

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #20

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: 26.3.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Richard Pintér
Prítomný:

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

2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 20. tímové stretnutie tímu BAREKO, spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Stretnutia sa zúčastnili všetci členovia tímu. Zodpovedný za zápis zo stretnutia bol určený Bc. Michal Bañas.

Daniel vysvetlil ako logovanie dát ovplyvňuje výkon Jima a kazí ho na slabších počítačoch. Pri vypnutí logovania sa podstatne zrýchlil beh programu. Taktiež prišiel s tým, že pri debug taktike nebeží toľko vecí ako pri klasickej, nie je tam toľko zbytočného kódu. Aktuálny problém opravil Daniel len tak, že breakol nekonečný cyklus.

Ernest prišiel na to že dochádza k zámene osí. Opravil to všetko na jednotný spôsob. Opravil pôvodný spätný prepočet sférických súradníc z karteziánskych. Vytvoril vektor pomocou sférických súradníc. Zámenu stupňov Ernest opravil tak, že pridal atribúty *phi* a *theta* pre vector3D, vytvára vektory pomocou metódy *spherical()*.

K zisteniu implementácie prevodu relatívnych súradníc na absolútne – Ernest hľadal a hľadal a vymenil znamienka v podmienkach no dochádza tam len k výpočtu rotácie, nie absolútnych súradníc. Treba ešte dopísať do dokumentu záver riešenia.

Pri skúmaní pohybu lopty sme dochádzali k chybe, že logované dáta skočia z 0 rovno na 10 a až tak pokračujú pomaly do 15. Marko povedal, že vie loptu poslať cez všetky súradnice

Treba napísať do každej jednej dokumentácie, kde zobrazujeme nejaké grafy a výpočty o akých presných súradniciach je reč, opísať poriadne osi, miesto kde stojíme a pod.

Vrámci logovania treba pridať logovanie času pre lepšiu prehľadnosť v dátach, najlepšie gametime cez prepínač vo funkcii.

Taktiež na wiki treba pridať sekciu s logovaním a nahádzať tam všetko.

Na vylepšenie matíc pre Kalmana sme konzultovali s Ing. Kapustíkom možné spôsoby. Pri hľadaní najlepších možných matíc by nám mohli pomôcť genetické algoritmy, ktoré treba ale poriadne premyslieť. Viac info k postupom bolo pridaných do komentáru k user story „Automatizovanie testovania kalman filtra“.

Následne prebehla retrospektíva a úspešné ukončenie šprintu.

3. User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku user stories a taskov zaradených do Panamského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	(10) Dokumentácia a web	US - 1
2	Oprava "skákania" brány	US - 8
3	Ladenie kalmana na loptu 2	US - 8
4	Analýza efektivity zdrojového kódu	US - 5
5	Uprava logovania	US - 3
6	Testovanie tretou stranou	US - 3
7	20. zapisnica	TASK
8	21. zapisnica	TASK
9	Retrospektiva 9. sprintu	TASK
10	Príprava finálnej dokumentácie produktu	TASK
11	Doplnenie wiki o dokumenty	TASK
12	Zozbieranie dokumentov pre wiki	TASK
13	Spracovanie dokumentov pre wiki	TASK
14	Vytvorenie YOURKIT reklamy na nasom webe	TASK
15	Analyza zameny pozicie rohov a brankoviska	TASK
16	Prestudovanie triedy AgentPositionCalculator.java	TASK
17	Fix zameny bodov	TASK
18	Doladenie vzorcov kalman filtra	TASK
19	Finalizacia matic	TASK
20	Analyza noveho riesenia	TASK
21	Dokumentacia k práci s maticami kalman filtra	TASK
22	Vybavenie licencie na YOURKIT	TASK
23	Rozbehanie YOURKITU	TASK
24	Testovanie scenara false pre debug taktiku	TASK
25	Testovanie scenara true pre debug taktiku	TASK
26	Vytvorenie dokumentu pre wiki	TASK
27	Pridanie game time-u do logovania	TASK
28	Pridanie prepínača s možnosťou volby vymazania suboru pri starte	TASK
29	Pripravenie nasej verzie pre testovanie	TEST
30	Pretestovanie tretej strany s dokumentom	TEST
31	Spoločny meet test	TEST

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.