y“. Ďalšou úlohou bolo vytvorenie high skillu a čo sa týka tejto úlohy Tomáš sa počas prvého týždňa oboznámil so spôsobom vytvárania high skillov.

Peter Paššák má za úlohu zdefinovanie high skillov. Momentálne pracuje na analýzach diplomoviek, v ktorých študenti pracovali na high skilloch. Zatiaľ to vyzerá, že niektoré spracovania high skillov v nich sú na vysokej úrovni a môžu pomôcť pri našich riešeniach.

Peter Holák pracuje na úprave testovacieho frameworku tak aby podporoval viaceré funkcie: možnosť spúšťania viacerých hráčov pomocou jedného frameworku (viac inštancií agenta), výber pohybu na zrealizovanie, a zobrazenie výstupov hráčov.

Filip Baďura pracuje na vylepšeniach s analýzou herných situácií priamo v hre. Do prvej verzie postupne pridáva ďalšie herné situácie, počítanie s pozíciou lopty a aj s predikciou tak hráčov ako aj lopty. Ďalej upravil statické body v kóde tak, aby sa odstránilo chybné posunutie po x-ovej osi.

Jozef Macho vytvoril zoznam metód, ktoré sa nachádzajú v kóde. Ku každému vytvoril stručný opis, čo ktorá vykonáva. Treba pridať návratové hodnoty a ich použitie a otestovať, ktoré metódy su funkčné.

Okrem spomínaných úloh sa diskutovalo o úprave plánováča resp. nahradením ho stromom viacerých high skillov usporiadaných do stromu. Ďalej sa do budúcnosti plánuje vytvoriť paralelne vykonávanie pohybov napr. chôdza a otáčanie hlavy, poprípade vytvoriť „hack“ stáleho otáčania hlavy.