

## Zápisnica č. 8

Zápis z priebehu konaného stretnutia tímu.

### Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 7.12.2005 16:55
- 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

Zistenie priebehu riešenia úloh z predchádzajúcich stretnutí a určenie ďalšieho postupu.

### Hlavné body stretnutia

1. Zistenie stavu doteraz zadaných úloh.
2. Diskusia ohľadom návrhu a implementácie prototypu (vnútro hráča)
3. Zadelenie nových úloh.

### Popis stretnutia

1. V úvode sme si prešli zoznam pridelených úloh, pričom k nim zaujímali stanoviská ich riešitelia:
  - 4.2 – PM je prihlásený na mailing-list. Počas týždňa prišlo aj niekoľko zaujímavostí (ako nový update serveru a ZetiGeist-u, ...). Ako distribúcia Linux-u bol zvolený Debian.
  - 7.1 – prebehla analýza zdrojových súborov základnej verzie hráča a boli použité tie najvhodnejšie časti. Obaľovač je implementovaný, nie však otestovaný. Parser ešte nie je hotový úplne, pretože nebola dostupná presná špecifikácia nadtriedy, vzorový formát správ, ...
  - 7.2 – prebehla základná analýza matematickej časti knižnice Boost. Nebolo nájsené nič, čo by sme mohli využiť pri našej časti implementácie. Padol návrh na pokračovanie v analýze knižnicou SALT, prípadne inými matematickými knižnicami.
  - 7.3 – bolo zistené, že slúžia na zefektívnenie kódu pri odalokovaní objektov z pamäte
  - 7.4 – keďže prístup na server bol spustený až pred začiatkom nového stretnutia, PŽ na tejto úlohe nemohol pracovať. Je presunutá do ďalšieho týždňa.
  - 7.5 – server je otestovaný. Zatiaľ je umožnený prístup cez PuTTY, v blízkej dobe by mala pribudnúť možnosť používať VPN, ktorú zatiaľ blokuje firewall. Mali sme možnosť vidieť „rozbehanú“ verziu s inštaláciou dodávaného hráča. Simulácia bola veľmi pomalá. Vznikla požiadavka zistiť, akú rýchlosť by to vlastne malo dosahovať.
  - 7.6 – vnútro hráča bolo bližšie rozoberané na samotnom stretnutí, preto je viac informácií v časti 2
2. Po zistení stavu riešenia doterajších úloh sa prešlo k diskusii o návrhu vnútra hráča. Spomenuté podnety tu vymenujám:
  - odnaučiť hráča behať za loptou v húfe, implementovať triedu, ktorá zabezpečí beh hráča za loptou (KickAndRun)
  - predikcia pozície (kam sa dá dobehnúť v danom čase)
  - implementovať triedu WorldView (informácie o svete) – rozhodnúť, čo by mala obsahovať
  - implementovať triedu Behave (vysoká úroveň) a SimpleBehave (nižšia úroveň), Relations – rozhodnúť, čo by mala obsahovať
  - je nutné navrhnuť štruktúru tried, ktoré budú tvoriť vnútro hráča (nakresliť krabicky)
  - implementovať komunikáciu so serverom
  - začať a čo najviac implementovať triedu BaseClass

- o padol návrh na vytvorenie návodu na inštaláciu servera. Rozhodli sme sa, že sa tým budeme zaoberať neskôr, pretože táto úloha nemá veľkú prioritu.

3. Nakoniec sa prešlo k novým úlohám, ich obsahu a pridelení. Všetky sú uvedené v tabuľke nových úloh. Podrobnejší popis nebol nutný.

### Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
4.2	PM	Prihlásiť sa na mailing list RoboCupu a zistiť najvhodnejšiu distribúciu linuxu na server.	Dokončené.
7.1	PV	Implementácia parsera a obalovača správ.	V procese (viď. 8.3).
7.2	VK	Pozrieť matematickú knižnicu.	Úloha bola rozšírená, v procese.
7.3	AN	Smart pointers.	Dokončené.
7.4	PŽ	Rozšírenie 6.4: Vytvorenie base class + registrácia modulov do stromu.	V procese (viď. 8.1).
7.5	PM	Testovanie serveru.	Dokončené.
7.6	všetci	Zamyslieť sa nad vnútrom hráča.	V procese (viď. 8.4).

### Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
8.1	PŽ	Popri práci na úlohe 7.4 vytvoriť návod, na používanie knižnice ZetiGeist. Zmeniť práva pre prístup na server.	7.12.2005	14.12.2005
8.2	PM	Dokončiť autorstvo dokumentácie v časti riadenie.	7.12.2005	14.12.2005
8.3	JS, PV	Pokračovať v úlohe 7.1.	7.12.2005	14.12.2005
8.4	JS, PM, AN	Vytvoriť štruktúru hráča (bližšie poznámky viď. časť 2 – zápis z priebehu stretnutia).	7.12.2005	14.12.2005

### Vysvetlivky

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