

Základné informácie

Dátum: 30.4.2018
Miestnosť: 3.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Dávid Roba

Prítomný:

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

Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 23. 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. Roba Dávid.

Stretnutie otvoril Bc. Lukáč Daniel, ktorý predstavil svoju prácu na jednotlivých úlohách. Zanalyzoval a vysvetlil fungovanie nástroj Yorkit. Na základe analýzy skonštatoval, že Yorkit ponúka veľmi veľa funkcií, z ktorých niektoré nevie načo slúžia. Následne predstavil test Yorkitu na našom projekte bez logovania. Najskôr otestoval program bez Jima a následne po pridaní Jima. S porovnaním výsledkov vyplynulo, že po spustení Jima sa načítalo 2909 tried a zapli sa 3 nové thready. Z výsledkov ďalej vyplynulo, že hodnoty CPU pre jednotlivé metódy sa držali na úrovni 30-40% počas celého behu programu. Na záver ešte dodal, že do dokumentácie doplní chýbajúce grafy. Následne prešiel k druhej úlohe, kde spísal odporúčania pre pokračovanie v projekte pre nasledujúce tímy. Z vybraných spomenul refaktor taktík, prípadne vytvorenie nových taktík, celkovú optimalizáciu kódu, ďalšia implementácia Kalman filtra či lepšie porozumenie programu Yorkit.

K Yorkitu sa následne vyjadril Bc. Richard Pintér, ktorý sa tiež venoval testovaniu tohto programu. Program testoval na našom projekte, avšak tento krát aj s logovaním. Po spustení sa načítalo 3540 tried. Na základe toho navrhol, aby spolu s Danielom urobili testovanie projektu bez logovania aj s logovaním na vlastných počítačoch a následne sa porovnajú hodnoty oboch testov.

Stretnutie ďalej pokračovalo predstavovaním úloh Bc. Ernesta Loureira, ktorý nás informoval o tom, že našiel článok k akcelerometrom, v ktorom sa rata ako sa ma hráčovi posunúť hlava pri náklone. Následne nám začal vysvetľovať prečo beží hráč na vlastnú bránu. Problém je podľa neho v prepočte relatívnych súradníc na absolútne. Má pocit, že relatívne súradnice sa počítajú zle a na základe toho si hráč nie je schopný správne dopočítať, kam má ísť. Plánuje sa povenovať debugovaniu, aby videl aké hodnoty vstupujú do výpočtu a porovnať ich s tými, ktoré by tam mali ísť reálne. Podľa neho bude chyba v triede *vector3D*, konkrétne vo funkcii *globalize*. Po opravení výpočtu by mal hráč vidieť objekty správne a mal by bežať správnym smerom.

Pokračovali sme riešením logov, ktorých autorom je Bc. Rešutík Lukáš. Zistil, že problém v logovaní v Testframeworku je v tom, že Testframework si nie je schopný dotiahnuť dáta z Jima. Problém následne odstránil vytvorením vlastného logera v Testframeworku. Taktiež poznamenal, že je potrebné na wiki vytvoriť k logovaniu vlastnú sekciu, v ktorej bude výrazne vyznačený rozdiel medzi logovaním v Jimovi a v Testframeworku.

Ako posledný svoje dokončené úlohy predstavil Bc. Šimon Harvan, ktorý sa venoval úprave článkov na wiki. Vytvoril sekciu, ktorá informuje čitateľa o tom, ako postupovať pri študovaní projektu. Taktiež nás informoval o tom, že odkazy na starú stránku simsparku aktualizoval na novú stránku.

V ďalšom priebehu sme riešili úlohy týkajúce sa finálneho odovzdania. Bc. Michal Bañas nás informoval, že začal pracovať na inžinierskom diele. Pán Ing. Kapustík nám oznámil, že na prenosné médium je potrebné dať aj statickú verziu stránky. Na základe tohto faktu, sme sa dohodli, že je potrebné prekontrolovať našu webovú stránku a pripraviť jej finálnu fázu, ktorú budeme môcť nahráť na médium. Túto časť si zobral na starosť Bc. Šimon Harvan. Taktiež sme sa dohodli, že bude potrebné kontaktovať tím, ktorý testoval náš projekt, ako to vyzerať s dokumentom k testovaniu nášmu projektu.

User stories a tasky zaradené do šprintu

Uvádame tabuľku user stories a taskov zaradených do Guyanského 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 s logmi	T
10	Testovania scenára true pre debug taktiku s logmi	T
11	Testovania scenára true pre debug taktiku bez logov	T
12	Testovania scenára true pre debug taktiku bez logov	T
13	Oprava game time v logoch	T
14	Analýza chyby logovania	T
15	22. zázpisnica	T
16	23. zázpisnica	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.