

Zápisnica zo stretnutia č.23

Dátum: 9. máj 2012
Čas stretnutia: 16:00 – 17:30
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
Bc. Filip Baďura

Chýbal: -----

Priebeh stretnutia:

Stretnutie bolo ukončením sprintu č. 10 a už od začiatku sme hodnotili, ako sme zvládli svoje úlohy.

Popis k riešeniu úloh jednotlivými členmi:

Andrej Bisták – Optimalizácia pohybov

- zrýchlil vykonávanie pohybu otáčania o 45° a takisto zrýchlil aj vykonávanie pohybu otáčania o 90° o približne 15 – 20 %
- otáčanie o 90° je zrýchlené, ale nie je celkom presné, ako bolo, ale je to v dobrej tolerancii
- úloha bola akceptovaná

Roman Bilevic – Optimalizácia chôdze

- optimalizoval chôdzu, pri ktorej agent zrýchľuje a spomaľuje, pričom oproti stretnutiu v minulom týždni už agent nepadal tak často, ale iba občas, asi po vykonaní 20 cyklov, aj to z dôvodu, že sa v týchto prípadoch zakýval
- zrýchlenie tohto pohybu bolo o cca 20%
- úloha bola akceptovaná

Peter Holák – Dokončiť návod, Bugfixing

- návod ešte stále nie je úplne dokončený
- upratoval vo wiki, dal na wiki veci o agentovi
- musí ešte dopísať zhrnutie, má to vykonať do pondelka, čiže úloha zatiaľ nebola akceptovaná
- úloha s rotáciou – zistil, že rotácia nebola chybná, lebo to bol Karteziánsky vektor a negované položky, preto sa to tak javilo, ako by to dávalo zlé výsledky
- pridal metódu, ktorá vráti „normálne hodnoty“, ukázal aj rotáciu a je v poriadku
- opravil spúšťanie testcase-ov
- úloha akceptovaná

Tomáš Blaho – Aplikovanie high skillu + vylepšenia

- riešil High Skill, aby jeden hráč šiel k lopte a ostatní sa stavali do formácie
- nestihol túto úlohu dopracovať, preto mu zostáva na budúci šprint
- neakceptovaná

Peter Paššák – Vylepšenie kopu do lopty

- optimalizoval kop agenta do lopty, pričom agent kopol 6 až 7 metrov, čo je veľmi dobré
- úloha bola akceptovaná, ale bude v nej ešte pokračovať

Jozef Macho – Dokumentácia k riadeniu, Optimalizácia pohybov

- dopracoval dokumentáciu k riadeniu, doplnil krátkodobé úlohy, odprioritizovaný product backlog a plán, má ešte pridať dátumy ku krátkodobým úlohám, čo ale nebolo predmetom tejto úlohy
- úloha bola akceptovaná
- snažil sa optimalizovať chôdzu vpred, ale nepodarilo sa mu zlepšiť ju so zachovaním stability, táto úloha sa prenáša do ďalšieho šprintu

Filip Bad'ura – Vedenie lopty

- ukázal, ako hráč vedie loptu, ale nie je to úplne presné

- hráč išiel dosť pomaly, ale viedol loptu pred sebou
- malo by sa to skombinovať s pohybom na natáčanie lopty
- úloha bola akceptovaná ako prvá verzia, ale je ju potrebné ešte dokončiť

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:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Stav
01	Vylepšenie kopu do lopty	Peter Paššák	20	20	Akceptovaná
02	Vedenie lopty	Filip Baďura	20	20	Akceptovaná
03	Dokumentácia k riadeniu	Jozef Macho	3	4	Akceptovaná
04	Optimalizácia pohybov	Jozef Macho	20	6	Presunutá
05	Optimalizácia chôdze	Roman Bilevic	20	20	Akceptovaná
06	Dokončiť návod	Peter Holák	20	20	Presunutá
07	Bugfixing	Peter Holák	20	20	Akceptovaná
08	Optimalizácia pohybov	Andrej Bisták	20	20	Akceptovaná
09	Aplikovanie high skillu + vylepšenia	Tomáš Blaho	20	20	Presunutá

Úlohy stanovené do začiatku súťaže:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Dátum ukočenia	Podmienky splnenia pre danú úlohu
01	Vylepšenie kopu do lopty	Peter Paššák	20		25.05.12	Kop má byť dlhší ako terajší, navyše dlhší ako 7 metrov
02	Vylepšenie vedenia lopty	Filip Baďura	20		25.05.12	Hráč sa bude pohybovať rýchlejšie ako doteraz o 10% a bude si loptu kopať pred sebou
03	Finálna dokumentácia	Jozef Macho	20		25.05.12	Dokumentácia má byť podľa pokynov na stránke. Vytvorené 2 dokumenty: Dokumentácia k produktu a dokumentácia k riadeniu
04	Optimalizácia pohybov	Jozef Macho	20		25.05.12	Chôdza vpred má byť rýchlejšia o 15% pri zachovaní stability
05	Vylepšenie zrýchlenej chôdze	Roman Bilevic	20		25.05.12	Chôdza má byť rýchlejšia o 10% pri zachovaní stability
06	Dokončiť návod	Peter Holák	20		14.05.12	Výstupom bude návod
07	Opakovanie spúšťania testcase	Peter Holák	20		25.05.12	Bude sa dať spúšťať pohyb určený počet krát
08	Vytvorenie otočenia o 180°	Andrej Bisták	20		25.05.12	Agent sa otočí o 180°
09	Vylepšenie aplikovania high	Tomáš Blaho	20		25.05.12	Najbližší hráč ide k lopte, ostatní idú do formácie

Vylepšenie kopu do lopty – je potrebné vylepšiť kop agenta do lopty ako samostatný pohyb

Vylepšenie vedenia lopty – má vylepšiť chôdzu, pri ktorej agent má viesť loptu pred sebou a kopat' si ju

Finálna dokumentácia – vytvoriť dokument k produktu s popisom vytvorených súčastí v tomto projekte a doplniť dokumentáciu k riadeniu

Optimalizácia pohybov – optimalizácia existujúcich pohybov

Vylepšenie zrýchlenej chôdze – vylepšiť zrýchlenú chôdzu agenta, aby bola rýchlejšia a stabilnejšia

Opakovanie spúšťania testcase – zabezpečiť spúšťanie test case-ov tak, aby bolo možné určiť počet vykonania daného

Vytvorenie otočenia o 180° - vytvoriť pohyb, ktorým sa dokáže agent otočiť o 180°, ak by sa to nepodarilo, je potrebné vytvoriť High Skill pre takéto otočenie