

Zápisnica zo stretnutia č. 21

Dátum konania: 25.4.2007

Miesto konania: Softvérové štúdium

Zúčastnení

Členovia tímu	Martin Kováčik	MK	Tomáš Selnekovič	TS
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK	Juraj Somorovský	JSO
Pedagóg	Ivan Kapustík	IK		
Hostia				

Téma stretnutia

Sumarizácia stavu projektu.

Priebeh stretnutia

TS nám oznámil, že koordinačné grafy sa nestihnú naimplementovať. Výsledkom riešenia bude stav riešenia koordinačných grafov a opis činnosti koordinačných grafov.

Sumarizuje sa stav zdrojových kódov. JSO pracuje na driblovaní. Bola odstránená chyba, ktorá spôsobovala padanie hráča. Chybu spôsobil JSO – spravil funkciu, ktorá nevracala návratovú hodnotu.

PK analyzoval možnosti brankára. Začal prepis brankára z hráča Stjupit Dox. Prepis je avšak náročný – 2000 riadkov. Robil vybiehanie za loptou a aby sa hráč hádzal za loptou. Vybiehanie v určitom momente prestalo fungovať. Laco predpokladá, že je to aplikáciou, ktorú dodal na spúšťanie hráčov.

Predpokladom je dokončenie dokumentácie do zajtrajšieho dňa (štvrtok).

LL bude rozširovať dokumentáciu na základe posledných úprav. JST upravoval strieľanie na bránu. Strieľanie povolil z väčšej diaľky.

Nie je potrebné tlačiť dokumentáciu. IK poznamenal, že stačí, ak je prezentácia prezentovaná na webovej stránke. Sumarizovali sme termíny odovzdaní projektových výstupov. V piatok nie je potrebné všetko odovzdávať.

Pre nás platí termín prezentácie 24. 5. - piatok – oficiálny termín dodania všetkého.

Na kognícii by bolo vhodné, aby sa niekto zúčastnil. IK bude prezentovať niečo všeobecné o RoboCupe. Navrhovaný člen tímu je LL – vie najviac o prihrávkach. Ďalšia navrhovaná téma sú Fuzzy regulátory. Treba vybrať jeden vhodný termín na konferencii, v ktorý sa to bude prezentovať (28-31. máj).

JSO má čiastočne spravenú dokumentáciu k driblovaniu. Sľúbil, že odovzdá dokumentáciu do zajtra večera. JSO bude robiť riadenie. Netreba to stihnúť do piatku. Chýbajú zápisy z dátumov 28.2. a 4.3.

MK dopíše dokumentáciu k podpore, ktorú implementoval – použitie frameworku, logovanie a schedulera – opíšu sa dôvody, prečo sa v uvedených veciach nepokračovalo.

V programovaní bude mať prioritu brankár. Brankára je možné dokončiť v priebehu budúceho týždňa.

MKO bude testovať hráča oproti ver. 10 serveru.

Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
79	PK	Vytvorenie prezentačného plagátu tímu	11.4.2007	16.4.2007	splnené	
80	JST	Nahratie zápasov pre potreby prezentácie	11.4.2007	14.4.2007	splnené	
81	MK	Práca na príprave prezentácie Robocupu	11.4.2007	17.4.2007	splnené	
65	TS	Pokračovanie na úlohe 65	11.4.2007	17.4.2007	splnené	

Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
82	MK	Testovanie hráča na servere ver. 10	25.4.2007	27.4.2007		
83	MK, LL, JSO, JST, TS	Dokumentácia jednotlivých častí hráča	25.4.2007	27.4.2007		
84	JSO	Dokončenie implementácie driblovania	25.4.2007	27.4.2007		
85	PK	Implementácia schopností brankára	25.4.2007	27.4.2007		

Zapísal: Martin Kováčik

Vypracoval: Martin Kováčik

Overil: Juraj Somorovský