

Project	Type	Key	Title	Date	Username	Time Spent (h)	Comment
Infinity	Story	INFINITY-169	Vynútené ukončenie lowskillu	23.4.2015 0:13	Metod Rybar	0,333	Testovanie prerušenia skillu
Infinity	Story	INFINITY-170	Hlbšie analyzovanie anotácií	26.4.2015 17:23	Martin Vrabec	3	
Infinity	Story	INFINITY-168	Merge branchov	24.4.2015 0:15	Metod Rybar	0,5	Merge vsetkeho do main
Infinity	Story	INFINITY-167	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	25.4.2015 20:48	Peter Filipek	2	Prototyp funkcie a GUI pre ulohu Otcenie hraca.
Infinity	Story	INFINITY-167	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	27.4.2015 0:30	Peter Filipek	3,5	- Uprava prototypu funkcie pre ulohu Otcenie hraca. - Pokus o zistenie vysky taziska - Hľadanie alternatívneho spôsobu zastavenia merania - testovanie pre rozne situácie, ortacia dolava alebo doprava, poradie spustenia testframework a agenta - problem pri testovani: agent na konci padal - problem testframeworku: rozdielne hodnoty pociatocnej rotacie podla toho ci sa nacita skorej agent alebo testframework - nedostatky funkcie: agent musi skoncit v rovnakej polohe ako zacal (samozrejme otoceny)
Infinity	Story	INFINITY-167	Dorobiť ďalšie merania pre turnaj	27.4.2015 18:11	Michal Segec	4	
Infinity	Story	INFINITY-166	Napísať príručku na používanie	23.4.2015 20:03	Miroslav Wolf	1,5	Otestovanie funkčnosti rôznych taktík, v príručke som opísal ako je možné taktiky meniť, kde sa dajú nájsť a spomenul som nefunkčnosť taktiky Goalle.
Infinity	Story	INFINITY-166	Napísať príručku na používanie	23.4.2015 21:50	Miroslav Wolf	1,5	Testovanie funkcionality TestFrameworku, dokoncovanie príručky - opísal som prostredie TestFrameworku, aký je jeho ucel a ako nastavovat jednotlivé veci. Opísal som na com pracoval nas tim, co sa opravovalo a pridavalo do TF a co sa este planuje pridať. Okrem toho som napísal aj ake su v TF este nedostatky, co sa nam opravit nepodarilo a co sme opravit nestihli. Instalacnu príručku som zavesil na web aby bola verejne pristupna.
Infinity	Story	INFINITY-166	Napísať príručku na používanie	23.4.2015 22:23	Miroslav Wolf	0,417	Skontroloval som si príručku a opravil drobne chyby a opravenu verziu som nahral na web.
Infinity	Story	INFINITY-173	Implementácia turnajových taktík	25.4.2015 13:30	Juraj Simek	4	Zoznamoval som sa so zmenami v ZMP. Kvôli zmenám v ZMP som musel vytiahnuť pôvodnú verziu ZMP, nakoľko nové ZMP sa otáča za cieľom (vyzerá, že dosť náhodne) a to robilo problémy taktikám FastWalkTactic a StabilityWalkTactic. Vytvoril som preto highskill FastWalkZMPOld, kde je pôvodná verzia a upravil som spomínané taktiky tak, aby používali tento highskill. Vytvoril som taktiku KickAccuracy pre kop na presnosť. Skúmal som, aké parametre a postupnosti lowskillov sú potrebné pre dosiahnutie optimálnych výsledkov. Podľa toho som nastavil parametre tejto taktiky. Upravil som taktiky KickOnGoal a KickOnXY. Skúmal som, ako by bolo možné zmeniť taktiku AvoidEnemy. Skúmal som lowskillly v priečinku moves pre potreby voľnej jazdy. Vytvoril som zatiaľ prázdnu taktiku FreeRide. Upravoval som zdrojový kód ostatných taktík.
Infinity	Story	INFINITY-173	Implementácia turnajových taktík	26.4.2015 16:59	Juraj Simek	0,5	Dokumentoval som zmeny v KickAccuracy, StabilityWalkTactic a FastWalkTactic a menšie zmeny v KickOnGoal a KickOnXY
Infinity	Story	INFINITY-172	Implementácia nového otáčania do highskillu	21.4.2015 1:28	Metod Rybar	2	Testovanie hraníc pre isonground
Infinity	Story	INFINITY-172	Implementácia nového otáčania do highskillu	23.4.2015 1:28	Metod Rybar	1	testovanie otacania
Infinity	Story	INFINITY-172	Implementácia nového otáčania do highskillu	24.4.2015 1:28	Metod Rybar	2	Cistenie kodu a finalne testovanie
Total						26,25	