

Zápisnica zo stretnutia č.14

Dátum: 14. marca 2012
Čas stretnutia: 16:00 – 18:50
Miesto: Softvérové štúdio
Zapisovateľ: Bc. Roman Bilevic

Prítomní:

Vedúci projektu: Ing. Marián Lekavý, PhD.

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:

Na tomto stretnutí sa uzatváral šiesty šprint nášho projektu. Prezentovali sa výsledky jednotlivých úloh a vymýšľali sa úlohy do ďalších šprintov. Jednotlivé úlohy boli riešené takto:

Roman Bilevic - Vylepšenie plánovača

- Implementoval „plán B“, ktorý sa vytvára pri plánovaní trajektórie. Má nastavenú väčšiu odchýlku pri vykonávaní a agent sa ním riadi, pokiaľ na prvú fázu pohybu potrebuje agent v „pláne A“ o 6500 ms viac ako „plán B“.
- Výber plánu vykonávania trajektórie nie je úplne vhodný a bude ho treba prerobiť na výber porovnávaním celkového času vykonávania plánu a taktiež výpočet viacerých plánov ako dva.
- Ďalej implementoval obchádzanie prekážok pri plánovaní trajektórie, ale iba z ľavej strany. Bude teda nutné ešte dorobiť obchádzanie sprava.
- V ďalšom šprinte už bude potrebné aplikovať plánovanie trajektórie na agenta formou high skillu.

Andrej Bisták - Optimalizácia pohybov / Vytvoriť úkroky

- Optimalizoval jemné otáčanie sa okolo lopty.
- Pokúšal sa vytvoriť otáčanie sa agenta o 45 stupňov, no neúspešne. Toto otáčanie sa pokúsi dokončiť v budúcom šprinte.

Peter Paššák - Zadefinovanie high skillov

- Podarilo sa mu definovať alebo upraviť päť high skillov
 - o beam – umiestnenie hráča na ihrisko
 - o postavenie hráča zo zeme
 - o lokalizácia
 - o chôdza
 - o kop do lopty
- Po spustení išiel hráč k lopte a pokúšal sa do nej kopnúť. Objavila sa chyba. Pokiaľ hráč nevidí loptu nevykonávajú sa high skilly správne.
- Taktiež sa zle vyhodnocuje, či agent leží na zemi. Tento bug je potrebné odhaliť a odstrániť.
- Treba dorobiť kopanie lopty na dopredu určený smer.

Tomáš Blaho - Predikcia lopty a súpera / Kráčanie za loptou

- Odhalil chybu z úlohy minulého šprintu a predviedol predikovanie pohybu lopty.
- Pohyb sa predikuje na sekundy dopredu.
- Bolo by vhodnejšie predikovať koniec pohybu lopty.
- Po problémoch so zápisom do súboru predviedol aj kráčanie za loptou.

Filip Bad'ura - Analýza hernej situácie

- Do analýzy stavu hry pridal ďalšie stavy aj na základe pozície lopty.
- Určenie, či sa tím nachádza pod tlakom alebo vytvára tlak.
- Vo svojej úlohe taktiež zakomponoval predikciu pohybu lopty na vyhodnotenie, či sa bude tím nachádzať pod tlakom.

Jozef Macho - Sumarizácia

- Vo svojej úlohe analyzoval kód agenta JIM.
- Zdokumentoval triedy, metódy a atribúty dôležité pre pochopenie vnútornej logiky agenta a rýchlu orientáciu v rámci kódu.

Peter Holák - Vylepšenie GUI / podpora viacerých hráčov

- Umožnil spúšťanie viacerých hráčov naraz a určovať im tím.
- Upravil high skill beam, tak že sa dá umiestniť viacero hráčov vedľa seba.
- Pri vylepšovaní GUI sa musel synchronizovať s druhým tímom, ktorý chce do GUI prepojiť aj s vytváraním anotácií k pohybom.

Na konci stretnutia sme diskutovali o nadchádzajúcom turnaji. Bude vykonávaný ako multiagentový systém (jeden agent = jeden počítač). Turnaj sa bude hrať pravdepodobne vo formáte 2 na 2 alebo 3 na 3. V tejto súvislosti by bolo dobré vymyslieť formácie, ktoré by hráči udržiavali. Taktiež máme skontrolovať termíny týkajúce sa projektu a obsah našej wiki.

Úlohy stanovené pre ukončený šprint č.6:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Stav
01	Vylepšenie plánovača	Roman Bilevic	20	20	Čiastočne akceptovaná
02	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20	20	Neakceptovaná
03	Kráčanie za loptou	Tomáš Blaho	20	20	Akceptovaná
04	Zadefinovanie High Skillov	Peter paššák	20	20	Akceptovaná
05	Analýza situácie	Filip Baďura	20	20	Akceptovaná
06	Vytvoriť úkroky	Andrej Bisták	20	20	Akceptovaná
07	Sumarizácia pohľadu na hráča	Jozef Macho	20	20	Akceptovaná
08	Podpora viacerých hráčov	Peter Holák	20	20	Akceptované
09	Vylepšenie GUI	Peter Holák	20	20	Akceptované
12	Predikcia pohybu lopty a súpera(hráča)	Tomáš Blaho	10	20	Akceptované

Po rekapitulácii a akceptácii jednotlivých úloh sme s vedúcim zrekapitulovali úlohy, ktoré sme identifikovali počas prezentácie skončených úloh a identifikovali sme ďalšie úlohy pre nasledujúci šprint.

Úlohy stanovené pre šprint č.7:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Termín ukončenia
01	Aplikácia plánovania trajektória na agenta	Roman Bilevic	20		28.3.2012
02	Profilovanie a optimalizácia kódu	Peter Holák	20		28.3.2012
03	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20		28.3.2012

04	Kopanie lopty na určený smer	Peter Paššák	20		28.3.2012
05	Dokumentácia kódu	Jozef Macho	20		28.3.2012
06	Návod na použitie kódu	Peter Holák	20		28.3.2012
07	Správa viacerých agentov	Peter Holák	20		28.3.2012
08	Vymyslieť tímové formácie	Filip Baďura	20		28.3.2012
09	Vymyslieť ukončovanie high skillu	---	20		28.3.2012
10	Otáčanie sa za loptou	Tomáš Blaho	20		28.3.2012

Bližší popis k jednotlivým úlohám:

01 Aplikácia plánovania trajektórie na agenta – plánovanie trajektórie prepojiť s modelom agenta a vytvoriť odpovedajúci high skill.

02 Profilovanie a optimalizácia kódu – pri paralelnom spustení viacerých agentov ide server pomaly. Pokúsiť sa znížiť záťaž kladenú agentom na server.

03 Optimalizácia pohybov – dokončiť otáčanie o 45°.

04 Kopanie lopty na určený smer –v rámci high skillu “kop do lopty“ určovať aj smer kopu

05 Dokumentácia kódu – Vytvoriť javadoc pre všetky public a protected triedy a pre dôležité konštanty.

06 Návod na použitie kódu – príručka na ľahkú orientáciu v kóde, zdokumentovať postupnosti vykonávania operácií pri konkrétnych funkciách agenta.

07 Správa viacerých agentov – vytvoriť podporu pre správu a monitorovanie viacerých agentov súčasne.

08 Vymyslieť tímové formácie – vymyslieť formácie, ktoré budú agenti počas hry dodržiavať. Vychádzať pri tom z reálnych formácií ľudského futbalu.

09 Vymyslieť ukončovanie high skillu – vymyslieť akým spôsobom ukončiť high skill v priebehu jeho vykonávania, aby finalizoval low skillu, ktoré práve vykonáva.

Tím 17 žije...

10 Otáčanie sa za loptou – Vymyslieť akým spôsobom má agent hľadať loptu ak ju dlhšie časové obdobie nevidel.

Robocup - tretí rozmer