

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

# Zápisnica zo stretnutia #19

## 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: 3.4.2018  
Miestnosť: 3.26  
Čas: 16:00 – 18:00  
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík  
Zapisovateľ: Bc. Lukáš Rešutík  
Prítomný:

Bc. Baňas Michal  
Bc. Moravčík Marko  
Bc. Rešutík Lukáš  
Bc. Roba Dávid  
Bc. Pintér Richard  
Bc. Loureiro Ernest

## 2. Opis stretnutia

V utorok sa uskutočnilo 19. tímové stretnutie tímu BAREKO, spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa zúčastnili vyššie vymenovaní členovia tímu. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Lukáš Rešutík.

V úvode stretnutia Ernest predstavil napísanú retrospektívu z minulého týždňa. Ernest ukázal odpracovaný čas a jednotlivé názory tímových členov.

Druhým krokom bolo predstavenie úpravy webu, kde bola pridaná sekcia špeciálnych dokumentov.

Následne Ernest spustil veľkú diskusiu o prevode relatívnych a absolútnych súradniciach. Ernest uviedol, že všetky výpočty prebiehajú v radiánoch a zapisujú sa tak aj do výsledku a preto to nemusí dávať zmysel. Spomenuli sme problém, že neexistuje žiaden dokument o prevode týchto súradníc. Identifikovali sme miesto, kde nastáva prevod týchto súradníc. Otočené súradnice, ako sa spomínalo na predchádzajúcom stretnutí, sú otočené hneď na začiatku a ostatné veci sú postavené nad touto chybou. Naplánovali sme spôsob opravenie tejto chyby, pričom časť sme už opravili. Hlavným problémom, ktorý vyplýva z tohto problému je otočenie osí na monitore.

Ďalším bodom bolo navrhnutie riešenia chyby v seba lokálizácii. Spracovanie bodov poslaných zo servera nastáva v poradí v akom prídu, čo spôsobuje pomýlenie si ľavej tyčky brány s ľavým rohom ihriska. Tento spôsob môžeme nahradiť spracovaním na základe mena, čo predstavuje najjednoduchšie riešenie tohto problému. Ernest prezentoval riešenie v triede *AgentRotationCalculator.java*.

Ďalšou časťou bolo rozobratie posunu v Kalmanovom filtry. Dávid s Markom nás upozornili, na základe doterajších zistení, že je nutné rátať aj s rýchlosťou pohybu. Pri riešení tejto úlohy prišli nato, že funkcia *getSpeed* nefunguje. Po diskusii s vedúcim tímu, sme dospeli k záveru, že by mohla stačiť funkcia *getRelativeSpeed*.

Posledným krokom stretnutia bolo pridanie úloh na úpravu návodu logovania, keďže pri používaní sa návod ukázal nedostatočný. A spomenuli sme efektívne kopy a naplánovali prípravu dokumentácie na testovanie tretej strane.

### 3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Čilského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	Fix invertovaných súradníc.	US - 8
2	Refactor testframeworku.	US - 5
3	Dokumentácia a web	US -1
4	Ladenie kalmana na loptu.	US - 8
5	Oprava skákania brány.	T
6	Zistenie miesta implementácie rel->abs(fixné body)	T
7	Kontrola kde dochádza k zámene X/Y	T
8	Analýza využívania sférických súradníc.(rad. Vsdeg.)	T
9	Fix zaseknutia Jima v testframeworku.	T
10	Zmena logiky funkcie.	T
11	18. Zápisnica.	T
12	Retrospektíva 8. sprintu.	T
13	Vytvorenie ďalšej sekcie na nasom webe.	T
14	Zozbieranie dokumentov pre sekciu nase dokumenty.	T
15	Testovanie matic	T
16	Porovnanie starehokalmana s novym.	T
17	19. zápisnica.	T

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku taskov a userstories pridaných na tomto stretnutí.

#	Úloha	Typ
1	Oprava logu	US - 3
2	Prepis návodu na logovanie	T
3	Singleton default	T

### 4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.