

## Refactor zaseknutia Jima v testframeworku

- príčina: zahltenie pamäte pri výpisoch do konzoly v testframeworku tým pádom spomalenie celkového fungovania Jima

- riešenie: vypol som logovanie do konzoly, skúšal som viaceré a krajšie varianty ale všetko bolo horšie ako toto

- dôsledky:

- Jim prestal toľko padať
- dokáže sa prekopať ku gólu aj na 2 kopy (110 sekúnd)
- myslím že vypnutie logovania do konzoly zrýchlilo celý kód a tým pádom prebiehajú aj lepšie výpočty a spracovávanie dát zo servera

- analýza:

- hodnotím, že fyzika Jima je v dobrom stave, Jim toľko nepadá a dokáže sa udržať, pri najlepšom prípade dal gól len s jedným spadnutím
- kód je príliš pomalý a komplikovaný, čo spomaľuje všetky procesy Jima pre jeho správne fungovanie
- ak som pridal výpis ďalších logov do konzoly vývojového prostredia, Jim sa ešte zhoršil, takže netreba mať príliš veľa logov na výpis, odporúčam len tie potrebné
- lepšie fungovanie Jima nastáva ak je debug taktika nastavená v properties na true(obrázok 2)
- ak som nastavil debug taktiku v properties na false(obrázok 3), fungovanie Jima sa mierne zhoršilo, no aj tak bol schopný dopracovať sa ku gólu v lepšom čase ako doteraz
  - z posledných 2 odrážok hodnotím, že taktiky, ktoré Jim využíva sú v zlom stave a práve tie zhoršujú jeho fungovanie, keďže mám pocit, že jeho stabilita a orientácia je v dobrom stave

- testovanie: ok

```

private void readForever(String agentName, BufferedReader stream) {
    String line = null;

    try {

        while((line = stream.readLine()) != null) {
            if(line.length() > 100)
                break;
            AgentJim agent = runningAgents.get(agentName);

            if (agent != null) {
                agent.getStdout().append(line + "\n");

                for (IAgentManagerListener listener : managerListeners) {
                    listener.agentOutputLine(agent, line: line + "\n");
                }
            }
        }
        stream.close();
    }
    catch (IOException e) {
        logger.warning( msg: "Error while reading agent's output: " + e.getMessage());
    }
}

```

Obrázok 1 - vypnutie logovania - AgentManager.java

```

# Debug tactic
DEBUG_TACTIC_ENABLE = true
DEBUG_TACTIC_NAME = KickToVector

```

Obrázok 2 - debug taktika true

```

# Debug tactic
DEBUG_TACTIC_ENABLE = false
DEBUG_TACTIC_NAME = KickToVector

```

Obrázok 3 - debug taktika false