

Project	Type	Key	Title	Date	Username	Time Spent (h)	Comment
							Opravoval som taktiku Turn180 tak, aby stabilizacia netrvala tak dlho. Po dlhšej analýze lowskillu nothing som vytvoril lowskillly stabilizace_low, stabilizace_normal, stabilizace_high a stabilizace_estra s rôznymi časmi stabilizácie. Tieto úrovne stabilizácie som doplnil ako parameter v novom konštruktoru triedy TurnToVector. Čas stabilizácie si možno zvoliť od 0,47 po 2s, alebo možno stabilizáciu vypnúť. K úprave TurnToVector som spísal dokumentáciu v časti Otáčanie hráča.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-171</a>	Redukcia času stabilizácie	18.4.2015 15:16	Juraj Simek	2,5	
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-170</a>	Hlbšie analyzovanie anotácií	20.4.2015 15:21	Martin Vrabec	3	
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-169</a>	Vynútené ukončenie lowskillu	14.4.2015 13:31	Metod Rybar	0,25	Pridanie logu a try catch pre checkProgress()
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-169</a>	Vynútené ukončenie lowskillu	17.4.2015 10:59	Metod Rybar	0,333	Testovanie hadzania výnimiek a prerušenia skillu. Zistil som že nová isOnGround pri ZMP hadže že je na zemi aj keď nie je
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-169</a>	Vynútené ukončenie lowskillu	18.4.2015 16:48	Metod Rybar	0,667	Testovanie padania so zmp
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-169</a>	Vynútené ukončenie lowskillu	20.4.2015 18:07	Metod Rybar	0,5	Testovanie isonground so zmp
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-168</a>	Merge branchov	19.4.2015 0:14	Metod Rybar	0,5	Merge refraktoring a zmp
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	16.4.2015 0:49	Peter Filipek	2,75	Analýza ulohy Kopanie do lopty (presnosť) (hládanie rovníc, vzorcov a testovanie) príprava prototypu funkcie na výpočet odchylky vektorov príprava GUI (funkcia ešte nie je 100% hotová)
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	16.4.2015 20:10	Peter Filipek	1,5	Doladenie funkcie a GUI pre ulohu Kopanie do lopty (presnosť).
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	16.4.2015 20:27	Peter Filipek	0,083	Doplnenie výpočtu vzdialenosti pre ulohu Kopanie do lopty (presnosť).
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	16.4.2015 22:25	Peter Filipek	1	Vytvorenie funkcie a GUI pre ulohu Kop na určený bod na presnosť. Mierne upraví v kóde funkcie pre predoslu ulohu.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	19.4.2015 13:25	Michal Segec	1,5	Praca na turnajovej ulohe - chodza stabilita
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	19.4.2015 16:25	Michal Segec	2,25	Implementácia turnajovej ulohy - chodza stabilita, výpočtu lineranej aproximácie (treba zistiť či je to dobrý výpočet), ešte chyba dorobiť samotne zistovanie či agent pada, kvôli penalizácii, inak GUI pripravené, stačí dorobiť iba tu penalizáciu
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-167</a>	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	19.4.2015 22:48	Michal Segec	2	Dokončenie turnajovej ulohy - chodza(stabilita), uloha je doplnená v GUI, bola pridaná aj funkcionálna pre výpočet celkového času agenta v podobe prejdeneho času + penalizácie. Bolo taktiež potrebné zdĺhať debugovanie veľmi škaredých bugov, ktoré bolo potrebné odstrániť. Na stretnutí chcem prejsť ešte detail výpočtu aproximácie a pár ďalších vecí.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-166</a>	Napísať príručku na používanie	18.4.2015 19:20	Miroslav Wolf	0,5	Vytvoril som kostru príručky a napísal úvod. Nasiel som starsie materiály z ktorých budem pri písaní príručky čerpať.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-166</a>	Napísať príručku na používanie	19.4.2015 0:29	Miroslav Wolf	0,75	Snazil som sa nahodiť projekt do netbeans, aby som mohol napísať návod aj pre netbeans no nepodarilo sa mi to. Do príručky teda zrejme zahrniem iba návod pre eclipse - ktorý používa aj celý náš tím.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-166</a>	Napísať príručku na používanie	19.4.2015 17:13	Miroslav Wolf	1,5	Napísal som návod pre importovanie projektu do Eclipse. Spravil som aj pár screenshotov do návodu a sám som si podla neho projekt nanovo natiahol do eclipse.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-166</a>	Napísať príručku na používanie	19.4.2015 18:57	Miroslav Wolf	0,75	Opísal som návod na inštalovanie potrebných súčastí pre Windows. Začal som aj s opisom pre linux ale je otázne či to vôbec treba a ten návod by bol dlhší a nemáme ho odskúšať - môžem ho opísať iba podľa wiki.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-166</a>	Napísať príručku na používanie	19.4.2015 19:59	Miroslav Wolf	0,583	Opísal som spúšťanie projektu Jim a projektu TestFramework.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-173</a>	Implementácia turnajových taktík	18.4.2015 15:20	Juraj Simek	0,167	Upravil som Turn180 na nové použitie TurnToVector, viac v ulohe INFINITY-171. Upravil som dokumentáciu k Turn180
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-173</a>	Implementácia turnajových taktík	18.4.2015 15:39	Juraj Simek	0,333	Skúšal som možnosti otáčania hráčov v highskille Walk pomocou highskillu TurnToVector. Zatiaľ sa mi nepodarilo tieto 2 highskilly spolu zosúladiť.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-173</a>	Implementácia turnajových taktík	19.4.2015 17:48	Juraj Simek	2,5	Zoznamoval som sa so ZMP pomocou dokumentácie a rozbehol som branch so ZMP. Upravoval som taktiky stabilnej a rýchlej chodze pre použitie so ZMP. Opravil som taktiku pre kopanie na diaľku.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-172</a>	Implementácia nového otáčania do highskillu	17.4.2015 11:25	Metod Rybar	0,333	Testovanie použitia novej metódy na otáčanie
<b>Total</b>						26,25	