

## Zápisnica zo stretnutia č.4

**Dátum:** 26. októbra 2011

**Čas stretnutia:** 7:30 – 10:30

**Miesto:** Softvérové štúdio

**Zapisovateľ:** Bc. Tomáš Blaho

### 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:

Štvrté oficiálne stretnutie trvalo tri hodiny. Jednotliví členovia tímu prezentovali riešenia zadaných úloh z prvého šprintu a tým sme aj ukončili prvý šprint. Výsledkom analýzy bol výber nových úloh, ich ohodnotenie a rozdelenie medzi členov tímu, a teda aj začatie druhého šprintu. Na konci sme stanovili čas ďalšieho stretnutia na 8:00.

Prezentované výsledky prvého šprintu:

#### Bc. Filip Baďura

- zahraničný tím Nao Team Humboldt – dokončené
  - objasnené dve softvérové aplikácie XabsEditor a Simple Soccer Agent
- fyzikálny model hráča – dokončené
  - server, perceptory, efekторы, ihrisko, lopta, agent – bola vysvetlená fyzika pomocou vzorcov a príkladov

- Diplomová práca – robotický brankár – dokončené
  - predikcia správania sa súpera, brankár, gestá

## Bc. Roman Bilevic

- vytvorenie zoznamu použitých technológií – dokončené
- zahraničný tím UT Aston Villa – dokončené
  - tréner = agent analyzujúci hru súpera, hráč = agent spracujúci a vykonávajúci pokyny trénera, stratégie Keepaway a Half field offense
- zahraničný tím B-human – dokončené
  - štandardná platforma, pracovali s ťažiskom, prideliť hráčom úlohy – obranca, záložník, útočník a od nich odvíjali ich chovanie, inverzná kinematika

## Bc. Tomáš Blaho

- analýza tímu Androids – dokončené
  - podrobná analýza na 10 strán, je nutné dobre nastudovať celým tímom
- zahraničný tím FC Portugal – dokončené
  - zaujímavá architektúra agenta – zložený zo 6 častí – world state, physics, geometry, utils, middle level skills, strategy

## Bc. Andrej Bisták

- zahraničný tím Kouretes – dokončené
  - oboznámenie so softvérovými aplikáciami Motion Editor, Color Classifier, Localization, Webots simulator, vytvorili stratégie pre robotov podľa reálneho futbalu
- vytvorenie zoznamu významných tímov – dokončené

## Bc. Peter Holák

- vytvorenie Wiki – dokončené (<http://vm08.ucebne.fiit.stuba.sk/wiki>)
- zahraničný tím Zikkurat – dokončené
  - vytvorili kód nezávislý od modelu robota, mohli ho teda prispôsobiť pre NAO, rozdelili do 3 vrstiev – komunikačná, dátová, rozhodovacia, robot dokázal vnímať priebeh zápasu

## Bc. Jozef Macho

- vytvorenie šablóny dokumentácie – dokončené
- zahraničný tím HTWK Leibzig – dokončené

- algoritmus na segmentáciu obrazu – rozpoznáva tvary objektov, nový spôsob chôdze, editor pohybov, stratégia hry podľa stavového automatu

## Bc. Peter Paššák

- vytvorenie stránky tímu – dokončené (labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2011/team17is-si/)
- zahraničný tím Little green BATS – dokončené
  - model agenta zložený zo 4 vrstiev, každá plní inú úlohu a je nezávislá od vyšších
- zahraničný tím RoboCanes – dokončené
  - podporný nástroj Roboviz – sledovanie správania agentov a pomocou vizuálnych prvkov je možné analyzovať ich správanie

## Úlohy splnené v ukončenom šprinte č.1

Popis úlohy	Ohodnotenie	Zodpovedná osoba	Termín dokončenia
Analýza tímu Androids	8	Tomáš Blaho	26.10.2011
Analýza tímu FC Portugal	3	Tomáš Blaho	26.10.2011
Analýza fyzikálneho modelu	8	Filip Baďura	26.10.2011
Analýza tímu Nao Team Humboldt	5	Filip Baďura	26.10.2011
Diplomová práca - Bc. Peter Ertl	3	Filip Baďura	26.10.2011
Vytvorenie zoznamu významných tímov	2	Andrej Bisták	26.10.2011
Analýza tímu Kouretes	5	Andrej Bisták	26.10.2011
Vytvorenie šablóny dokumentácie	2	Jozef Macho	26.10.2011
Vytvorenie dokumentu	2	Jozef Macho	26.10.2011
Analýza tímu HTWK Leibzig	5	Jozef Macho	26.10.2011
Vytvorenie stránky	5	Peter Paššák	26.10.2011
Analýza tímu Little green BATS	5	Peter Paššák	26.10.2011
Analýza tímu RoboCanes	5	Peter Paššák	26.10.2011

Wiki	2	Peter Holák	26.10.2011
Analýza tímu tím Zikkurat	5	Peter Holák	26.10.2011
Vytvorenie zoznamu použitých technológií	0,5	Roman Bilevic	26.10.2011
Analýza tímu UT Aston Villa	5	Roman Bilevic	26.10.2011
Analýza tímu B-human	5	Roman Bilevic	26.10.2011

## Úlohy stanovené pre prebiehajúci šprint č.2:

	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Termín dokončenia
1	Paralelný server	Peter Holák	-----	-----	9.11.2011
2	Dump – vytvorenie skriptu	Peter Holák	-----	-----	9.11.2011
3	Diplomovka	Peter Holák	-----	-----	9.11.2011
4	Diplomovka	Andrej Bisták	-----	-----	9.11.2011
5	Diplomovka JIM	Jozef Macho	-----	-----	9.11.2011
6	Diplomovka	Tomáš Blaho	-----	-----	9.11.2011
7	Graf dát	Peter Paššák	-----	-----	2.11.2011
8	Model sveta – čo tam je	Tomáš Blaho	-----	-----	9.11.2011
9	Model sveta – návrh	Tomáš Blaho/Peter Paššák	-----	-----	9.11.2011
10	Otestovať správanie androids hráča - pohybov	Filip Badura	-----	-----	9.11.2011
11	Navrhnuť framework	Roman Bilevic	-----	-----	9.11.2011
12	Návrh parametrizovateľnej chôdze(JIM)	Jozef Macho	-----	-----	9.11.2011
13	Zadefinovanie výpočtov stability robota	Andrej Bisták /Roman Bilevic	-----	-----	9.11.2011
14	Taktické pohyby	Andrej Bisták	-----	-----	9.11.2011
15	Jednoduché pohyby	Jozef Macho	-----	-----	9.11.2011
16	Správanie brankára	Filip Badura	-----	-----	9.11.2011

17	Dat' analýzu na wiki	všetci	-----	-----	9.11.2011
18	Prečítať si analýzu na wiki	všetci	-----	-----	9.11.2011
19	Vytvoriť príručku pre wiki	Holák	-----	-----	9.11.2011
20	Pozrieť pravidlá kódovania tímu androids	všetci	-----	-----	9.11.2011
21	Otestovanie podporného nástroja	Peter Holák	-----	-----	9.11.2011

## **Bližší popis k jednotlivým úlohám:**

**#1 Paralelný server** – overenie experimentálnych vlastností servera – funkčnosť, možnosti, využiteľnosť

**#2 Vytvorenie skriptu na dump** – vytvorenie skriptu, ktorý stiahne online verziu wiki a redmine a vytvorí teda offline verzie potrebné pre kontrolu stavu úloh v prípade nefunkčnosti online serveru

**#3 Diplomovka** – analýza vybranej diplomovky

**#4 Diplomovka** – analýza vybranej diplomovky

**#5 Diplomovka JIM** – analýza vybranej diplomovky

**#6 Diplomovka** – analýza vybranej diplomovky

**#7 Graf dát** – vytvoriť graf závislosti údajov v modeli sveta (ako sa posielajú a získavajú informácie)

**#8 Model sveta – čo tam je** – urobiť analýzu vecí, ktoré model sveta obsahuje a zistiť ako fungujú (výpočet stability robota, zisťovanie polohy, stav robota, predpovedanie správania sa,)

**#9 Model sveta – návrh** – vytvorenie návrhu, čo by sme chceli do modelu sveta doplniť, čo chceme počítať, ako to bude fungovať, ako to chceme overiť – potvrdiť korektnosť

**#10 Otestovať správanie androids hráča - pohybov** – na hráčovi zistiť a otestovať všetko, vytvoriť zoznam vecí, ktoré sú, ako fungujú a ako fungujú.

**#11 Navrhnuť framework** - ako reprezentovať pohyb (anotácia, predpoklady – aj zoznam vecí, ktoré v predpokladoch môžu byť), ako sa vykonáva

**#12 Návrh parametrizovateľnej chôdze(JIM)** – urobiť analýzu ich pohybu a navrhnuť jej vylepšenie

**#13 Zadefinovanie výpočtov stability robota** - podľa vykonávania pohybu

**#14 Taktické pohyby** - prihrať, strel, presuň sa na miesto, zachyť loptu – skladanie pohybov), možno ukončené aj natáčaním hráča

**#15 Jednoduché pohyby** – z čoho sa pohyb skladá, ako prebieha, predpoklady, predpoklady

**#16 Správanie brankára** – základné a komplexné pohyby, predpoklady, podmienky, reakcie

# *Tím 17 žije...*

**#17 Dať analýzu na wiki** – je nutné pridať vytvorené analýzy na spoločnú wiki, kde k nej budú mať prístup všetci

**#18 Prečítať si analýzu na wiki** – je nutné si naštudovať informácie zavesené na wiki, aby sme vedeli navrhnúť doplnenie alebo nové riešenie problémov

**#19 Vytvoriť príručku pre wiki** – vytvorenie základných návodov, ako pracovať s wiki, pre uľahčenie práce kolegom

**#20 Pozrieť pravidlá kódovania tímu androids**

**#21 Otestovanie podporného nástroja** – spustiť hráča a prostredie, ako to funguje, čo sa tam dá ešte spraviť, (pozrieť poznámky Hrušku, prípadne ho kontaktovať), aké sú tam testy, tréner – trénovací program, program na podporu učenia sa, otestovať padanie servera

*Robocup - tretí rozmer*