

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

# Zápisnica zo stretnutia #7

## Tím sixPack

*Bc. Jozef Blažíček*

*Bc. Ján Ďurica*

*Bc. Jakub Chalachán*

*Bc. Matúš Ivanoc*

*Bc. Maryna Kovalenko*

*Bc. Miloš Štefčák*

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2016/2017

# Obsah

1. Základné informácie.....	1
2. Opis stretnutia.....	1
2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia.....	1
3. Úlohy do backlogu.....	2
4. Poznámky a odporúčania .....	2

# 1. Základné informácie

Dátum: 9.11.2016  
Miestnosť: 4.20  
Čas: 11:00 – 13:30  
Vedúci stretnutia: Bc. Jozef Zaťko  
Zapisovateľka: Bc. Maryna Kovalenko

Prítomný:

1. Bc. Jozef Zaťko
2. Bc. Jozef Blažíček
3. Bc. Ján Ďurica
4. Bc. Jakub Chalachán
5. Bc. Matúš Ivanoc
6. Bc. Maryna Kovalenko
7. Bc. Miloš Štefčák

## 2. Opis stretnutia

Stretnutie sa hneď začalo diskusiou, v ktorej každý z členov tímu sa vyjadril k tomu, v akom stave sú úlohy, ktoré mu boli priradené, keďže sa prvá verzia našej práce odovzdáva už budúci týždeň.

Ďalej sme sa venovali web stránke nášho tímu, hlavne tomu, čo dáme ako plán. Objasnili sme si rozdiel medzi tabuľkou úloh a plánom. Veci, ktoré nás napadali sme prediskutovali, Jakub si ich poznačil a trochu neskôr pridal na web.

Dôležitou témou boli tiež čiary, k použitiu ktorých náš tím zatiaľ smeruje. Povedali sme si, že dôležité pre nás je testovanie toho, čo vidí agent a následne prepočítavanie súradníc objektov na absolútne. Na ich základe sa dá určiť, ktoré presne čiary z množstva čiar to sú. Hneď sme si ale všimli taký problém, že realizácia prepočtu súradníc je možná v prípade, keď agent vie, kde sa nachádza, na čo predpokladáme, že stačí, aby videl aspoň 1 bod z 8. Venovali sme sa aj kruhu, ktorý sa nachádza v strede ihriska. Výsledkom diskusie nášho tímu a členov minuloročného tímu je predpoklad, že kruh pozostáva z 10 čiar. Následne Jozef Blažíček sa vyjadril k častému použitiu trigonometrických funkcií v kóde, ktoré patria medzi najpomalšie čo sa týka výpočtovej náročnosti. Navrhol nahradenie všetkých výskytov  $\sin$ - $\cos$  použitím hash tabuľky.

Pokračovali sme výhľadom do budúcnosti, snažili sme si vybrať smer, ktorým pôjdeme v najbližšom čase. Nápady:

- Doimplementácia na určenie, ktorú čiaru si agent myslí, že vidí.
- Nájsť problémy, ktoré by mohli vzniknúť pri práci s čiarami.
- Namapovanie na základe historie (kde agent bol, čo videl / polohy lopty).
- Zistiť logiku poradia čiar.

V druhej polovici stretnutia sme sa venovali hlavne dokumentácii a ukončili sme stretnutie zadaním úloh do backlogu.

### 2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

JIRA issue	Súhrn	Zodpovedný	Stav
------------	-------	------------	------

FUTBAL3D-55	Komunikácia JIMa s testFrameworkom	Miloš Štefčák	Nesplnené
FUTBAL3D-38	Vykresľovanie čiar	Jakub Chalachán	Nesplnené
FUTBAL3D-54	Analýza využitia informácií o čiarach v zahraničných tímoch	Maryna Kovalenko	Nesplnené
FUTBAL3D-56	Aktualizácia web stránky	Jakub Chalachán	Nesplnené
FUTBAL3D-67	Kapitoly manažérske roly a metodiky	všetci	Nesplnené
FUTBAL3D-87	Sumarizácia šprintu č. 2	Miloš Štefčák	Nesplnené
FUTBAL3D-89	Sumarizácia šprintu č. 3	Matúš Ivanoc	Nesplnené
FUTBAL3D-88	Sumarizácia šprintu č. 1	Ján Ďurica	Nesplnené
FUTBAL3D-62	Vygenerovať export z jiry	Maryna Kovalenko	Nesplnené
FUTBAL3D-59	Úvod k dokumentácii k riadeniu	Jakub Chalachán	Nesplnené
FUTBAL3D-71	Úvod k inžinierskemu dielu	Maryna Kovalenko	Nesplnené
FUTBAL3D-52	Dokumentácia k riadeniu	Jozef Blažiček	Nesplnené
FUTBAL3D-53	Dokumentácia k inžinierskemu dielu	Jozef Blažiček	Nesplnené
FUTBAL3D-73	Opis použitých pluginov	Matúš Ivanoc	Nesplnené
FUTBAL3D-78	Zápisnica z 6. stretnutia	Miloš Štefčák	Splnené

### 3. Úlohy do backlogu

Keďže šprint sa ešte neukončil a mali sme už zadefinované úlohy na tento týždeň, ktoré nie sú ešte splnené, nové úlohy sme pridávali do backlogu.

Názov úlohy	Zodpovedný
Vyhodnocovanie hodnovernosti polohy agenta	Jakub Chalachán
Aktualizácia WIKI	Matúš Ivanoc
Vytváranie testov	všetci

### 4. Poznámky a odporúčania

Parsovanie sa nebude robiť vždy, lebo to spomalí výpočet.

Oplatí sa zistiť, či sa dá zabrániť v Eclipse použitie cos-sin. Bude sa to používať iba keď agent nevie svoju polohu na ihrisku.