

Zápisnica č. 4

Téma stretnutia:	Existujúce riešenia	Účastníci:
Miesto:	D-212	Bc. Peter Nosko
Dátum:	21. október 2008	Bc. Dušan Rodina
Čas trvania:	9:00 – 12:00	Bc. Peter Smolinský
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Dušan Rodina	Bc. Ondrej Ševce
Stretnutie viedol:	Bc. Ondrej Ševce	Bc. Ivan Tomovič
Prílohy:		

Obsah stretnutia:

- Výber implementačného prostredia a vývojárskych nástrojov (C++, Visual Studio 2008).
- Diskusia o existujúcich riešeniach.
- Úvahy o základnej architektúre vytváraného agenta (modulárny prístup, vrstvomý model). Predbežne sme sa dohodli na modulárnom prístupe. Vysokú dôležitosť sme priradili modulu, ktorý sa bude starať o udržiavanie rovnováhy hráča.
- Zvažovanie možností zlepšenia manažovania tímu s cieľom zlepšiť výstupy práce tímu

Zhodnotenie predchádzajúcich úloh

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
3.1	Výber vhodného materiálu z predošlých tímových projektov so zadaním RoboCup 3D	14.10.2008	19.10.2008	Dokončená	Vysoká	Bc. Peter Smolinský
3.2	Zistiť, či nový server k RoboCup 3D funguje na OS Linux	14.10.2008	20.10.2008	Dokončená	Vysoká	Všetci
3.3	Inštalácia softvéru pre manažment projektu	14.10.2008	20.10.2008	Dokončená	Stredná	Bc. Peter Smolinský
3.4	Analýza predošlých tímov RoboCup 3D na úrovni zdrojových kódov, identifikácia použiteľných častí	14.10.2008	-	Aktívna	Vysoká	Všetci
3.5	Preštudovanie manuálu servera a referovanie o dôležitých veciach ostatným	14.10.2008	-	Aktívna	Vysoká	Všetci
3.6	Analyzovať štruktúru hráča (kam pridávať správania, ako fungujú)	14.10.2008	-	Aktívna	Vysoká	Všetci

Definovanie nových úloh a cieľov na ďalšie obdobie

ID	Úloha	Začiatok	Koniec	Stav	Priorita	Zodpovedné osoby
4.1	Coding standards	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Stredná	Všetci
4.2	Preštudovanie manuálu servera, zistenie jeho správanie a referovanie ostatným	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Vysoká	Bc. Ondrej Ševce
4.3	Nájsť existujúce riešenia ostatných tímov a prideliť ich na analýzu jednotlivým členom tímu	21.10.2008	23.10.2008	Aktívna	Vysoká	Bc. Dušan Rodina
4.4	Zoznámenie sa so zdrojovým kódom našich predchodcov, demonštrovanie - implementovaním mávania ruky	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Stredná	Bc. Peter Nosko
4.5	Naplánovanie dlhodobějších a vzdialenejších úloh	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Stredná	Bc. Peter Smolinský
4.6	Aktualizácia stránky	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Nízka	Bc. Dušan Rodina
4.7	Analýza existujúcich riešení	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Vysoká	Všetci
4.8	Vytvorenie zoznamu nápadov, modulov a riešení, ktoré by sme mohli využiť vo svojom hráčovi	21.10.2008	28.10.2008	Aktívna	Vysoká	Všetci

Zhrnutie

Na stretnutí sme sa zhodli na rovnakom vývojárskom nástroji, ktorý budeme používať pri implementácii hráča. Predbežne sme tiež prediskutovali smer, ktorým by sme sa mohli uberať pri návrhu architektúry nášho riešenia. Výsledkom bolo rozhodnutie uprednostniť modulárne členenie pred vrstvomým. Tiež sme sa dohodli na presných dátumoch pre jednotlivé úlohy s cieľom zlepšiť efektívnosť práce tímu.