

Project	Type	Key	Title	Date	Username	Time Spent (h)	Comment
<a href="#">Infinity</a>	Bug	<a href="#">INFINITY-146</a>	Opravit testy	22.2.2015 21:18	Peter Filipek	0,75	- identifikacia chyby - hladanie dokumentacie - hladanie implementacie funkcie assertCorrectRotations a assertPosition v dokumentacii timu androids. Androids su autori testu a chyba je prave pri tychto funkciach.
<a href="#">Infinity</a>	Bug	<a href="#">INFINITY-146</a>	Opravit testy	22.2.2015 22:42	Peter Filipek	2	- chyba bude pravdepodobne v custom assert funkciach - pre potvrdenie ze test nikdy nefungoval som si stiahol a rozbehal finalnu verziu projektu odovzdaného timom Androids - test nefungoval ani vo finalnej verzii projektu odovzdaného timom Androids - oboznamovanie sa custom assert funkciami a ich tvorbu
<a href="#">Infinity</a>	Bug	<a href="#">INFINITY-146</a>	Opravit testy	23.2.2015 0:03	Peter Filipek	1	<terminated, exit value: 0>C:\Program Files\Java\jre1.8.0_31\bin\javaw.exe (23.2.2015 0:11:44) - error nastane pri podmienke: if (b.name().equals(PLAY_MODE.name())) { - funkcia: beamablePlayMode() - trieda: EnvironmentModel.java - balik: sk.fiit.jim.agent.models - presna pricina a riesenie zatiaľ nezname.
<a href="#">Infinity</a>	Bug	<a href="#">INFINITY-146</a>	Opravit testy	23.2.2015 0:25	Peter Filipek	0,25	- vyzera ze problem je pri simulacii situacie ktora sa ma testovat
<a href="#">Infinity</a>	Bug	<a href="#">INFINITY-146</a>	Opravit testy	23.2.2015 0:36	Peter Filipek	0,5	- evidentne k zaveru ze test je nefunkcni a je nutne ho reimplementovat dospeli aj ostatne timy a preto bolo povodne zakomentovany - pre reimplementaciu testu bude nutne podrobne nastudovat ako sa nastavuje a vypocitava pozicia agenta a ako docielit jeho rotaciu a nasledne tuto situaciu nasimulovat
<a href="#">Infinity</a>	Sub-task	<a href="#">INFINITY-145</a>	<a href="#">INFINITY-143&gt; testsubtask</a>	16.2.2015 18:22	Miroslav Wolf	5	
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-143</a>	testisue	16.2.2015 18:13	Miroslav Wolf	5	
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-30</a>	Prerobiť vector3 na vector3d	21.2.2015 16:00	Juraj Simek	2	Analyzoval som triedy Vector3 a Vector3D a hľadal som rozdiely medzi týmito triedami, vytvoril som dokument zachytávajúci rozdiely. Okomentoval som triedu Vector3D, ktorá sa bude používať ďalej. Z triedy Vector3D som vymazal metódu clone() a trieda je teraz immutable. Kód, ktorý túto metódu používal som prerobil len pomocou priradenia, nakoľko pri immutable triedach nie je šanca na zmenu položiek vektora.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-30</a>	Prerobiť vector3 na vector3d	22.2.2015 14:01	Juraj Simek	2	Urobil som triedu Vector3D a upravil metódu clone() vektor3, ktorá transformovala Vector3 na Vector3D. Upravil som zdrojové kódy projektu Jim tak, aby na miestach, kde pracovali s triedou Vector3, pracovali teraz s triedou Vector3D. Rozsiahle úpravy som vykonal v projekte Testframework, ktorý vo veľkej miere používal triedu Vector3. Všetok zdrojový kód tohto projektu som teda zamenil tak, aby správne pracoval s metódami Vector3D. Nakoniec som kontroloval metódy setX(), setY() a setZ(), či sú v projektoch používané správne, nakoľko pri Vector3D sú immutable ale v prípade Vector3 menili obsah objektu.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-26</a>	Oboznámiť sa s testovacím frameworkom	20.2.2015 10:53	Martin Vrabec	0,75	hladanie a citanie dokumentacie k test frameworku
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-26</a>	Oboznámiť sa s testovacím frameworkom	22.2.2015 11:05	Martin Vrabec	3	Hľadanie príčiny nefunkčnosti pridavania agenta - agenta pridáva metóda getAgent() - ak agent neexistuje, cez synchronizáciu sa získa voľný ftp port a zavola sa metóda AgentManager : StartAgent(), získa sa nastavenie prostredia a zadane príkazy pre robota "properties_robotcup_player_command" sa načítajú do príkazov na vykonanie - vytvorí sa nový processBuilder s príkazmi, vytvorí sa prístup pre agenta PROPERTIES_ROBOCUP_PLAYER_DIR a cez vlákno sa snaží pridať robota - debugger sa po prvom kroku synchronizácie vráti este zopakovať synchronizáciu a ako ďalší krok vráti robota kde je null - príčina neznama
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-26</a>	Oboznámiť sa s testovacím frameworkom	23.2.2015 10:59	Miroslav Wolf	2	citanie dokumentacie k testframeworku, testovanie testframeworku a hladanie casti z ruby
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-26</a>	Oboznámiť sa s testovacím frameworkom	23.2.2015 11:44	Miroslav Wolf	0,5	testovanie pridavania hracov
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-26</a>	Oboznámiť sa s testovacím frameworkom	23.2.2015 16:53	Michal Segec	0,5	
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-147</a>	Aplikovanie ZMP na pohyby	23.2.2015 14:43	Metod Rybar	1	Learning about high skill functionality and creation.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-147</a>	Aplikovanie ZMP na pohyby	23.2.2015 16:40	Metod Rybar	1,5	Learning and noting basic requirements for highskill, fixing WalkFastZMP, player stands now after fall
<b>Total</b>						27,75	