

Základné informácie

Dátum: 23.4.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Lukáč Daniel

Prítomný:

Bc. Baňas Michal
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Moravčík Marko
Bc. Rešutík Lukáš
Bc. Roba Dávid
Bc. Loureiro Ernest

Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 22. 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. Lukáč Daniel.

Stretnutie otvoril Bc. Loureiro Ernest, ktorý predstavil svoju prácu na jednotlivých úlohách. Zanalyzoval a vysvetlil fungovanie triedy *AgentPositionCalculator*. Na základe jeho analýzy opravil nesprávne otočenie súradníc ihriska, no skonštatoval, že je to príliš prepletené s celkovým fungovaním projektu a že je preto potrebné vynaložiť oveľa viac práce a úsilia, aby sa to dotiahlo do správneho konca. Ukázalo sa, že os Y je zrkadlovo obrátená a aj po úprave robot stále útočí na svoju bránu. Zaoberali sme sa teda otázkou, či chyba nie je len v taktike, keďže kód je s obrátenými súradnicami celý prepletený. Ak by chyba nebola v taktike, treba zistiť ako funguje prepočítavanie pozícií XYZ a fungovanie *gotoposition*. Na koniec predstavil opravu skákania brány.

Stretnutie pokračovali problematikou Kalman filtra, kedy Bc. Roba Dávid začal predstavovať jeho dokument, ktorý je určený k práci s maticami. Na základe tohto dokumentu sme riešili rôzne matice a vysvetľoval, ktoré hodnoty matíc zodpovedajú jednotlivým osiam X alebo Y . Zaoberali sme sa stavovou prechodov maticou F , maticou sumu snímača R , maticou merania H , maticou nepresnosti

Q a počiatočnou maticou. Riešili sme problém nulových hodnôt počiatočnej matice, kedy filter nefunguje vôbec, no zatiaľ nevieme prečo, keďže vzorové príklady disponovali nulovými hodnotami. My sme do počiatočnej matice hodnoty doplniť museli. Na základe doterajšieho testovania a úpravy matíc sme vytvorili dokument *finalizacia_matic.pdf*, kde sú zaznamenané doposiaľ najlepšie možné hodnoty matíc. Náš vedúci tímu pán Ing. Kapustík komentoval fungovanie matíc, pričom zhodnotil, že je na tom potrebné ešte zapracovať. Ďalej sa vyjadril k predošlému dokumentu určeným maticiam, ktorý je na wiki a zhodnotili sme, že je starý a nepodstatný. Bc. Roba Dávid a Bc. Moravšík Marko sa dohodli, že sa posledný šprint budú snažiť vylepšiť kalman filter čo najviac a pripraviť ho do štádia rozvoja pre budúce tímy. Bc. Moravčík Marko ešte skomentoval dolaďovanie vzorcov. Ing. Kapustík upozornil že chýba dokument k tomuto tasku a je potrebné urobiť výstup v podobe dokumentácie k každej vypracovanej úlohe.

Ďalej sme riešili výsledok nového riešenia kalman filtra na základe grafov, ktoré vypracoval Bc. Baňas Michal. Zistili sme, že je tu zlepšenie oproti poslednému riešeniu.

Spolu s vedúcim tímu pánom Ing. Kapustíkom sme riešili problém nefunkčných linkov na simspark. Zistili sme, že všetky linky na simspark odkazovali na mŕtve linky, pričom cez oficiálnu stránku robocupu sme sa tam vedeli preklikali. Z čoho vyplynula ďalšia úloha pre Bc. Harvana Šimona v podobe presmerovania všetkých existujúcich linkov na nove stránky simsparku.

Prebrali sme ako vyzerá náš finálny dokument k produktu. Bc. Baňas Michal a Bc. Lukáč Daniel na ňom začali pracovať a zbierať všetky potrebné dokumenty, no finálny dokument nie je stále hotový. Začalo sa to robiť v predstihu aby sme mali na všetko dostatok času. Ďalej sme sa dohodli, že retrospektíva posledného šprintu sa bude riešiť ešte pred tým, ako sa odovzdá inžinierske dielo a dokumentácia k riadeniu.

Pokračovanie prebiehalo ďalej v podobe vysvetľovania jednotlivých metód profilingu aplikácie, ktorého sa ujal vedúci tímu pán Ing. Kapustík. Zároveň sme riešili fungovanie programu Yourkit. Bc. Lukáč Daniel nám od prezentoval jeho prácu a vysvetlil základne fungovanie Yourkitu. V rámci tejto prezentácie sa odprezentoval aj dokument pre Yourkit vypracovaný Bc. Pintérom Richardom. Zhodnotili sme, že tento program je skvelý pre budúcu prácu a skvelý pre analýzu efektivity zdrojového kódu. Je vhodné ho používať zároveň s písaním kódu. Ďalší tím by sa možno mohol zamerať na optimalizáciu kódu použitím Yourkitu, pre ktorý bolo vybavených 10 ročných licencií.

Pokračovali sme riešením logov, ktorých autorom je Bc. Rešutík Lukáš. Zhodnotili sme, že nie všetko v logovaní je dotiahnuté do finálnej podoby. Bc. Rešutík Lukáš na základe poznámok logovanie v poslednom šprinte upraví presne podľa požiadaviek. Ďalej sme v rámci logovania zhodnotili, že na wiki nie je aktuálny návod pre jeho používanie, čo je potrebné urýchlene upraviť.

V ďalšej časti sme prebrali testovanie tretej strany a zhodnotili, že je potrebné priložiť tieto dokumenty do našich finálnych dokumentov. V priebehu tohto týždňa je potrebné testovanie spísať a doplniť dokumenty.

Vedúci tímu pán Ing. Kapustík pri retrospektíve opakovane upozornil, že ak je úloha v stave done, musí mať nejaký komentár alebo dokument, čo presne bolo v úlohe spravené.

User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádame tabuľku user stories a taskov zaradených do Panamského šprintu.

#	Úloha	Typ
1	Oprava súradníc	US - 8
2	Kalman na loptu	US - 8
3	Logovanie - oprava	US - 3
4	Finalizácia projektu	US - 3
5	Testovanie performance - YOURKIT	US - 3
6	(11) Dokumentácia a web	US - 1
7	Analýza nesprávneho útočenia	T
8	Oprava nesprávneho útočenia	T
9	Testovania scenára false pre debug taktiku	T
10	Testovania scenára true pre debug taktiku	T
11	Test s logmi	T
12	Test bez logov	T
13	Oprava game time v logoch	T
14	Analýza chyby logovania	T
15	22. zápisnica	T
16	23. zápisnica	T
17	Retrospektíva 10. šprintu	T
18	Retrospektíva 11. šprintu	T
19	Vypracovanie inžinierskeho diela	T
20	Vypracovanie dokumentácie k riadeniu	T
21	Merge zdrojových kódov	T
22	Test fungovania projektu po merge	T
23	Test fungovania web stránky	T
24	Pretestovanie tretej strany - DOKUMENT	T

25	Vytvorenie samostatnej vetvy s výmenou súradníc	T
26	Vytvorenie statickej verzie webu	T
27	Vytvorenie CD nosiča s projektom	T
28	Vytlačenie dokumentov	T
29	Využitie konkrétnych hodnôt sumu podľa simsparku	T
30	Vyhodnotenie sumu	T
31	Vytvorenie odporúčaní pre ďalšie pokračovanie v projekte	T
32	Presmerovanie linkov simspark na nový WEB simsparku	T
33	Refactor wiki článkov	T

Tab.1 - Úlohy zaradené do šprintu

Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.