

Zápisnica č. 6

Zápis z priebehu konaného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 23.11.2005 16:55
- Dozor: **Ing. Marian Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš** - zapisovateľ
 - **Bc. Peter Mešťaník**
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Ján Suchal**
 - **Bc. Peter Vojtek** – vedúci stretnutia
 - **Bc. Peter Židek**

Téma stretnutia

Vypracovanie posudku, zistenie priebehu riešenia úloh z predchádzajúcich stretnutí a určenie ďalšieho postupu.

Hlavné body stretnutia

1. Zistenie stavu doteraz zadaných úloh.
2. Komentár dozoru k v minulom týždni odovzdanej dokumentácii.
3. Zadelenie nových úloh.

Popis stretnutia

1. V úvode sme si prešli zoznam pridelených úloh, pričom k nim zaujímali stanoviská ich riešitelia:
 - úlohy 3.2, 4.1, 5.1, 5.2, 5.3 (odovzdanie dokumentácie) – úloha bola splnená a prijatie dokumentácie bolo potvrdené dozorom
 - 5.4 – prvotná verzia posudku bola vypracovaná. Zo strany dozoru bolo požadované pridať viac informácií z posudzovaného dokumentu (o čom vlastne dokument bol a čo riešili, nie iba ktoré časti sa nám páčili a ktoré nie). Tiež máme zaujať stanovisko k návrhu a špecifikácii a skomentovať, či sú vhodne spracované vzhľadom na analýzu.
 - 1.5 – v štúdiu bola nainštalovaná distribúcia Linux-u Debian. Bolo rozhodnuté, že aj náš tím bude vyvíjať projekt v tejto distribúcii.
 - 1.3 – vzhľadom na splnenie úlohy 1.5 sa začali práce aj na tejto úlohe (inštalácia prebehla), ktoré si ešte vyžadujú čas (*kompilácia*)
 - 4.3 – bolo zistené, že agenti môžu komunikovať iba cez knižnicu Spades. Bolo stiahnuté PDF o komunikácii so serverom. Úloha bola rozšírená o požiadavku zipsania pravidiel turnaja, ktoré budú vložené do dokumentácie, aby sa na ne mohlo odkazovať.
 - 4.2 – v predchádzajúcej zápisnici bola táto úloha chybné priradená VK. Zodpovený je PM. Úloha je, pravdepodobne aj kvôli týmto nezrovnalostiam, neukončená.
2. Ku konečnej verzii odovzdanej dokumentácie boli zo strany dozoru vznesené nasledujúce pripomienky:
 - simulačná liga je 2D, 3D a Rescue, nie iba 2D a 3D
 - v budúcnosti sa máme vyhýbať použitiu spojenia FEI/FIIT. Ak je ho nutné použiť, treba vysvetliť ich vzájomný vzťah.
 - dokument obsahoval gramatické chyby
 - treba používať slovo agenti, nie agent
 - nadpisy na rovnakej úrovni nemajú rovnakú významovú hodnotu. Je potrebné ich prehodnotenie a prípadný posun o úroveň nižšie pod spoločný nadpis.
 - použité cudzie slová treba vyznačiť kurzívou, ich použitie obmedziť
 - chyby pri číslovaní obrázkov, jeden obrázok (na ktorý bol odkaz) chýbal



- je vidieť, že jednotlivé analýzy tímov boli vypracované viacerými osobami. Treba zjednotiť ich formát, hlavne časť „Základné informácie“.
 - tím SKLO nevychádza z výsledkov tímu Deravá kopačka, ale zo Stjupit Dox. Obrázok patrí k dokumentu tímu Deravá kopačka, nie SKLO.
 - vnútorný svet tímu Deravá kopačka nepochádza od tímu Roztoče
 - zhodnotenie tímovej spolupráce je nutné presunúť zo zhodnotenia do časti o riadení
 - chýba explicitne uvedené autorstvo jednotlivých častí dokumentácie ako aj **percentuálne vyjadrenie účasti jednotlivých členov**
3. Po predchádzajúcich analýzach sme diskutovali o starých aj nových úlohách, ich obsahu a pridelení:
- 5.4 – dopracovať vzhľadom na pripomienky. Odovzdať 25. novembra 2005
 - 1.3 – ak to bude možné, do budúceho stretnutia „rozbehať“ server (je už nainštalovaný, treba ho ešte *skompilovať*)
 - 4.2 – k tejto úlohe sme sa nevyjadrovali, ale je nutné ju doriešiť
 - 6.1 – definovať ciele prototypovania a znej vychádzajúci návrh prototypu. Hlavné ciele:
 - zistiť, ako vlastne funguje spolupráca so serverom (synchronizácia, spracovanie príkazov (hlavne SENSE – ako prichádzajú zo serveru? postupne? naraz (treba ich *parsovať*)?), ...)
 - vytvoriť spodnú časť (komunikácia so serverom, synchronizácia) – modul „System“
 - otestovať možnosť naviazania na strom
 - implementovať funkcie, ktoré budú volané ako odpoveď na prijaté správy od servera (napr.: „začal sa cyklus“, „treba poslať odpoveď“, ...), a teda vytvoriť simuláciu *eventov*
 - vytvoriť základnú hierarchiu modulov
 - vytvoriť makrá pre vytváranie modulov (ak to bude možné)
 - spísať postup pre vytváranie modulov (aké makro použiť, ...) a ich použitia (kvázy používateľská príručka, ktorá bude neskôr súčasťou technickej dokumentácie)
 - ak to bude z časového hľadiska možné, implementovať aspoň primitívneho hráča, ktorý bude napr.: len bežať za loptou
 - 6.2 – vyhotoviť reakciu na posudok
 - 6.3 – vypracovať požadované rozšírenie k úlohe 4.3 (viď. prvú časť)
 - 6.4 – nájsť a preštudovať knižnicu *ZeitGeist*, vytvoriť niekoľko modulov, aby sa zistilo, ako sa s tým pracuje

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
1.3	PM	Skompilovať a spustiť server (lokálne v softv. štúdiu)	V procese.
4.2	PM	Prihlásiť sa na mailing list RoboCupu a zistiť najvhodnejšiu distribúciu linuxu na server.	V procese.
5.4	VK, JS	Napísanie posudku dokumentácie.	V procese dopracovania.

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
6.1	JS, PV, PZ	Definovať ciele prototypu a z neho vychádzajúceho návrhu prototypu.	23.11.2005	30.11.2005
6.2	VK	Vytvoriť reakciu na posudok	23.11.2005	30.11.2005
6.3	AN	Rozšírenie 4.3	23.11.2005	30.11.2005
6.4	AN	ZeitGeist	23.11.2005	30.11.2005

Vysvetlivky

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