

Zápisnica č. 1

Zápis z priebehu konaného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: D208
- Dátum a čas : 19.10.2005 16:55
- Prítomní:
 - Ing. Marian Lekavý
 - Ing. Andrej Neczli
 - Bc. Vladimír Krivuš
 - Bc. Peter Mešťaník
 - Bc. Peter Vojtek
 - Bc. Peter Židek

Téma stretnutia

Úvodné stretnutie tímu so zadávateľom úlohy.

Hlavné body stretnutia

1. Vzájomné predstavenie sa tímu a zadávateľa.
2. Stručná charakteristika úlohy riešenej v projekte, informácie o medzinárodnej súťaži Robocup.
3. Rozdelenie niektorých úloh v rámci tímu.

Popis stretnutia

2. Stručná charakteristika úlohy riešenej v projekte, informácie o medzinárodnej súťaži Robocup

Úlohou tímu v projekte bude na základe analýzy hráčov vybraných tímov v súťažiach Robocup a Robocup 3D vytvoriť novú architektúru hráča pre súťaž Robocup 3D. Vytvorená architektúra musí byť platformovo nezávislá a pritom dostatočne rýchla aby spĺňala podmienky súťaže Robocup, z tohto dôvodu bol ako implementačný jazyk zvolený jazyk C++. Výsledný produkt, teda hráč musí byť skompilovateľný v prostredí UNIX/LINUX, pretože v tomto prostredí je vyvíjaný server pre súťaž Robocup. Z tohto dôvodu je treba zabezpečiť do softvérového štúdia niekoľko počítačov s operčným systémom UNIX/LINUX, presnú verziu je treba voliť tak aby bola čo najviac kompatibilná so serverom, najlepšie by bolo zabezpečiť takú verziu operačného systému na ktorom je server vyvíjaný.

3. Rozdelenie niektorých úloh v rámci tímu.

Na úvodnom stretnutí boli rozdelené niektoré úlohy v tímovom projekte

Peter Mešťaník – vedúci tímu

Peter Židek – zástupca vedúceho tímu

Peter Vojtek – kontrola kvality (formálna stránka dokumentov, dodržiavanie míľnikov, ...)

Ján Suchal – prezentácia projektu a tímu na webe

Stav riešených úloh

Nie sú riešené žiadne úlohy.



Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
1.1	všetci	Preštudovať fungovanie servera a modelového hráča	19.10.2005	2.11.2005
1.2	VK, AN, PV, PŽ	Analyzovať architektúry hráčov existujúcich tímov	19.10.2005	2.11.2005
1.3	PM	Skompilovať a spustiť server (lokálne v soft. štúdiu), analyzovať komunikáciu hráč – server	19.10.2005	2.11.2005
1.4	JS	Vytvoriť web prezentáciu projektu a tímu.	19.10.2005	2.11.2005
1.5	PM	Zabezpečiť nainštalovanie UNIX/LINUX v soft. štúdiu	19.10.2005	2.11.2005

Vysvetlivky

- AN – Andrej Neczli
- ML – Marian Lekavý
- VK – Vladimír Krivuš
- PM – Peter Mešťaník
- JS – Ján Suchal
- PV – Peter Vojtek
- PŽ – Peter Židek