

Zápis 17. stretnutia tímu Androids

Autor zápisu: Bc. Juraj Belanji
Dátum: 16.03.2011
Čas: 16:05 – 17:25
Prítomní: vedúci: Ing. Ivan Kapustík
členovia tímu: Bc. Juraj Belanji
Bc. Roman Kováč
Bc. Andrej Minárik
Bc. Veronika Wolfová
Miestnosť: softvérové štúdio
Téma: Pokrok v rámci implementácie, dokončenie pohybov, plán implementácie plánovacieho modulu.

Priebeh:

- Miro nebol prítomný, takže ho Roman zastupoval.
- Roman zhrnul priebeh minulého stretnutia.
- Je potrebné dodať Jurovi dokumenty, ktoré Roman a Miro robili v rámci implementácie testovacieho frameworku.
- Roman prezentoval pokrok v implementácii objektového modulu reprezentácie sveta. Spomenul, že sa na určenie polohy torza bude používať podobný spôsob ako pri lopte, teda tri body (súradnice x , y a z), ale keďže potrebujeme mať aj uhol otočenia, tak budú ešte pridané tri hodnoty - uhly podľa osí otáčania. Tieto informácie budú získavané z transformačnej matice. Zistil nejaké problémy: graf scény je strom a v ňom sa nachádzajú uzly – prvýkrát sa pošle celý strom a následne iba čiastkový, pričom zistil, že počet poslaných uzlov nesúhlasí s počtom v celom strome, takže bude musieť zistiť, v čom je problém a ako vyriešiť túto nezhodnosť.
- Roman bude pokračovať v implementácii objektovej reprezentácie sveta, konkrétne opraví chybu v reprezentácii. Taktiež na základe stavu torza bude získavať informáciu, kde sa nachádza hráč, a následne skúsi implementovať vyhodnocovanie, či je hráč na zemi alebo nie. Pri určovaní stavu agenta sa bude sledovať vzdialenosť hlavy od zeme.
- Následne sa hovorilo o spôsobe pomenúvania pohybov. V tomto momente je pre nás konvencia pomenúvania nepodstatná v porovnaní s ostatnými problémami, takže ju doriešime neskôr.
- Roman následne referoval Mirov pokrok. Ukázal test, ktorý vytvoril Miro pre brankára. Narazil na problém pri synchronizácii threadov.
- Vytvorené sú skripty na niekoľko testov. Miro sa v dokumente zmienil, že testovanie má vysokú hardvérovú náročnosť. Hovorilo sa o možnosti využitia viacjadrového servera v škole. Tento server by sa použil na samotné testovanie.
- Miro opraví zistené chyby a následne určí spôsob, akým sa budú robiť testy, aby na ich písaní mohli pracovať aj ostatní členovia tímu.
- V prezentácii pokračovali Veronika a Andrej, ktorí referovali, ako sú na tom s pohybmi. Veronika dokončila úkroky, ktoré ešte mala dokončiť z minulého týždňa. Mala problém s prenosom váhy. V jednom úkroku sa hráč posunie približne o dĺžku chodidla. Brankárovi sa podarilo prekráčať celú dĺžku brány bez pádu. Jeden úkrok trvá zhruba 5s a pohyb bol pri testovaní stabilný.
- Andrej mal dokončiť drobné otáčanie po 5° a 20° . Tieto pohyby aj dokončil. Pokúsil sa dorobiť aj kop hranou nohy, ale narazil na problém pri posune nohy a presune ťažiska, ktorý Veronika spomínala už viackrát a ktorý súvisí s fyzikou simulácie. Tento pohyb sa mu podarilo dokončiť.

- Náhodou sa mu podarilo spôsobiť u robota „epileptický záchvat“. (mohli by sme použiť na spestrenie prezentácie)
- Tým boli dokončené a implementované všetky potrebné plánované pohyby. Môžeme začať vytvárať testy, ktorými budeme testovať implementované pohyby. Môže sa stať, že sa počas testov zistí potreba urobiť drobné zmeny v pohyboch.
- Juro prezentoval architektúru plánovacieho modulu. Potrebné je rozdeliť implementáciu plánovača viacerým členom tímu. Zatiaľ budeme uvažovať len o polohe lopty.
- Potrebné je vytvoriť celkový strom správania a na základe vytvoreného stromu zistiť, v akom stave sa nachádza hráč. Následne je potrebné zistiť, ako sa tento strom zhoduje so samotným navrhnutým plánovačom. Bude potrebné zladit' plánovač so stromom a pokúsiť sa tak vytvoriť produkčný systém. Juro preberie zodpovednosť za túto úlohu, pričom mu ostatní členovia budú pomáhať.
- Potrebujeme zistiť aj informácie, ktoré JIM dostáva z okolia, a implementovať stav sveta.
- Veronika otestuje určovanie stavu hráča (na zemi/nie na zemi) a pomôže Mirovi pri písaní testov.

Úlohy z minulých stretnutí:

ID	Riešiteľ	Opis	Zadané	Termín	Status
14.4	Roman	Implementácia modulu pre reprezentáciu sveta	21.02.2011	14.03.2011	Rozpracované
14.5	Miro	Vytvoriť API trénera v testovacom frameworku	21.02.2011	09.03.2011	Splnené
14.6	Veronika, Andrej	Implementácia zostávajúcich pohybov	21.02.2011	09.03.2011	Splnené
16.1	Juraj	Priniesť vizuálny opis plánovania	09.03.2011	16.03.2011	Splnené
16.2	Andrej, Veronika	Dokončiť pohyby	09.03.2011	16.03.2011	Splnené
16.3	Roman	Pokračovať v implementácii objektivej reprezentácie sveta	09.03.2011	16.03.2011	Splnené
16.4	Miro	Vytvoriť test-case pre brankára – „chytanie“ strely na bránu	09.03.2011	16.03.2011	Splnené

Nové úlohy:

ID	Riešiteľ	Opis	Zadané	Termín	Status
17.1	Roman	Oprava chýb v module reprezentácie sveta a implementácia spôsobu zisťovania polohy torza hráča	16.03.2011	21.03.2011	Zadané
17.2	Miro, Veronika	Písanie testov pre pohyby agenta	16.03.2011	11.04.2011	Zadané
17.3	Miro, Roman	Napísať a poslať Jurovi dokumentáciu k častiam, ktoré implementovali (objektový model a API trénera)	16.03.2011	21.03.2011	Zadané
17.4	Juraj, Andrej	Reprezentácia stavu sveta agenta JIM, návrh plánovacieho modulu, implementácia častí	16.03.2011	11.04.2011	Zadané
17.5	Juraj	Vytvorenie rozhodovacieho stromu správania agenta	16.03.2011	21.03.2011	Zadané