

Zápisnica č. 15

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 13.4.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš** – zapisovateľ
 - **Bc. Peter Mešťaník** – vedúci stretnutia
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Ján Suchal**
 - **Bc. Peter Vojtek**
 - **Bc. Peter Židek**

Téma stretnutia

Pokračovanie v započatej implementačnej fáze, príprava dokumentácie a príprava na bližiacu sa prezentáciu spojenú so ŠVOČ.

Hlavné body stretnutia

1. Článok na IIT SRC.
2. Dokumentácia k implementácii a inštalácii.
3. Pokračovanie v implementácii

Popis stretnutia

1. AN bola pridelená úloha vytvoriť alebo inak získať záznam 3D zápasu, ktorý by mohol byť odprezentovaný. Od ML vznikla požiadavka, aby sme sa pri druhej prezentácii (v rámci ŠVOČ budeme mať prezentáciu až v dvoch jej častiach) venovanej RoboCupu viac sústredili na rozdieli medzi 3D a 2D verziou. PŽ má za úlohu vytvoriť kostru prezentácie a začať ju dopĺňať, pričom má možnosť prerozdeliť prípravu niektorých jej častí ostatným členom tímu, ktorí si ju následne pripravujú.
2. PM by mal vytvoriť popis modulov, a to vo význame ich vzájomného prepojenia (ktorý modul by mal vidieť ktorý). Ďalej by mal vytvoriť návod k inštalácii serveru a návod, ako na tejto inštalácii spustiť nášho hráča. JS sa bude ďalej zaoberať štruktúrou hráča (popisom, aké moduly ho tvoria). PŽ vytvorí návod na použitie base-class. PV rozšíri popis systému (parser, wrapper, ...), začať parsovať protihráča, prepočet na abs. súradnice.
3. AN a VK budú naďalej pokračovať v implementácii formácii, ktorú stále nestihli v uspokojivej forme dokončiť. VK bude tiež pokračovať v module Prediction (prispôbiť rozhranie History modulu, ...). PŽ by mal ďalej zistiť, ako je to s dostávaním správ *sensations* a pokúsiť sa zabezpečiť, aby nám tieto chodili každý tik (nie iba každý piaty).

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
12.3	AN	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Farmári.	Nedokončené.
12.4	VK	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Stjupit dox.	Len čiastočne dokončené, pokračovať.
15.5	PM zodp., PV	Implementovať primary IS module	Dokončené.
15.7	VK	Navrhnuť algoritmus prediktora a čo sa dá implementovať.	Len čiastočne dokončené, pokračovať.
16.1	PM zodp., PV	Navrhnuť a vytvoriť history modul	Čiastočne dokončené (existuje štruktúra, treba ju ešte naplniť).
16.2	PV zodp., PM	Vytvoriť model sveta	Dokončené.
16.3	JS	Na základe rozhodovacieho stromu navrhnuť moduly	Čiastočne dokončené (existujú šablóny, treba ich naplniť).
16.4	PŽ	Dokumentácia a návod na použitie k BaseClass.	Čiastočne dokončené (treba dokončiť návod).
16.5	JS	Dokumentácia k systémovej časti	Dokončené.
16.6	PV,PM	Zistiť podmienky pre odovzdanie dokumentácie v 10. týždni.	Zisťuje sa.

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
17.1	AN	Získať záznam 3D zápasu	13.4.2006	20.4.2006
17.2	PŽ	Vytvorenie kostry prezentácie, prerozdelenie úloh.	13.4.2006	20.4.2006
17.3	PM	Popis prepojenia modulov	13.4.2006	20.4.2006
17.4	PM	Návod na inštaláciu servera a rozbehanie nášho hráča.	13.4.2006	20.4.2006
17.5	JS	Popis modulov, ktoré tvoria hráča.	13.4.2006	20.4.2006
17.6	PV	Rozšíriť popis systému, začať parsovať protihráča, abs. súradnice	13.4.2006	20.4.2006
17.7	VK	Prispôsobiť rozhranie Predict modulu History modulu.	13.4.2006	20.4.2006
17.8	PŽ	Správy <i>sensations</i> .	13.4.2006	20.4.2006



Vysvetlivky

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