

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

# Zápisnica zo stretnutia #10

## Tím BAREKO

*Bc. Baňas Michal*

*Bc. Harvan Šimon*

*Bc. Loureiro Ernest*

*Bc. Lukáč Daniel*

*Bc. Moravčík Marko*

*Bc. Rešutík Lukáš*

*Bc. Roba Dávid*

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt I

# Obsah

1. Základné informácie .....	3
2. Opis stretnutia.....	3
3. Vyhodnotenie úloh .....	3
4. Poznámky .....	4

# 1. Základné informácie

Dátum: 6.11.2017  
Miestnosť: 4.26  
Čas: 8:00 – 9:30  
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík  
Zapisovateľ: Bc. Michal Bañas  
Prítomný:  
Bc. Bañas Michal  
Bc. Loureiro Ernest  
Bc. Lukáč Daniel  
Bc. Rešutík Lukáš  
Bc. Roba Dávid

## 2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 10. tímové stretnutie tímu BAREKO spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa zúčastnili všetci členovia tímu okrem Marka a Šimona. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Michal Bañas. Jednalo sa o prvé stretnutie v rámci Uruguajského šprintu, venovali sme sa už ukončeným úlohám. Postupne sa ku každej ukončenej úlohe vyjadril člen tímu, ktorý si ju vybral.

Na začiatku nám Dávid ukázal, ako a kde treba zmeniť premennú pre úpravu vzdialenosti pre rýchly beh agenta. Následne objasnil aké hodnoty môže nadobúdať a zhodli sme sa na upravenej hodnote.

Daniel nám predviedol svoju prácu, kde ukázal, ako fungujú LowSkillly a HighSkillly chôdze. Objasnil, ako testoval túto chôdzu, koľko krát spúšťal testy agenta a ako upravoval hodnoty pre zlepšenie efektivity chôdze a zníženie počtu pádov na zem. Bohužiaľ neprišiel na žiadne vylepšenie. Hodnotil taktiež vplyv zmeny vzdialenosti k lopte pri zmene rýchlosti behu s tým, že na počet pádov to vplyv nemá.

Ernest nám ukázal, aké veci pridal do testFrameworku a aké zmeny uskutočnil v rámci prípravy na lepšie orientovanie hráča v priestore. Následne sa viedla dlhá rozprava o tom, ako budeme používať dáta z gyroskopu na zlepšenie skillov agenta. Ernest navrhol na základe získaných dát pri pohybe agenta v testFrameworku vypočítať funkciu pomocou Excelu, ktorá bude aproximovať ďalšie hodnoty pri pohybe hráča a tak dosiahneme možné zlepšenie pri jeho pohybovaní a rozhodovaní.

Následne sme taktiež navrhli úlohy do ďalšieho šprintu

## 3. Vyhodnotenie úloh

Uvádžame tabuľku splnených úloh v deň stretnutia.

#	Úloha	Stav
1	8. zápisnica	splnené
2	9. zápisnica	splnené
3	Návod k pridávaniu jima cez test framework	splnené
4	Sumarizácia 3. šprintu	splnené
5	Metodika commitovania a verziovania	splnené
6	Vypracovanie inžinierskeho diela	splnené
7	Vypracovanie dokumentácie k riadeniu	splnené

8	Úprava vzdialenosti momentu spomalenia hráča pri príprave ku kopnutiu	splnené
9	Vyhodnotenie chôdze hráča	Splnené
10	Zavesenie na web Inžinierskeho diela	Splnené
11	Pridať ciele projektu	Splnené
12	Pridať splnené úlohy	Splnené
13	Nájdienie/opravenie mŕtvych linkov na wiki	Splnené
14	Implementácia náklonu - highskill	Splnené
15	Zisťovanie náklonu z gyroskopu	Splnené
16	Rozšírenie world modelu o náklon	Splnené
17	Plánovanie	Splnené

Tabuľka č.1: Splnené úlohy

Nasledujúca tabuľka uvádza úlohy, ktoré sme si pripravili do ďalšieho šprintu.

#	Úloha	Stav
1	Plánovanie	TODO
2	10. zápisnica	TODO
3	11. zápisnica	TODO
4	Sumarizácia 4.šprintu	TODO
5	Sumarizácia zimného semestra	TODO
6	Oprava backlogu	TODO
7	Zisťovanie náklonu z pevných bodov	TODO
8	Vytvorenie taktiky a stratégie pre náklon	TODO
9	Vytvorenie analýzy dát na základe nameraných hodnôt z gyroskopu	TODO
10	Pridanie nových dokumentov	TODO
11	Získanie premenných (hodnôt) z Kalmanovho filtra UT Austin	TODO
12	Oprava chyby v našej implementácii sin/cos	TODO

Tabuľka č.2: Úlohy v príprave

## 4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.