

## Zápisnica zo stretnutia č.22

**Dátum:** 2. máj 2012  
**Čas stretnutia:** 16:00 – 16:30  
**Miesto:** Softvérové štúdio  
**Zapisovateľ:** Bc. Jozef Macho

### Prítomní:

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

### Priebeh stretnutia:

Stretnutie bolo sa uskutočnilo v polovici šprintu č. 10, preto nemalo veľmi dlhé trvanie. Na začiatku sme si povedali, kto urobil aký pokrok vo svojej úlohe a aké veci ešte zostávajú nevyriešené.

Popis k riešeniu úloh jednotlivými členmi:

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

- nemal veľa času na riešenie svojej úlohy, lebo bol odcestovaný, takže bude svoju úlohu riešiť až po tomto stretnutí

#### **Roman Bilevic – Optimalizácia chôdze**

- optimalizoval chôdzu, pri ktorej agent zrýchľuje a spomaľuje, ale po pár cykloch sa mu agent rozkýval a spadol
- problém s finalizáciou pohybu, tento problém vyriešil až tesne pred stretnutím po komunikácii s ostatnými členmi

- musí otestovať dlhodobejšie fungovanie tohto pohybu, aby to fungovalo aj na väčšie vzdialenosti

#### **Peter Holák – Dokončiť návod, Bugfixing**

- návod neriešil ešte
- bugfixy riešil, hlavne rotáciu, ktorú zanalyzoval, ale ešte sa mu ju nepodarilo doriešiť

#### **Tomáš Blaho – Aplikovanie high skillu + vylepšenia**

- riešil High Skill, aby jeden hráč šiel k lopte a ostatní sa stavali do formácie
- hráč ide k lopte, ale ostatní príliš padajú
- chcel by ešte doriešiť trajektóriu medzi hráčom a brámkou

#### **Peter Paššák – Vylepšenie kopu do lopty**

- optimalizoval kop agenta do lopty, nedosiahol ešte chcenú dĺžku kopu, ale už sa k nej blíži
- agent mu pri kope stále padal

#### **Jozef Macho – Optimalizácia pohybov**

- snažil sa optimalizovať chôdzu vpred, ale nepodarilo sa mu zlepšiť ju so zachovaním stability
- pokiaľ by nedosiahol nejaký lepší výsledok, mal by si zvoliť inú úlohu, aby jeho práca mala nejaký zmysel

Na konci nám vedúci tímu povedal, že by sme mali zápisnice nahrávať na našu stránku skôr, ako tomu bolo posledné týždne, pretože sme často nedodržiavali dohodnutý 48 hodinový limit od konania stretnutia, pričom zápisnica mala byť na stránke do tohto termínu. Nakoniec sme sa zhovárali o tom, že by sme už nemali mať koncoročnú prezentáciu súčasne s druhým tímom, pretože sme sa zúčastnili spolu na konferencii IIT SRC 2012, kde oba tímy prezentovali svoju prácu, a súčasne sa ešte zúčastníme súťaže RoboCup.

### **Úlohy stanovené pre šprint č.10:**

<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>Podmienky splnenia pre danú úlohu</b>
<b>01</b>	Vylepšenie kopu do lopty	Peter Paššák	20		09.05.12	Kop má byť dlhší ako terajší, navyše dlhší ako 6 metrov
<b>02</b>	Vedenie lopty	Filip Baďura	20		09.05.12	Hráč sa bude pohybovať

						tak, že bude zdvíhať nohy čo najnižšie a súčasne si bude kopat' loptu pred sebou
03	Dokumentácia k riadeniu	Jozef Macho	3		09.05.12	Časti Dlhodobé úlohy, Krátkodobé úlohy a Zápisnice musia byť aktualizované k aktuálnemu šprintu
04	Optimalizácia pohybov	Jozef Macho	20		09.05.12	Chôdza vpred má byť rýchlejšia o 15% pri zachovaní stability
05	Optimalizácia chôdze	Roman Bilevic	20		09.05.12	Chôdza má byť rýchlejšia o 15% pri zachovaní stability
06	Dokončiť návod	Peter Holák	20		09.05.12	Výstupom bude návod
07	Bugfixing	Peter Holák	20		09.05.12	Rotácia bude vracat' správne hodnoty
08	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20		09.05.12	Znížiť čas pohybu minimálne o 10%
09	Aplikovanie high skillu + vylepšenia	Tomáš Blaho	20		09.05.12	Najbližší hráč ide k lopte, ostatní idú do formácie

**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** – Doplnenie informácií do dokumentácie k riadeniu. Optimalizácia existujúcich pohybov – chôdze vpred.

**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.