

Project	Type	Key	Title	Date	Username	Time Spent (h)	Comment
Infinity	Story	INFINITY-153	Refaktoring TestFramework	12.3.2015 13:40	Michal Segec	1	
Infinity	Story	INFINITY-153	Refaktoring TestFramework	13.3.2015 13:07	Michal Segec	2	
Infinity	Story	INFINITY-153	Refaktoring TestFramework	14.3.2015 13:03	Michal Segec	2,5	
Infinity	Story	INFINITY-153	Refaktoring TestFramework	16.3.2015 14:47	Martin Vrabec	1,5	Refaktoring balicku sk.fiit.testframework.communication.agent - Trieda AgentJim.java obsahuje metodu na vykonanie ruby scriptu, ktoru vyziva metoda invokeMove z rovnakej triedy // ponechane - Metoda invokeRestart je anotaciou zadefinovana ako deprecated s poznankou ze nic nerobi, spusta sa len v tej metode ktora pouziva ruby (1.odstavec) - Bola odstranena zbytocna trieda AgentJimTest, kde niekto len otestoval agenta so zadanou server adresou
Infinity	Story	INFINITY-153	Refaktoring TestFramework	16.3.2015 17:30	Martin Vrabec	1,167	Refaktoring balicku sk.fiit.testframework.robocupserver okrem triedy RobocupServerCommand.java - RobocupServerCommand je interface ktory obsahuje niekoľko subtried, tie budu prerobene - RobocupServer.java obsahuje dve rovnake metody getServerInstance, z toho jedna bezparametrova, tu hlasi UCD ako nepouzivanu, atial ponechane - SetAgentPosition.java je tam tiez dva krat s roznyimi parametrami, pri jednej sa nastavuju agent data a pozic, pri druhej ktoru UCD hlasi ako nepouzivanu sa nastavuje nazov timu, id hraca a pozicia, vyzera ze je nepotrebná ale zatiaľ je ponechana
Infinity	Story	INFINITY-152	Refaktoring RobocupLibrary	12.3.2015 19:37	Juraj Simek	1	dokumentovanie refaktorovania RoboCupLibrary
Infinity	Story	INFINITY-150	Analýza pádu agenta pri otáčaní	16.3.2015 15:50	Metod Rybar	3	Debugovanie pohybov, upravenie použiteho lowskillu, nájdenie pravdepodobnej chyby
Infinity	Story	INFINITY-148	Pripraviť videá a plagát na IITSRC	15.3.2015 20:23	Peter Filipek	2	Priprava materialov na plagat: - texty - obrázky - grafika
Infinity	Story	INFINITY-148	Pripraviť videá a plagát na IITSRC	15.3.2015 22:34	Michal Segec	1	
Infinity	Story	INFINITY-148	Pripraviť videá a plagát na IITSRC	16.3.2015 12:08	Peter Filipek	2,5	plagat hotovy, snad
Infinity	Story	INFINITY-37	Upraviť zisťovanie pádu hráča	15.3.2015 20:11	Miroslav Wolf	1,5	Implementacia funkcie pre zistovanie pádu hráča pomocou accelerometeru. Implementovana funkcia bola prebrana z funkcie pre mobilne zariadenia no na nasom agentovi nefungovala, pri roznych nastaveniach funkcie nastali nasledovne situacie - robot bud padol a nevedel sa zdvihnut, pripadne sa zdvihol ale az po dlhej dobe, alebo stale padal a zdvihal sa lebo si myslel ze je stale padnuty. Bud bude treba najst vhodnejšiu funkciu, alebo danu funkciu analyzovat a zistit v com je chyba.
Infinity	Story	INFINITY-37	Upraviť zisťovanie pádu hráča	16.3.2015 11:13	Miroslav Wolf	0,5	Snazil som sa zistit preco nefunguje mnou naimplementovana funkcia pre zistovanie padu pomocou accelerometeru vyzivana v mobilnych zariadeniach no neuspesne.
Infinity	Story	INFINITY-37	Upraviť zisťovanie pádu hráča	16.3.2015 13:43	Miroslav Wolf	2,5	Peter navrhol funkciu na detekciu padu pomocou accelerometeru a tak sme ju skusali a testovali. Zda sa ze funguje korektnie, akurat v poslednom commite od Metoda vyzera ze je nejaky problem so ZMP. Okrem toho som skusal navrhnut funkciu pomocou senzorov na nohach, co sa mi ciastocne tiez podarilo akurat bude asi potrebne lepsie vyladit niektore hodnoty pretoze obcas sa stane ze robot sa nepostavi hned ale az po nejakej chvilii a ma problemy so vstavanim ked padne na chrbat. Tato funkcia vsak tiez nefungovala uplne spravne v poslednom commite kedze ZMP sa este upravuje, preto by moznou bolo vhodnejšie testovat a skusat navrhnut detekcie padu ked bude ZMP v poriadku. Na robotovy bez ZMP sme tiez spominane funkcie testovali a tam fungovali v poriadku.
Infinity	Story	INFINITY-37	Upraviť zisťovanie pádu hráča	16.3.2015 13:48	Peter Filipek	1,75	Skumania diplomovej prace hudeca, zistovanie informaci o ForceResistance perceptor a Accelerometer. hráč v pokoji vykazuje prijaté hodnoty z akcelerometra: x = 0, y = 0, z = 9.81 pri pade na brucho alebo chrbat sa hodnota gravitacneho zrychlenia presunie na os Y. Vytvoril som jednoduchou funkciu ktora pri starsom commite so ZMP fungoval pri novsiom commite uz tak uspesna nebola.
Infinity	Story	INFINITY-37	Upraviť zisťovanie pádu hráča	16.3.2015 14:30	Miroslav Wolf	0,5	
Infinity	Story	INFINITY-37	Upraviť zisťovanie pádu hráča	16.3.2015 17:16	Peter Filipek	0,583	Pre pad na brucho a chrbat staci kontrolovat os Y pri pade na bok treba kontrolovat aj os X. Bez využitia absolutnej hodnoty je mozne detekovat ci robot padol na chrbat, brucho pravy alebo lavy bok. Zaujma me moze byt sledovat aj hodnoty phi ktore sa pri pade pohybujú okolo hodnoty 3.
Total						25	