

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #16

Tím BAREKO

Bc. Baňas Michal

Bc. Harvan Šimon

Bc. Loureiro Ernest

Bc. Lukáč Daniel

Bc. Moravčík Marko

Bc. Richard Pintér

Bc. Rešutík Lukáš

Bc. Roba Dávid

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt II

Obsah

| | |
|---|---|
| 1. Základné informácie | 3 |
| 2. Opis stretnutia..... | 3 |
| 3. User stories a tasky zaradené do šprintu | 4 |
| 4. Poznámky | 4 |

1. Základné informácie

Dátum: 12.3.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Lukáč Daniel
Prítomný:

Bc. Baňas Michal
Bc. Loureiro Ernest
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Harvan Šimon
Bc. Moravčík Marko
Bc. Pintér Richard
Bc. Rešutík Lukáš
Bc. Roba Dávid

2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 16. tímové stretnutie tímu BAREKO, na ktorom sme štartovali Čilský šprint, spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa zúčastnili všetci členovia tímu. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Lukáč Daniel. Pred stretnutím bol pripravený backlog s úlohami.

V úvode stretnutia sme sa venovali problematike logovania dát v test frameworku. Boli objasnené nedostatky a neprehľadnosť implementovaného logovania. Navrhli sme vytvoriť naše vlastné logovanie s výpisom priamo do súboru. Tejto problematike sa ujal Bc. Rešutík Lukáš. Vytvorili sme nové user story, kam sme vložili potrebné úlohy. Dohodli sme taktiež primárny formát logovania dát a to .csv, kde sme taktiež určili jeho žiadanú štruktúru. Doplnkom bude aj logovanie do viacerých formátov.

Ďalšou témou bola problematika lopty a jej rotácie v priestore. Tieto úlohy boli riešené Bc. Pintérom Richardom, Bc. Loureiro Ernestom a Bc. Lukáčom Danielom, ktorí prezentovali svoj prínos. Viedla sa debata o zlepšení stavu vnímania lopty Jimom v priestore, čo sa aj podarilo. Avšak v rámci debaty sme zhodnotili, že bol implementovaný skôr "hack-fix", ktorý bude v budúcnosti treba dotiahnuť do konca. Prišli sme na to, že hlavným problémom pri tomto, bolo nedostatočné pochopenie fyziky v projekte, načo však nebol čas. Preto sme sa rozhodli vytvoriť nové user story, týkajúce sa fyziky, kam sme pridali jednotlivé úlohy.

Stretnutie pokračovalo s témou Kalman filtra, kde sa do debaty zapájali najmä Bc. Roba Dávid, Bc. Baňas Michal a Bc. Moravčík Marko. Úvodom tejto problematiky bolo predstavenie získaných dát Kalman filtra aplikovaného na loptu v pohybe. Tieto dáta boli prezentované formou grafu. Vedúci tímu Ing. Kapustík Ivan nám dodatočne vysvetlil a zreferoval poznatky o dátach, ktoré reprezentujú pohyb a orientáciu lopty. Riešili sme tak diferencie medzi relatívnymi a absolútnymi dátami pred a po použití Kalman filtra na ne. Ďalej sme riešili problém pridávania hráča do test frameworku po novej implementácii kalman filtra, čo bude potrebné vyriešiť v tomto šprinte, aby sa dala nová implementácia otestovať.

Ďalej sme sa venovali nášmu webu, kde mal hlavné slovo Bc. Harvan Šimon. Zreferovali sme, že náš web je v súčasnosti v bezchybnom stave a všetko funguje ako má. Náš vedúci Ing. Kapustík Ivan dodal, že je potrebné dať pozor nato, aby boli všetky výstupné dokumenty aj vo forme wiki.

Ďalšou témou bola motorika samotného hráča. Zhodnotili sme, že je potrebné doladiť veci týkajúce sa približovania hráča k lopte, vstávania hráča po páde a otáčania hráča v priestore, ak loptu nevidí. Do backlogu sme pridali nové user story a vytvorili úlohy. Avšak toto nie je naším primárnym cieľom. Dohodli sme sa, že ak sa zvýši čas v šprinte, budeme sa touto problematikou zaoberať viac.

Posledným krokom stretnutia bolo vykonanie planning pokru.

3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Ekvádorského šprintu.

| # | Úloha | Typ |
|----|---|--------|
| 1 | Modifikácia logu | US - 5 |
| 2 | Kalman deep testing | US - 8 |
| 3 | Fyzika | US - 8 |
| 4 | Dokumentácia a web | US - 1 |
| 5 | Úprava implementácie logovania do súboru | T |
| 6 | Implementácia logovania do csv a iných formátov | T |
| 7 | Návod na používanie nového logu | T |
| 8 | Fix nefunkčného pridania hráča cez TF | T |
| 9 | Zistenie lokalizácie impl. presných súradníc | T |
| 10 | Logovanie všetkých súradníc do súboru | T |
| 11 | Prevod relatívnych suradníc na absolútne (presna poloha) | T |
| 12 | Overenie nového kalmana cez grafy | T |
| 13 | Vytvorenie wiki-sekcie (fyzika) | T |
| 14 | Vysvetlenie polárnych súradníc | T |
| 15 | 3D Vektorová analýza | T |
| 16 | Zistenie výpočtu polohy podľa pevných bodov | T |
| 17 | 16. zapisnica | T |
| 18 | 17. zapisnica | T |
| 19 | Retrospektiva 7. sprintu | T |
| 20 | Pridanie úloh z minulého šprintu a pridanie dokumentov na web | T |

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.