

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií

# Zápisnica zo stretnutia #9

## Tím BAREKO

*Bc. Baňas 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

# Obsah

1. Základné informácie .....	3
2. Opis stretnutia.....	3
3. Vyhodnotenie úloh .....	3
4. Poznámky .....	4

# 1. Základné informácie

Dátum: 6.11.2017  
Miestnosť: 4.26  
Čas: 8:00 – 9:30  
Vedúci stretnutia: Ing. Ivan Kapustík  
Zapisovateľ: Bc. Michal Bañas  
Prítomný:

Bc. Bañas Michal  
Bc. Loureiro Ernest  
Bc. Harvan Šimon  
Bc. Moravčík Marko  
Bc. Lukáč Daniel  
Bc. Rešutík Lukáš  
Bc. Roba Dávid

## 2. Opis stretnutia

V pondelok sa uskutočnilo 9. 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. Michal Bañas. Jednalo sa o priebežné stretnutie v rámci Bolívijského šprintu, venovali sme sa už ukončeným úlohám. Postupne sa ku každej ukončenej úlohe vyjadril člen tímu, ktorý si ju vybral.

Prvým z bodov programu bolo hľadanie premennej, zodpovednej za spomalenie hráča v určitej vzdialenosti od lopty. Bc. Dávid Roba nás uviedol do problematiky, pričom objasnil, v ktorých častiach projektu sa pohyboval, no aj tak sa nám to ani za pomoci Ing. Ivana Kapustíka nepodarilo nájsť. Zhodli sme sa na tom, že pri prezeraní kódu treba daný kód aj komentovať, ak prideme na to, na čo daná funkcia je. Pre budúce generácie.

Následne sme si prešli všetky dokumentácie, ktoré bolo potrebné v tento týždeň spraviť a odovzdať ich oficiálnu verziu do AIS. Tieto dokumentácie obsahujú doterajší súhrn všetkých prác, ktoré sme v tíme doposiaľ vykonali.

Bc. Marko Moravčík nám ukázal, na čo prišiel pri hľadaní informácií o gyroskope, ako funguje, kde sa používa a aké hodnoty nadobúda. Následne sme viedli diskusiu o tom, čo s týmito dátami následne bude treba robiť. Tu sú základné poznámky pre ďalšiu prácu:

- Pri rozšírení world modelu o náklon treba spraviť nejakú analýzu dát, aké hodnoty sa tam menia
- Ernest chce robiť pokus kde bude testovať hodnoty náklonov, aby sme mohli samostatne riešiť náklony – v test frameworku máme; v editore pohybov chceme vedieť otáčať hlavou o určitý počet stupňov; robot sa nahne a zostane nahnutý, budeme vedieť dáta z gyroskopu a na základe týchto údajov budeme vedieť, ako upravovať videnie čiar.
- Treba spraviť nové premenné, ktoré budú ukazovať čistý náklon od osí, nie inkrementálny. Treba brať stále aktuálne dáta z gyroskopu a aktuálne dáta z naklonenia hráča.
- world model musí mať aktuálnu reprezentáciu sveta jima
- musíme si zvlášť zapisovať tieto hodnoty v testframeworku

- všetko by malo byť vrámci xml
- históriu neriešime
- my musíme zabezpečiť vynulovanie hodnôt na začiatku/ zistenie hodnôt
- po skončení náklonu zistíme, aké hodnoty sa tam menili
- my budeme vedieť aké dáta máme z gyroskopu, následne to budeme vedieť využiť pri sledovaní čiar
- výstupom má byť funkcia, ktorá bude prijímať dáta z gyroskopu a na základe nich vytiahne aktuálny náklon
- pozrieť formát toho ako vníma Jim čiaru, má tam vzdialenosť a uhly, ktoré budeme upravovať na základe našich dát z gyroskopu
- my budeme len brať dáta z gyroskopu, Ernest zapracuje na implementácii uhlov
- porovnanie uhlu náklonu voči dátam z gyroskopu
- funkcia so vstupom dát z gyroskopu, ktorá vráti uhol
- transformácia uhla do robotického videnia – zohľadnenie fyzického modelu voči vnímaniu

### 3. Vyhodnotenie úloh

Uvádza tabuľku splnených úloh v deň stretnutia.

#	Úloha	Stav
1	8. zápisnica	splnené
2	Návod k pridávaniu jima cez test framework	splnené
3	Sumarizácia 3. šprintu	splnené
4	Metodika commitovania a verziovania	splnené
5	Vypracovanie inžinierskeho diela	splnené
6	Vypracovanie dokumentácie k riadeniu	splnené
7	Pridať ciele projektu	splnené

Tabuľka č.1: Splnené úlohy

Nasledujúca tabuľka uvádza úlohy, ktoré nie sú ešte ukončené.

#	Úloha	Stav
1	9. zápisnica	TODO
2	Úprava vzdialenosti momentu spomalenia hráča pri príprave ku kopnutiu	In progress
3	Vyhodnotenie chôdze hráča	TODO
4	Zavesenie na web Inžinierskeho diela	TODO
5	Pridať splnené úlohy	In progress
6	Nájdenie/opravenie mrtvých linkov na wiki	In progress
7	Implementácia náklonu - highskill	TODO
8	Zisťovanie náklonu z gyroskopu	Done
9	Rozšírenie world modelu o náklon	In progress
10	Plánovanie	TODO

Tabuľka č.2: Úlohy v prograse

### 4. Poznámky

Stretnutie prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií.