

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #21

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. Poznámky	4

1. Základné informácie

Dátum: 16.4.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Šimon Harvan
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 21. 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. Šimon Harvan

Na úvod sa Šimon vysvetlil, čo spravil s Wiki. Reorganizoval celú wiki a pridal články, ktoré boli vytvorené.

Následne Ernest vysvetlil ako chce využiť nástroj YourKit a čo všetko je potreba urobiť pre to aby sme ho mohli používať. Dohodol sa so Šimonom, že treba na stránku dať ich potvrdenie, že budeme ich nástroj používať iba na nekomerčné účely. Potom im môže napísať a získa licencie pre každého z nás.

Ďalšiu úlohu kalmanovho filtra a pokrok v tejto úlohe povedal Dávid. Spýtal sa na to aké možnosti, lebo jeho výsledky sú neuspokojivé. Ing. Kapustík navrhol ďalšie možné postupy.

Michal Bañas robil na zlepšení matíc v Kalmanovom filtri a navrhol automatické testovanie na zlepšenie efektivity. Pri aktuálnom testovaní matíc by táto úloha nebola uskutočniteľná, kvôli zdĺhavosti testovania. Ostatní sa k automatickému testovaniu postavili zamietavo z dôvodu nedostatku času a nevedomosti, koľko by trvalo naprogramovanie tohto testovania.

Ernest pokračoval v identifikácii toho, kde sa osi zamienajú a prišiel na to, že v niektorých častiach kódu sa používajú správne a niekde nesprávne. Ešte sa mu nepodarilo identifikovať, kedy sa v kóde vytvorila táto chyba. Povedal, že do konca šprintu chce prísť na to, kde to bolo a identifikovať tieto chyby. Ale bude to komplikovanejšie, lebo musí veľa debugovať.

Richard mal na starosti pridanie game time do logovania, ale problem bol v dvoch rôznych logoch a ich synchronizácii. Keďže sa agent zapína až po testframeworku, tak nemajú rovnaký čas začatia. Marko Richardovi poradil aby použil systémový čas.

Šimon potom ešte otvoril tému wiki a ukázal ako je to upravené a aké články sú tam pospájané. O niektorých článkoch nebolo vedno, lebo boli zle usporiadané prípadne so zlými názvami. Vytvorila sa nová úloha „Refactor wiki clankov“, ktorí zahŕňa premenovanie článkov, vytvorenie sekcie „Na úvod“, aby tímy ďalších rokov nemali problém začať s projektom svižnejšie a rýchlejšie

Po tomto sa dohodlo testovanie s druhou skupinou, ktorá mala otestovať naše riešenie, ktoré malo byť otestované 3. Stranou, na Utorok (17.4.2018) 16:30

Stretnutie sa skončilo po tejto informácii.

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 praci 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 prepinaca s moznostou volby vymazania suboru pri starte	TASK
29	Pripravenie nasej verzie pre testovanie	TEST
30	Pretestovanie tretej strany s dokumentom	TEST
31	Spolocny meet test	TEST

Tabuľka č.1: Úlohy zaradené do šprintu

Uvádzame tabuľku taskov a userstories pridaných na tomto stretnutí.

#	Úloha	Typ
1	Refactor wiki článkov	TASK

4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.