

## Zápisnica zo stretnutia č.20

**Dátum:** 11. apríl 2012  
**Čas stretnutia:** 16:00 – 18:00  
**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. Andrej Bisták  
Bc. Peter Holák  
Bc. Jozef Macho  
Bc. Peter Paššák

### Priebeh stretnutia:

Stretnutie ukončilo ôsmy šprint. Všetci členovia tímu podali správu o výsledkoch svojich úloh a prideliť sa nové úlohy.

Úlohy z minulého šprintu:

#### **Andrej Bisták – Optimalizácia pohybov**

- dlhý kop – tento pohyb sa mu zatiaľ nepodarilo vytvoriť – táto úloha zostáva do ďalšieho šprintu
- vytvoril otáčanie o 45°, tento pohyb je pomerne presný a aj stabilný

#### **Filip Baďura – Vytvorenie formácií**

- bolo implementované vytvorenie formácie na ihrisku
- každý hráč obsadí pozíciu na ihrisku podľa svojho ID

- treba este upraviť priority pozícií a tvar formácie – prednostne obsadzovať útočné pozície

#### **Roman Bilevic – Plánovanie trajektórie**

- bolo vytvorené naplánovanie trajektórie chôdze na pozíciu
- vyskytlo sa pár chýb – niekedy je odchýlka od požadovanej pozície až 1m
- druhým problémom bolo, že keď hráč dosiahol požadovanú pozíciu pokračoval v pohybe – treba pridať pravdepodobne ukončovaciu podmienku

#### **Peter Holák – Návod ku kódu, úpravy v testframeworku**

- vytvoril kompletnú dokumentáciu kú zdrojovému kódu testframeworku
- treba ešte doplniť nejaké časti ku modelu agenta
- dokumentácia sa nachádza na wiki
- odstránil zamŕzanie testframeworku – asynchrónne spustenie
- pridanie podpory monitorovania viacerých agentov

#### **Tomáš Blaho – Otáčanie sa za loptou**

- vylepšil otáčanie za loptou podľa toho, kde agent naposledy loptu videl

#### **Peter Paššák – Hranie futbalu**

- upravil spôsob prikročenia k lopte
- hráč si už nepredkopuje loptu pri nastavovaní k strele
- pridal možnosť kopnutia oboma nohami

#### **Jozef Macho – Dokumentácia**

- každý člen tímu poslal svoju časť dokumentácie
- spojil a upravil tieto časti a vytvoril dokumentáciu k produktu

Ďalej sme riešili veci súvisiace z blížiacim sa ITSRC - 25.4.2012.

- treba vytvoriť plagát + malé letáky
- oba tímy ako jedna skupina
- zobrať notebooky
- nachystať zaujímavé videá
- určiť ľudí

### Úlohy stanovené pre ukončený šprint č.8:

<b>ID</b>	<b>Popis úlohy</b>	<b>Zodpovedná osoba</b>	<b>Odhadovaný čas (hod.)</b>	<b>Skutočný čas (hod.)</b>	<b>Stav</b>
<b>01</b>	Aplikácia plánovania trajektória na agenta	Roman Bilevic	20	20	Akceptovaná
<b>02</b>	Dokumentovanie kódu	Peter Holák	20	20	Čiastočne akceptovaná
<b>03</b>	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20	20	Čiastočne akceptovaná
<b>04</b>	Kopanie lopty na bránu – hranie futbalu	Peter Paššák	20	20	Akceptovaná
<b>05</b>	Vytvorenie dokumentácie	Jozef Macho	20	20	Akceptovaná
<b>06</b>	Úprava test frameworku	Peter Holák	20	20	Akceptovaná
<b>07</b>	Otáčanie za loptou	Tomáš Blaho	20	20	Akceptovaná
<b>08</b>	Vytvorenie formácie	Filip Baďura	20	20	Akceptovaná

### Úlohy stanovené pre šprint č.9:

<b>ID</b>	<b>Popis úlohy</b>	<b>Zodpovedná osoba</b>	<b>Odhadovaný čas (hod.)</b>	<b>Skutočný čas (hod.)</b>	<b>Dátum ukočenia</b>
<b>01</b>	Dlhý kop	Peter Paššák	20		25.4.2012
<b>02</b>	Vedenie lopty	Filip Baďura	20		25.4.2012
<b>03</b>	Plagát + letáky	Jozef Macho	20		25.4.2012
<b>04</b>	Zrýchľovanie a spomaľovanie chôdze	Roman Bilevic	20		25.4.2012
<b>05</b>	Grafické zobrazenie v test-frameworku	Peter Holák	20		25.4.2012
<b>06</b>	Vytvoriť úkroky	Andrej Bisták	20		25.4.2012
<b>07</b>	Rozhodovanie pri hraní	Tomáš Blaho	20		25.4.2012

Väčšina úloh súvisí s vylepšovaním pohybov pre hranie futbalu. V úlohe s test frameworkom treba pridať grafické 2D zobrazenie ihriska s hráčmi, prípadne porovnávať subjektívne a objektívne informácie. Úloha vytvorenia plagátu a letákov súvisí s ITSRC. Posledná úloha súvisí s hraním futbalu, treba naimplementovať rozhodovanie, ktorý hráč pôjde kopnúť do lopty a čo zatiaľ budú vykonávať ostatní hráči. V prípade, že nás bude kontaktovať ďalší tím treba prideliť ešte jednu úlohu, podľa toho čo budú potrebovať. Treba ešte doriešiť rozdelenie SVN s druhým tímom.

Dôležité termíny:

- 9.4.2012 - 24:00 - elektronické odoslanie plagátu nášmu vedúcemu a informácia o tom, či sa v stredu 16.4. potrebujeme stretnúť
- 16.4.2012 - 24:00 - dať na wiki videá a poslať link vedúcemu
- 25.4.2012 - ITSRC - na ITSRC bude prebiehať aj stretnutie a ukončenie šprintu