

Zápisnica zo stretnutia č.5

Dátum: 2. november 2011

Čas stretnutia: 8:00 – 9:30

Miesto: Softvérové štúdio

Zapisovateľ: Bc. Peter Paššák

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:

Piate oficiálne stretnutie bolo vzhľadom na prebiehajúci šprint kratšie. Hlavnou úlohou bolo prezentovať priebežné výsledky. Bol nám oznámení čas ďalšieho stretnutia a to 7:30 v softvérovom štúdiu. Tiež sme sa dohodli, že úloha na aktualizovanie stránky bude zaradená v poslednom šprinte tohto semestra.

Bc. Peter Holák

- Skript na offline kópie potrebných dokumentov k stretnutiu
- Paralelný server, zatiaľ iba analýza vyťaženia klasického s tým, že zabezpečí prístup aj na paralelný server

Bc. Andrej Bisták

- Analýza diplomovky od Hujsu, pohyby, kopy, prihrávky, posun lopty, analýza taktiky,

porovnanie s Critical Error, kde vyšli lepšie výsledky v jeho prospech

Bc. Jozef Macho

- Analýza diplomovky JIM
- Dokumentácia k prvému šprintu
- Analýza jednoduchých pohybov

Bc. Peter Paššák

- Analýza prichádzajúcich dát zo servera
- Vytvorenie grafu dát pre agenta
- Aktualizácia stránky

Bc. Tomáš Blaho

- Analýza modelu sveta tímu Androids
- Zápisnica
- Zistiť aké dáta majú a či ich počítajú správne

Bc. Roman Bilevic

- Rovnovážne rovnice a ťažisko, overiť či je to dobre
- Anotácie k pohybom, framework, ako a čo zapisovať, aby sa to dalo použiť na automatické zoradovanie pohybov

Bc. Filip Baďura

- Analýza brankára v diplomovkách, pohyby, bránenie aktívne a pasívne, taktika, predikcia, testovanie s útočníkom

Pripomienky vedúceho:

- Dávať súbory do šablóny
- Čo najskôr získať prístup na paralelný server
- Návrhové úlohy urobiť v spolupráci s druhým tímom a analytické samostatne

- Doplniť dokumentáciu o vyhodnotenie prvého šprintu
- Rozšíriť a upraviť niektoré prvky v grafe dát

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	Dať 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 - prihraja, 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

#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