

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #4

Tím BAREKO

Bc. Bañas Michal

Bc. Harvan Šimon

Bc. Loureiro Ernest

Bc. Lukáč Daniel

Bc. Moravčík Marko

Bc. Rešutík Lukáš

Bc. Roba Dávid

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík
Predmet: Tímový projekt I
Ročník: 2017/2018

1. Základné informácie

Dátum: 2. 10. 2017
Miestnosť: 4.26
Čas: 8:00 – 11:00
Vedúci stretnutia: Ing Ivan Kapustík
Zapisovateľ: Bc. Baňas Michal
Prítomný:

Bc. Baňas Michal
Bc. Haváš Ivan
Bc. Loureiro Ernest
Bc. Moravčík Marko
Bc. Rešutík Lukáš
Bc. Roba Dávid

2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo tretie tímové stretnutie spoločne s vedúcim projektu Ing. Ivanom Kapustíkom. Na stretnutí sme rozobrali viacero dôležitých bodov programu, spísaných v nasledujúcich bodoch:

- Ernest sa rozhodol, že pomôže rozbehať Šimonovi prostredie na Macu, napíše návod
- začíname nový šprint - brazílsky týždeň
- pre každý šprint sa spraví jedna vetva
- dorobia sa dve vetvy - ready for test, testing
- dohodnú sa dvojice, postupujeme podľa metodiky Scrumdesku
- treba zistiť či Scrumdesk podporuje prepojenie s BitBucketom
- treba požiadať Atlassian o licencie pre študentov
- treba dorobiť metodiku rizík
- upraviť všetky dokumenty podľa metodiky dokumentácie
- zavesiť plagát na stránku

3. Retrospektíva Argentínskeho šprintu

- podarilo sa skoro všetko čo sa malo podariť
- spísali sa metodiky

- problémové tasky:
 - porovnanie Kalman UT - JIM: bolo to veľmi rozsiahle, treba pridať jedného človeka k Markovi
 - rozbehanie na Macu - spísané problémy, informácie čo prečo ako nefunguje, rozbehanie cez virtuálny stroj
- názory členov tímu na prvý šprint:
 - Dávid: - je spokojný s komunikáciou, bola ukážková
 - Lukáš: - je spokojný s telefonátmi
 - chcel by viac komunikácie cez slack
 - Michal:- je nadmieru spokojný so všetkým
 - Šimon:- nadmieru spokojný so všetkým
 - Marko:- bola nádherná
 - Ernest:- špecifikácia taskov by mala byť podľa neho presnejšia
- treba robiť dobré opisy k taskom!
- začať robiť na tasku do dňa-dvoch aby sa vedel zmeniť task ak je nevhodne zadaný

4. Úlohy do Brazílskeho šprintu

- treba získať licenciu od Atlassianu
- treba spraviť metodiku rizík
- Kalman :
 - pozrieť implementáciu v Java
 - pozrieť implementáciu v C++
 - pozrieť staršie dokumentácie predchádzajúcich tímov
- pozrieť berlínsky tím
- pozrieť, ako robot vníma čiary, náklon hrude a hlavy
- náhrada pomalých funkcií (sin/cos) tabuľkou alebo iným, rýchlejším riešením, porovnať rýchlosť starého výpočtu sin/cos a nového
- treba rozbehať wiki
- zisťovanie polohy:
 - zistiť, ako robot vníma okolie - ako pozerá na čiary s rôzne naklonenou hlavou, ako vplýva náklon hrude a hlavy na videnie čiar
 - podľa dvoch bodov zisťujeme, kde sme
 - overiť/ zistiť výšku robota, v akej výške má oči
 - 8 oporných bodov (tyčky bránky a rohové zastávky - symbolické výrazy, tagy, názvy, parametre)
 - vie svoju približnú polohu, smer, no potrebuje si to zrakom dokalibrovať, overiť
 - ako sa zohľadňuje naklonenie hráča pri určovaní vlastnej polohy

5. Poznámky

Dohodlo sa neformálne stretnutie, na ktorom sa rozdelia pokrové karty. Autor ďalšej zápisnice nebol určený.