

Zápisnica zo stretnutia č.6

Dátum: 10. november 2011

Čas stretnutia: 7:30 – 10:30

Miesto: Softvérové štúdio

Zapisovateľ: Bc. Filip Baďura

Prítomní:

Vedúci projektu: Ing. Marián Lekavý, PhD.

Ing. Ivan Kapustík

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:

Šieste stretnutie a zároveň ukončenie druhého šprintu trvalo tri hodiny. Na začiatku stretnutia odprezentovali jednotliví členovia tímu dosiahnuté výsledky počas práce v druhom šprinte. Tým sa ukončil druhý šprint a nevyriešené úlohy sa presunuli do ďalšieho šprintu.

Výsledky práce počas 2.šprintu:

Bc. Filip Baďura

- testovanie pohybov vytvorených tímom Androids – splnené

- otestované všetky pohyby tímu Androids, ich stabilita, poukázanie na nedostatky

- analýza robotického brankára - splnené

- na základe dvoch diplomových prác vytvorená podrobná analýza robotického brankára, jeho správania sa a vlastností

Bc. Roman Bilevic

- návrh frameworku na vytváranie anotácií pohybov - splnené

- bol navrhnutý framework, pomocou ktorého je možné ukladať anotácie pohybov do súborov XML

- zadefinovanie výpočtov stability robota (spolu s Bc. Andrejom Bistákom) – presunuté do ďalšieho šprintu

Bc. Tomáš Blaho

- analýza bakalárskej práce - splnené

- bola analyzovaná bakalárska práca Marcela Kantu, ktorý sa v nej zaoberal stabilitou robota, ale jej riešenie nebolo úspešné a hráč padal

- analýza modelu sveta - splnené

- bolo analyzovaná, čo model sveta obsahuje (3 modely: agent, world, environment)

- návrh na vylepšenie modelu sveta -splnené

- boli identifikované nedostatky v modely sveta vytvorený návrh na ich zlepšenie (spolu s Bc. Petrom Paššákom)

Bc. Andrej Bisták

- návrh taktických pohybov (1.časť) -splnené

- boli navrhnuté niektoré taktické pohyby (v ďalšom šprinte treba navrhnuť ďalšie)

- zadefinovanie výpočtov stability robota (spolu s Bc. Romanom Bilevicom) – presunuté do ďalšieho šprintu

- analýza diplomovej práce -splnené

- bola analyzovaná diplomová práca Bc. Ivana Hujsiho zaoberajúca sa hlavne pohyby pre interakciu s loptou

Bc. Peter Holák

- analýza paralelného servera - splnené

-bol analyzovaný paralelný server, jeho výhody oproti klasickému serveru a určené možnosti využitia

- Dump – vytvorenie skriptu – splnené

- bol vytvorený skript pre vytvorenie offline verzií wiki a redmine

- analýza diplomovej práce – splnené

- bola analyzovaná diplomová práca Bc. Jána Kolesára, ktorý sa zaoberal využitím evolučných algoritmov pre naučenie hráča základným nízkoúrovňovým schopnostiam

Bc. Jozef Macho

- analýza diplomovej práce

-

- analýza jednoduchých pohybov – splnené

- boli analyzované jednotlivé fázy vykonávania pohybov vytvorených tímom Androids (treba doplniť predpoklady)

- návrh parametrizovanej chôdze – presunuté do ďalšieho šprintu

Bc. Peter Paššák

- graf dát (model sveta) – splnené

- bol vytvorený graf, ktorý predstavuje informácie, ktoré dokáže agent o svete získať

- návrh na vylepšenie modelu sveta - splnené

boli identifikované nedostatky v modeli sveta vytvorený návrh na ich zlepšenie (spolu s Bc. Tomášom Blahom)

-

Úlohy stanovené pre prebiehajúci šprint č.3:

ID	Popis úlohy	Zodpovedná osoba	Ohodnotenie	Odhadovaný čas (hod.)	Skutočný čas (hod.)	Termín dokončenia
1	Vzdialenosť a smer ľubovoľného hráča od lopty (aj rotáciu uvažovať)	Ondrej Jurčák - tím 5	13			23.11.11
2	Poloha ostatných hráčov	Ondrej Jurčák - tím 5	5			23.11.11
3	História zmien polohy hráčov	Tomáš Blaho	5			23.11.11
4	História zmien polohy lopty	Tomáš Blaho	5			23.11.11
5	Stavy agenta(v 2D hráčovi sú už nejaké stavy – posledný alebo predposledný)	Pet'o Paššák	13			23.11.11
6	Chôdza dozadu	Filip Baďura	13			23.11.11
7	Optimalizácia kopania - presnosť	Andrej Sedláček – tím 5	13			23.11.11
8	Optimalizácia chôdze	Jozef Macho	13			23.11.11
9	Zadefinovanie spájania pohybov	Andrej Bisták	8			23.11.11
10	Parsovanie a serializácia anotácií	Roman Bilevic	13			23.11.11
11	Vyhodnotenie vplyvu akcii na stav sveta	Peter Holák	13			23.11.11
12	Návrh automatického generovania anotácií	Miro Bimbo	8			23.11.11
13	Refactoring testovacieho frameworku + okomentovanie vecí, čo sa meniť nebudú + návrh novej štruktúry	Ivan Šimko	20			23.11.11
14	Dodefinovanie anotácií	Roman Bilevic	3			16.11.11
15	Zdokumentovanie algoritmov pre určenie polohy	Karol Baranček	13			23.11.11
16	Prototyp frameworku na	Miro Bimbo	20			23.11.11

	spustenie hráča v paralelnom prostredí					
17	Návrh parametrizovaných pohybov(annotácii)	Tomáš Boleček	13			23.11.11

Bližší popis k jednotlivým úlohám:

3. História zmien polohy hráčov – vymyslieť a implementovať spôsob ukladania predchádzajúcich polôh hráča

4. História zmien polohy lopty - vymyslieť a implementovať spôsob ukladania predchádzajúcich polôh lopty

5. Stavy agenta -

6. Chôdza dozadu – vytvoriť stabilnú a rýchlu chôdzu dozadu

8. Optimalizácia chôdze – zoptimalizovanie chôdze dopredu (stabilita rýchlosť), prípadne vytvorenie nového pohybu dopredu

9. Zadefinovanie spájania pohybov – na základe koncových a začiatkových stavov pri pohyboch treba navrhnúť spájanie a prechod medzi jednotlivými pohybmi + vytvoriť graf týchto prechodov

10. Parsovanie a serializácia anotácií

11. Vyhodnotenie vplyvu akcií na stav sveta – určiť, ktoré vykonané akcie majú aký vplyv na stav sveta – mal by to byť prvý krok k vytvoreniu plánovača

14. Dodefinovanie anotácií – pridanie ďalších potrebných atribútov k anotáciám pohybov

Ďalšie úlohy:

Počas stretnutia boli identifikované ďalšie problémy, ktoré budú predmetom úloh pre ďalšie šprinty.

P	Úloha
iN	História videnia (kam sa pozeral)
iN	Zoznam hráčov, ktorým prihrám (vyhodnotenie pravdepodobnosti úspechu prihrávky)
iN	Hráči na dostrel k bránke
iN	Predikcia polohy hráčov
iN	Predikcia lopty
nN	Voľné plochy ihriska
	Taktika – správanie pri určitej situácii(postup)
iN	Bránenie sadnutím rozkročmo
iN	Konverzia medzi pohľadom sveta a dátovou reprezentáciou (anotáciou)

