



## Zápisnica č.8

28.11.2007  
16:00 –19:00  
Softvérové štúdio

**Schôdzu zvolal:** Ing. Ivan Kapustík

**Zapisovateľ:** Bc. Marian Buchta

### Prítomní:

- *Pedagóg:*
  - Ing. Ivan Kapustík
- *Členovia tímu:*
  - Bc. Rastislav Barlík
  - Bc. Marian Buchta
  - Bc. Štefan Dlugolinský
  - Bc. Michal Kvetan
  - Bc. Stanislava Leitmanová

### Téma stretnutia:

Zmena filozofie návrhu agenta, ktorý bude nezávislý od operačného systému, prezentácia výsledkov ovládania kĺbov v agentovi Zigorat vo forme vstávania z polohy na chrbte, diskusia návrhu tried prototypu a oddelenie modulu komunikácie do samostatného vlákna.

### Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie otvoril Bc. Marian Buchta. Pripomenul úlohy vyplývajúce z minulého týždňa. Všetky úlohy boli splnené.
2. V diskusii pokračoval Bc. Štefan Dlugolinský, ktorý prezentoval rýchle vstávanie typu “ninja”. Vstávanie začínalo z polohy ľahu na chrbte. Telo sa ohlo a stálo na rukách a nohách. Neskôr spravilo premet dozadu. Problémom sa stala stabilita hráča po dopade. Ďalej prezentoval video neprítomného Bc. Milana Šilíka vstávania hráča z polohy na chrbte. Vysvetlil všetky parametre týkajúce sa ohýbania kĺbov. Vstávanie pozostávalo z dvoch fáz:
  - a. Presun z polohy ľahu na chrbte do polohy drepu
  - b. Presun z polohy drepu do vzpriamenej polohyPrvá fáza bola veľmi zdĺhavá. Naopak druhá fáza bola.
3. Bc. Stanislava Leitmanová sa zaoberala tiež vstávaním hráča rovnako ako Bc. Milan Šilík s rozdielom, že prvá fáza bola veľmi rýchla alebo druhá fáza pomalá. Spojením oboch prístupov by sme mali dostať stabilné vstávanie pre hráča modelu 0.5.6.
4. Bc. Marian Buchta spolu s Bc. Michalom Kvetanom prezentovali architektúru hráča na úrovni tried. Boli rozdelené triedy, ktoré sa implementujú v zimnom a ktoré v letnom semestri. Ing. Ivan Kapustík poznamenal, aby sa architektúra rozpracovala detailnejšie. Dohodlo sa, že komentáre sa budú písať v štandarde programu Doxygen, ktorý vytvára elektronickú dokumentáciu tried.
5. Bc. Michal Kvetan spolu s Bc. Rastislavom Barlíkom vytvoril modul komunikácie, ktorý je nezávislý od operačného systému. Testovaná je komunikácia TCP na Linuxe (distribúcia Ubuntu) a MacOS. Bc. Michal Kvetan poznamenal, že by bolo vhodné uložiť celý modul do samostatného vlákna.
6. Ing. Ivan Kapustík ohodnotil posudok napísaný pre tím Neurotics ako veľmi dobrý.

**Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:**

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
7.1	Zistiť inicializačné parametre pre server	MK, RB	splnená
7.2	Vytvoriť návrh tried hráča	všetci	splnená
7.3	Zistiť ako funguje ovládanie klbov v Zigoratovi	ŠD, MŠ	splnená
7.3	Analyzovať model sveta v Zigoratovi	SL, MB	splnená

**Nové úlohy:**

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
8.1	Naštudovať a nainštalovať štandard Doxygen pre komentáre	MB	29.11.07	5.12.07
8.2	Naštudovať štandard pre vlákna a použiť ho na modul komunikácia	ŠD	29.11.07	5.12.07
8.3	Vytvorenie Parsera pred modul komunikácia	SL	29.11.07	5.12.07
8.4	Dokončenie modulu komunikácia pod Windows, vytvorenie komunikácie cez UDP	MK	29.11.07	5.12.07
8.5	Detailnejšie rozpracovanie architektúry tried hráča	RB, MB	29.11.07	5.12.07
8.6	Vstávanie agenta z polohy na chrbte a na bruchu	SL, MŠ	29.11.07	5.12.07

**Vysvetlivky:**

- (RB) Bc. Rastislav Barlík
- (MB) Bc. Marian Buchta
- (ŠD) Bc. Štefan Dlugolinský
- (MK) Bc. Michal Kvetan
- (SL) Bc. Stanislava Leitmanová
- (MŠ) Bc. Milan Šillík