

Zápisnica zo stretnutia č.21

Dátum: 25. apríl 2012
Čas stretnutia: 12:00 – 12:45
Miesto: Respírium bloku D
Zapisovateľ: Bc. Andrej Bisták

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. Peter Paššák

Chýbal: Bc. Jozef Macho

Priebeh stretnutia:

Stretnutie ukončilo deviaty šprint a konalo sa počas študentskej vedeckej konferencie IIT.SRC 2012, kde náš tím prezentoval doterajšie výsledky práce. Všetci členovia tímu podali správu o výsledkoch svojich úloh a prideliť sa nové úlohy.

Úlohy z minulého šprintu:

Andrej Bisták – Vytvorenie úkrokov

- podarilo samu vytvoriť bočné úkroky, ktoré sú značne rýchlejšie ako pôvodné
- tak isto boli vytvorené menšie bočné úkroky pre presnejšie nastavenie sa hráča

Filip Baďura – Vytvorenie pohybu pre vedenie lopty

- skúsil použiť existujúce pohyby chôdze, no vo všetkých prípadoch mal agent nohy príliš blízko seba, čo spôsobovalo odkopávanie lopty do krajov
- vytvoril základnú fázu s umiestnením nôh ďalej od seba

- celkový pohyb ešte nie je vytvorený

Roman Bilevic – Vytvoriť zrýchlenie a spomalenie pre chôdzu

- zrýchlenie a spomalenie vymyslel pre štandardnú chôdzu, ktorá sa aktuálne využíva v high skilloch (walk_fine_fast2). Zrýchlenie, chôdza a spomalenie sú 3 samostatné pohyby s vlastnými XML súbormi. Vznikli úpravou časovej dĺžky jednotlivých fáz chôdze.
- chôdza pri zrýchlení a spomalení je veľmi stabilná a bolo by preto zaujímavé chôdzu zrýchliť skrátením času fáz hoci aj na polovicu a optimalizovať tak chôdzu až na hranicu prípustnej stability. Do budúcnosti bude možno vhodné rozšíriť finalizáciu pohybov aj o ďalšie možnosti, ako napríklad práve spomalenie (v súčasnosti sa pri finalizácii kľby iba nastaví na uhol 0°).

Peter Holák – Dokončenie návodu, grafické zobrazenie v test frameworku

- úloha dokončenia návodu nebola splnená, pretože bolo málo času a kód sa stále mení, resp. dopĺňa. Zmien nie je až tak veľa, hlavné základné koncepty sú už pomerne stabilné. Je nutnosť udržovať návod aktuálny.
- druhá úloha je spravená. Framework zobrazuje aj dáta z modelu sveta agentov (o agentovi a lopte) - je vidieť rozdiel oproti dátam z monitora. Pri dátach z monitora však nie je zobrazená rotácia – túto informáciu nemáme správne zistenú. Rotácia v dátach z monitora je potrebná aj pre testy – druhý tím si s tým nevie rady. Dá sa nastaviť aj zobrazovanie dát len pre určitého agenta.

Tomáš Blaho – Vytvorenie high skillu

- po lopte ide iba najbližší hráč. Vytvoril funkciu v Jave, ktorá zistí z údajov, ktoré hráč vidí, či je hráč k lopte najbližšie

Peter Paššák – Vylepšenie kopu do lopty

- testoval aktuálne kopy a analyzoval kopy zahraničných tímov a kopy v predchádzajúcich prácach. Testoval a vylepšil kop Ivana Hujsiho.

Jozef Macho – Vytvorenie plagátu a letákov na IIT.SRC 2012

- vytvoril plagát na konferenciu IIT.SRC 2012, pričom na plagáte zobrazil v skratke to, z čoho sme vychádzali a čo nové sme vytvorili. Plagát bol farebný vo formáte A0 a bol vystavený na spomínanej konferencii.
- ďalšou úlohou bolo vytvorenie letákov k súťaži RoboCup, ktorá sa uskutoční 25.5.2012. Tieto letáky boli vytvorené vo formáte A5 a bolo vyhotovených 16 kusov, ktoré boli k dispozícii na konferencii.

Úlohy stanovené pre ukončený šprint č.9:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Stav
01	Zrýchľovanie a spomalovanie	Roman Bilevic	20	20	Akceptovaná
02	Grafické zobrazenie v test-frameworku	Peter Holák	20	20	Akceptovaná
03	Vytvorenie úkrokov	Andrej Bisták	20	20	Akceptovaná
04	Vytvorenie dlhého kopu	Peter Paššák	20	20	Akceptovaná
05	Plagát + letáky	Jozef Macho	20	20	Akceptovaná
06	Rozhodovanie pri hraní	Tomáš Blaho	20	20	Čiastočne akceptovaná
07	Vedenie lopty	Filip Baďura	20	20	Prenesená do ďalšieho šprintu

Úlohy stanovené pre šprint č.10:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Dátum ukočenia
01	Vylepšenie kopu do lopty	Peter Paššák	20		09.05.12
02	Vedenie lopty	Filip Baďura	20		09.05.12
03	Dokumentácia k riadeniu a optimalizácia pohybov	Jozef Macho	20		09.05.12
04	Optimalizácia chôdze	Roman Bilevic	20		09.05.12
05	Dokončiť návod	Peter Holák	20		09.05.12

06	Bugfixing	Peter Holák	20		09.05.12
07	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20		09.05.12
08	aplikovanie do high skill + vylepšenia	Tomáš Blaho	20		09.05.12

Peter Paššák - Vylepšenie kopu do lopty podľa vzoru kopu tímu UT Austin Villa

Filip Baďura - snaží sa vytvoriť chôdzu, ktorá bude zároveň pohybom pre vedenie lopty tak, aby sa pri tomto pohybe chodidlá dostávali čo najmenej nad zem, príp. kĺzali po zemi.

Jozef Macho – Kompletizácia informácií a dokumentácie k riadeniu. Optimalizácia existujúcich pohybov.

Roman Bilevic - nájsť hranicu stability pri chôdzi s použitím zrýchlenia a spomalenia.

Peter Holák - rotácia v dátach z monitora, sfunkčnenie testov v test frameworku tak aby aj odstránili hráčov ak tam nejakí sú a pod.

Andrej Bisták – optimalizácia vytvorených pohybov.

Tomáš Blaho – pokus o vytvorenie nabiehania druhého najbližšieho hráča do plánovanej trajektórie lopty (medzi 1. hráčom a brámkou), prípadne ak 1. hráč padne, tak aby 2. najbližší šiel po lopte.