

## Zápis 4. stretnutia tímu Androids

<b>Autor zápisu:</b>	Bc. Andrej Minárik
<b>Dátum:</b>	20. 10. 2010
<b>Čas:</b>	18:00 – 20:40
<b>Prítomní:</b>	vedúci: Ing. Ivan Kapustík členovia tímu: Bc. Miroslav Hruška Bc. Roman Kováč Bc. Andrej Minárik Bc. Matej Moravanský (na cca 20 min) Bc. Veronika Wolfová ostatní: Daniel Erban
<b>Miestnosť:</b>	softvérové štúdio
<b>Téma:</b>	personálne zmeny v tíme, analýzy zvyšných tímov, možnosti nadviazania na Critical Error, nová verzia simulačného servera, špecifikácia prototypu

---

### Priebeh:

- Webstránka bola skontrolovaná vedúcim tímu - k spokojnosti, je vytvorená podľa pripomienok.

### Personálne zmeny v tíme

- Vystala otázka, čo robiť v prípade odchodu člena tímu. Do počtu 5 členov je to ešte únosné (výpadok 1-2 členov je teda ešte OK).
- Matej prišiel oznámiť ukončenie svojho štúdia -> v tíme teda zostáva 5 ľudí.
- Zároveň sa naskytla možnosť spolupracovať s Danielom Erbanom, ktorý pracuje na RoboCup-e 3D v rámci bakalárskeho projektu.
- Prítomní (Veronika, Roman, Andrej, Ing. Kapustík; Miro meškal kvôli cvičeniu z Bezpečnosti počítačových systémov) sa zhodli, že sa môže zúčastňovať stretnutí a prípadne spolupracovať na niektorých častiach projektu (tieto časti budeme v práci uvádzať ako prevzaté).
- Daniela pridáme aj do Google skupiny a dotProject podporného nástroja, aby mal prehľad o dianí v tíme a mohol spolupracovať.
- Túto situáciu bude dobré *spomenúť aj v dokumentácii k riadeniu tímu.*
  - Čo s chýbajúcou manažérskou funkciou?

### Dokončenie prezentovania analýz ďalších tímov

- Miro odprezentoval analýzu tímov Critical Error a NAO Team Humboldt.
- Učenie sa pohybov z logov zápasov (pracoval na tom tím Critical Error, konkrétne Ivan Hujsi) je nepresné, zatiaľ sa ho nepodarilo s výhodou využiť (logy sú vzorkované po 200 ms – každý desiaty cyklus servera) – možnosť využitia je iba ako návrh pohybu, ako základný pohyb na dopracovanie (teda už vieme, že tadiaľto asi cesta nevedie).
- Nápad – zobrať agenta nejakého tímu, spustiť na našom serveri a nastaviť mu lepšie vzorkovanie. Dalo by sa takto niečo odpozorovať? -> Asi tiež len niečo ako návrh, ktorý je potrebné dopracovať. Zrejme takto nedostaneme hotový pohyb.
- Od Humboldtov – možnosť využiť editor XABSL, majú aj zaujímavú architektúru.
- Andrej odprezentoval tímy Hviezdna jedenástka a UT Austin Villa.

## Critical Error a ďalšie nápady

- V prípade nadväzovania Critical Error – zväžiť možnosť pozmeniť XML, aby sa neriadilo rýchlosťou, ale časom (nekontrolovať skončenie pohybu; navrhol Ing. Kapustík). Čakať na kĺby môže byť nepríjemné (šum zo servera) – prerobiť podobným spôsobom, ako to má JIM (natočenia kĺbov sú nepresné, ale v čase sa orientujeme).
- Otázka nadväzovania na hráča – Critical Error vs. JIM? Máme na rozhodnutie max týždeň.
- Vývojové prostredie? Môže byť rôzne, podstatné je, aby sme to vedeli zjednotiť v SVN.
- Kontrola úloh: plán, podporný prostriedok, spustenie simulačného servera.

## Nová verzia simulačného servera

- Vyskúšať sever 0.6.4, ktorá Mirovi beží bez problémov! (budeme pravdepodobne robiť hráča pre najnovšiu verziu, teda treba overiť, ako to funguje).
- Staršia a novšia verzia by sa mali dať inštalovať vedľa seba (premenne v cmd súboroch).
- Orientačne by bolo fajn pozrieť changelog novej verzie.

## Špecifikácia prototypu do budúceho týždňa

- Špecifikácia, čo chceme vylepšiť a zahrnúť do prototypu – napr. zameniť pohyby riadené rýchlosťou za časové, editor správania (?), pohyby – pohyb vpred, možnosť navrhnúť stabilizované pohyby (čo máme po novom k dispozícii – už nie len akcelerometer, ale aj gyroskop – zistiť), práca s editorom pohybov.
- Na chodidlá robota pôsobí sila – aj na základe toho sa dá testovať, či robot stojí, ale napr. keď robot stúpa, hodnoty lietajú.
- Na realizáciu prototypu budú asi 3-4 týždne.
- Pri práci na špecifikácii – každý by mal mať aj nejaký *krátky výstupný dokument*.
  - Čo tam? Ako to vieme urobiť? Ako to overiť (akceptačné testy)? (-> toto mať budúci týždeň na stretnutí)

## Rozhodnutie o voľbe hráča

- Výber hráča nakoniec padol na Critical Error, technológia C++.
- Členovia tímu majú za úlohu pozrieť si ho, spustiť.
- Pozor na novembrovú stredu (17.11.) – bude treba *dohodnúť náhradné stretnutie*.

## Úlohy:

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín	Status
2.3	Andrej	Zamyslieť sa nad rizikami tímového projektu	06.10.2010	13.10.2010	Rozpracované
2.4	Andrej	Vytvoriť web tímu	06.10.2010	18.10.2010	Splnené
3.1	Juraj	Výber podporných prostriedkov	13.10.2010	20.10.2010	Splnené
3.2	Juraj	Vytvorenie plánu (základ)	13.10.2010	20.10.2010	Splnené
3.4	všetci	Naštudovanie servera	13.10.2010	20.10.2010	Rozpracované
3.5	všetci	Spustenie si zvoleného hráča	13.10.2010	20.10.2010	Rozpracované
4.1	Andrej	Zaradiť „externého člena“ do Google skupiny, dotProjectu	20.10.2010	25.10.2010	Zadané

4.2	Andrej	Dať na web link na Humboldt tím, editor XABSL a robota, ktorý je k dispozícii (3 linky)	20.10.2010	25.10.2010	Zadané
4.3	Juraj	Doplniť do plánu presné termíny odovzdania, zvýrazniť ich	20.10.2010	25.10.2010	Zadané
4.4	Andrej	Nahrat' upravený plán na webstránku tímu	20.10.2010	25.10.2010	Zadané
4.5	Miro	Skúsiť spustiť logy z minulých rokov na 0.6.4 a dať vedieť ostatným, či to funguje	20.10.2010	27.10.2010	Zadané
4.6	všetci (Veronika)	Špecifikácia prototypu na základe výberu hráča spolu s predstavami ako nápady zrealizovať	20.10.2010	27.10.2010	Zadané
4.7	Roman, Miro, Dano	Pozrieť sa na verziovací systém (Team system? Svn? Ako to majú Critical Error?)	20.10.2010	27.10.2010	Zadané