

# 1. Základné informácie

Dátum: 13.11.2017  
Miestnosť: 4.26  
Čas: 8:00 – 10:30  
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík  
Zapisovateľ: Bc. Marko Moravčík

Prítomný:

Bc. Harvan Šimon  
Bc. Moravčík Marko  
Bc. Lukáč Daniel  
Bc. Baňas Michal,  
Bc. Loureiro Ernest  
Bc. Roba Dávid

Bc. Rešutík Lukáš sa nemohol zúčastniť stretnutia zo zdravotných dôvodov.

## 2. Opis stretnutia

Na začiatku stretnutia nám Bc. Loureiro Ernest popísal bamboo, ako funguje, ako sa tam registrovať. Povedali sme si, že sa Bamboo bude používať na Unit testy, vytvorené v projekte. Dohodli sme sa, že sa registrujeme všetci. Našla sa chyba v kóde, pri spúšťaní Init.java v TestFrameworku. Takže bude potrebné urobiť revíziu implementácie kódu. Čo sa týka naklonenia hlavy, tak sme usúdili, že to nie je nijako zohľadnené.

Vedúci projektu Ing. Ivan Kapustík nám opisoval Jima a jeho nakláňanie. AgentModel je potrebné rozšíriť o náklon, treba si dať pozor na výsledné hodnoty z gyroskopu, accelerometra. Dva uhly náklonu. Zistiť, či sa dá spočítať keď vidí 2 body. Dobré bude inšpirovať sa UT Austin hráčom, ako sa nakláňa. Pridať korektnú reprezentáciu do AgentModela. Zistiť ako je možné detekovať náklon z pozície 8 pevných bodov, k tomu dodať čiary. Gyroaccelerometer (otáčanie) nás bude zaujímať, s akými údajmi pracuje, takže otestovať jeho vlastnosti. Tak isto odskúšať 2 typy chôdze, ako ten náklon pri daných chôdzach kolíše, a porovnať s tým čo vidíme.

Zistili sa mŕtve linky vo wiki, potreba vyriešiť. Dohodli sme sa na konečnom písaní všetkých dokumentov, nebudeme už dávať úvodnú stranu a ani obsah.

Ukončili sme Kolumbijsky šprint. Zostal jeden nedokončený task “Analýza hľadania lopty”, ktorý sa presunie do ďalšieho šprintu. Task “Analýza zohľadnenia naklonenia hráča” sa nám presunie do DONE s tým, že sa na ňom nič nerobilo, vzhľadom na jeho duplicitu s už vykonanými taskami. Vykonali sme sumarizáciu 3. šprintu, ktorú zapisoval Bc. Roba Dávid.

Vytvoril sa nový šprint (Bolívijský) a zdefinovali nové tasky, ktoré sme si popísali, určili ich náročnosť a podľa toho sme uviedli aj odhadovaný čas, ktorý bude potrebný na vykonanie týchto taskov. Taskom “Pridať ciele projektu” a “Pridať splnené úlohy” sme neprideľovali časy, lebo Bc. Rešutík Lukáš už má niečo pripravené a nebol na stretnutí, tak sme nevedeli odhadnúť daný čas. Následne sme si tasky pridelili.

### 3. Vyhodnotenie úloh

Uvádzame tabuľku splnených úloh v deň stretnutia.

#	Úloha	Stav
1	Zavesenie dokumentácie na web	Done
2	Revízia návodov a inštalácii na wiki	Done
3	Analýza zohľadnenia naklonenia hráča	Done
4	Náhrada starých funkcií sin/cos	Done
5	Analýza vnímania čiar - náklon hlavy	Done
6	Analýza vnímania čiar – náklon hrude	Done
7	7. zápisnica	Done
8	Sumarizácia 3. šprintu	Done

Tabuľka č.1: Splnené úlohy

Nasledujúca tabuľka uvádza úlohy, ktoré nie sú ešte ukončené, a nové úlohy, ktoré sme zadefinovali pre 4.šprint.

#	Úloha	Stav
1	8. zápisnica	In progress
2	Analýza hľadania lopty	In progress
3	Úprava vzdialenosti momentu spomalenia hráča pri príprave ku kopnutiu	TODO
4	Vyhodnotenie chôdze hráča	TODO
5	9. zápisnica	TODO
6	Návod k pridávaniu jima cez test framework	TODO
7	Metodika commitovania a verzovania	TODO
8	Ukladanie fixnej polohy lopty za podmienky ak iný hráč nie je v okolí	TODO
9	Zavesenie na web Inžinierskeho diela	TODO
10	Pridať ciele projektu	TODO
11	Pridať splnené úlohy	TODO
12	Nájdenie/opravenie mrtvých linkov na wiki	TODO
13	Príprava pre implementáciu funkcie justLineSeen(ParsedData, int)	TODO
14	Implementácia náklonu - highskill	TODO
15	Zisťovanie náklonu z gyroskopu	TODO
16	Rozšírenie world modelu o náklon	TODO

Tabuľka č.2: Úlohy v prograse