

## Zápisnica zo stretnutia č.18

**Dátum:** 28. marca 2012  
**Čas stretnutia:** 16:00 – 18:50  
**Miesto:** Softvérové štúdio  
**Zapisovateľ:** Bc. Peter Holák

### 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:

Stretnutie ukončilo siedmy šprint. Všetci členovia tímu podali správu o výsledkoch svojich úloh a prideliť sa nové úlohy. Okrem toho sme si vyjasnili niektoré problémy s členmi druhého tímu. Väčšina týchto problémov je priamym dôsledkom výraznej absencie komunikácie z oboch strán.

Úlohy z minulého šprintu:

#### **Peter Paššák – Kopanie lopty na určený smer**

- strela na bránu
- hráč príde k lopte, natočí sa na bránu
- treba zmeniť používanú vzdialenosť od lopty, súčasná nie vždy dáva dobré výsledky
- takisto treba vytvoriť nový kop, pri ktorom nebude záležať na stabilite, jediným cieľom bude maximálna kopnutá vzdialenosť

# Tím 17 žije...

## Filip Bad'ura – Vymysliet' tímové formácie

- zatiaľ nefungujú správne
- treba väčšie hranice kontroly (väčší polomer pri zisťovaní či je hráč na správnom mieste)
- takisto boli problémy so zakomponovaním tejto funkcionality do plánovača

## Andrej Bisták – Optimalizácia pohybov

- funkčné dokonalejšie otočenie hráča, treba však ešte doplniť posledný krok
- takisto spraví otáčania aj pre iné uhly

## Jozef Macho – Dokumentácia kódu

- doplnené javadoc komentáre k veľkej časti agenta
- všetky konštanty, metódy vo veľkej časti projektu
- zatiaľ necommitnuté do svn kvôli niekoľkým konfliktom

## Roman Bilevic – Aplikácia plánovania trajektórie na agenta

- využitie viacerých plánov – jeden z plánov zatiaľ bude využívať tieto dáta
- už funguje obchádzanie z oboch strán
- hráči sú braní ako prekážky
- treba ešte vyriešiť využívanie týchto údajov v high skilloch

## Peter Holák – Profilovanie kódu, správa viacerých agentov, návod

- zistené že 90% času je agent idle, väčšinu zvyšku zaberá ruby kód
- podpora ovládania agentov priamo z GUI (zmena plánu a pod.)
- návod nebol spravený

## Tomáš Blaho – Otáčanie sa za loptou

- funkčné, aj keď stále relatívne pomalé
- vylepšenie, branie do úvahy smeru kde bola lopta naposledy

Ďalej sme sa dohodli prechádzať problémom aké mali niektorí členovia druhého tímu s určitými commitmi, najmä efektívnejšou komunikáciou namiesto čakania po dobu dva týždne bez akéhokoľvek náznaku problému. Zásadnejšie rozhodnutia sme sa rozhodli zverejňovať na wiki, aj keď toto pravidlo platí už dávnejšie a prakticky nikto ho nedodržiava (možno preto že nie je jasne stanovené čo všetko sa považuje za „zásadnejšie rozhodnutie“).

Ďalšia vec ktorú treba zabezpečiť je vytvorenie SVN konta pre vedúceho projektu.

# Tím 17 žije...

Keďže sa blíži odovzdanie projektu, treba zistiť čo všetko treba odovzdať, či papierovo alebo elektronicky. Takisto treba vytvoriť prehľad odvedenej práce členov, ktorá nie je založená len na bodoch, ale vyjadruje aj zložitosť a výsledky úloh. Tento prehľad **nemá** byť uvádzaný v percentách.

## Úlohy stanovené pre ukončený šprint č.7:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Stav
01	Aplikácia plánovania trajektória na agenta	Roman Bilevic	20		Akceptovaná
02	Profilovanie a optimalizácia kódu	Peter Holák	20		Akceptovaná
03	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20		Akceptovaná
04	Kopanie lopty na určený smer	Peter Paššák	20		Akceptovaná
05	Dokumentácia kódu	Jozef Macho	20		Akceptovaná
06	Návod na použitie kódu	Peter Holák	20		Neakceptovaná
07	Správa viacerých agentov	Peter Holák	20		Akceptovaná
08	Vymyslieť tímové formácie	Filip Baďura	20		Akceptovaná
09	Vymyslieť ukončovanie high skillu	---	20		
10	Otáčanie sa za loptou	Tomáš Blaho	20		Akceptovaná

Keďže v mnohých úlohách z tohto šprintu boli určité nedostatky, treba značnú časť z nich dokončiť. Úlohy zo starého šprintu boli splnené (časti sú funkčné), no zadali sme si ďalšie vylepšovanie vytvorených častí ako nové úlohy.

## Úlohy stanovené pre šprint č.8:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Dátum ukočenia
01	Dlhý kop	Peter Paššák	20		11.4.2012
02	Využitie formácií v plánovači	Filip Baďura	20		11.4.2012
03	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20		11.4.2012
04	Plánovanie trajektórie v plánovači	Roman Bilevic	20		11.4.2012
05	Návod ku kódu (prenesené)	Peter Holák	20		11.4.2012
06	Vytvoriť úkroky	Andrej Bisták	20		11.4.2012
07	Vytvoriť high skillly potrebné pre hranie futbalu	viacerí ľudia (TBD)	40		11.4.2012

*Tým 17 žije...*

*Robocup - tretí rozmer*