

Zápis 22. stretnutia tímu Androids

Autor zápisu: Bc. Veronika Wolfová
Dátum: 20.04.2011
Čas: 15:00 – 17:00
Prítomní: vedúci: Ing. Ivan Kapustík
členovia tímu: Bc. Juraj Belanji
Bc. Miroslav Hruška
Bc. Roman Kováč
Bc. Andrej Minárik
Bc. Veronika Wolfová
ostatní: Ing. Michal Tvarožek, PhD.
Miestnosť: D 208, softvérové štúdio
Téma: Technologická kontrola, pokrok v úlohách, rozdelenie ďalšej práce, riešenie komplikácií, novinky o blížiacej sa konferencii IIT.SRC.

Ďalšie stretnutie:

- streda 27.04.2011 o 17:00

Technologická kontrola:

- Pred stretnutím sa o 15:00 konala technologická kontrola projektu zo strany nového technologického konzultanta, Ing. Michala Tvarožeka, PhD..
- Juro zhrnul, čím sa v rámci projektu zaoberáme – editor pohybov, pohyby, testovací framework, vyššia logika agenta JIM.
- Predviedli sme videá pohybov zo zimného semestra a niektoré nové pohyby priamo v simulácii. Vysvetlili sme, že naše pohyby sú plne statické, keďže sme JIM-a prebrali a rozhodli sme sa logiku pohybov ponechať tak, ako bola, a zamerať sa radšej na pokrok smerom k schopnosti hrať futbal. Ing. Tvarožek navrhol, aby sme do testovacieho frameworku zabudovali funkciu učenia vylepšovaním, aby sme naše statické pohyby nemuseli ladiť ručne, ale aby sám framework našiel hodnoty, pri ktorých je pohyb najlepší.
- Vynorila sa zaujímavá otázka, či sme skúsili zadávať aj neceločíselné hodnoty natočení kĺbov. Priznali sme sa, že nám to nenapadlo, keďže ani editor pohybov neceločíselné hodnoty nepodporoval.
- Ďalej Miro predviedol testovací framework, konkrétne spustil jednoduchý test chôdze, vysvetlil princípy a funkcionality a ukázal dôležité časti zdrojového kódu.
- Vysvetlili sme, že v kóde samotného agenta sme veľké ucelené časti nepridávali, ale skôr robili drobné, roztrúsené, ale potrebné modifikácie už existujúcich častí.
- Pri otázke, čo nám robilo najväčšie problémy v projekte sme sa zhodli, že to bola slabá, resp. žiadna dokumentácia kódu a celkovo častí a prostriedkov, ktoré používame.
- Nakoniec sme ukázali našu aktuálnu verziu dokumentácie z priebežného odovzdania. Ing. Tvarožek nás upozornil, aby sme používali lossless kompresiu obrázkov (hlavne diagramov) a dali si pozor na typy diagramov a názvy jednotlivých komponentov v nich. Odporučil formát PNG.

Priebeh:

- Po technologickej konzultácii nasledovalo riadne stretnutie, ktoré začalo 16:05.
- Na začiatku sme sa rozprávali o IIT.SRC, ako pokračujú prípravy na ňu.

- Ing. Kapustík nám oznámil, že nastala zmena. Nebudeme mať na IIT.SRC len prezentáciu na cca 30 minút, ako bol pôvodný plán, ale budeme mať stánok ako ostatní účastníci. To znamená, že budeme mať panel, stôl, plátno a projektor a cca od 10:30 do 14:00 (16:00) tam budú vždy po 2 členovia z nášho aj druhého tímu stáť a venovať sa záujemcom o informácie.
- Na panel dáme pravdepodobne plagát oboch tímov a nejaké ďalšie zaujímavé materiály. Na plátne budeme premietiť videá pohybov oboch tímov aj videá z oficiálnych zápasov. Ďalej si máme pripraviť viacero kratších prezentácií so zaujímavými informáciami, aby sme ich mohli použiť pri odpovediach na otázky zvedavcov. Tieto prezentácie sa nám môžu neskôr v júni zísť pri finálnej prezentácii projektu, kde by mala byť cca 2-minútová motivačná prezentácia ráno a cca 30-minútová obhajoba (prezentácia) neskôr.
- Ďalej sme zhrnuli výsledok technologickej kontroly a rozoberali možnosti implementácie učenia vylepšovaním – bude treba rozumne zvoliť ohraničenia, aby sa zmenšil prehľadávaný priestor možných kombinácií. Obmedzenie rozsahu úprav hodnôt kľbov, výberu fáz, počtu naraz menených hodnôt a kombinácií súčasne menených kľbov, zmeny len v dĺžke trvania fáz, atď.
- Spomenuli sme nápad s neceločíselnými hodnotami natočenia kľbov. Ing. Kapustík povedal, že nie je potrebné ich skúšať, lebo server uhly natočenia kľbov zaokrúhľuje (jeden z vnášaných šumov).
- Následne sme zhrnuli minulé stretnutie.
- Roman s Mirom vyriešili ďalšie problémy v testovacom frameworku, konkrétne problém s 2 rôznymi socketmi v komunikácii server-monitor, ktoré sa blokovali (tak spravili komunikáciu len cez jeden spoločný).
- Roman sa pokúsil spraviť test pre brankára, ale narazil na problém s beamovaním hráča – nedarilo sa mu nastaviť Z súradnicu tak, aby mu neskončil vysoko nad zemou alebo v textúre.
- Miro vytvoril test chôdze, ale ešte potrebuje vyriešiť problém, že pri odpojení a novom pripojení hráča sa mu nemaže rozbehnutý plán a toto robí problém v testoch, lebo robot nezačína zo základnej polohy a s novoinicializovaným plánom.
- Juro vyriešil svoj problém s commitom, aj keď nakoniec musel siahnuť po dosť brutálnom riešení – reinstall Windows, lebo nič iné nezaberalo.

Úlohy z minulých stretnutí:

ID	Riešiteľ	Opis	Zadané	Termín	Status
17.2	Miro, Veronika	Písanie testov pre pohyby agenta	16.03.2011	11.04.2011	Rozpracované
19.3	Veronika	Pozrieť sa na vyhodnocovanie sedenia agenta – ako vie rozpoznať, v akom stave sa nachádza	30.03.2011	05.04.2011	Rozpracované
19.6	Andrej	Commitnúť všetky dotvorené pohyby	30.03.2011	05.04.2011	Splnené
20.6	Veronika	Prejsť pohyby a skontrolovať využitie isFinal a <finalize>	06.04.2011	13.04.2011	Rozpracované
21.1	Juro (všetci)	Vyriešiť problém s commitom do SVN	13.04.2011	20.04.2011	Splnené
21.2	Juro	Komunikácia s druhým tímom ohľadom IIT.SRC	13.04.2011	20.04.2011	Rozpracované
21.3	Juro, Andrej	Zavesiť na web tímu aktualizovaný plán	13.04.2011	20.04.2011	Rozpracované
21.4	Juro, Andrej	Implementácia časti plánovacieho modulu	13.04.2011	20.04.2011	Rozpracované
21.5	Veronika	Zavesiť na web dokumentáciu z priebežného odovzdania	13.04.2011	20.04.2011	Splnené
21.6	Miro, Roman	Doriešiť problémy v spúšťaní agenta a komunikácii s testovacím frameworkom	13.04.2011	20.04.2011	Splnené

Nové úlohy:

ID	Riešiteľ	Opis	Zadané	Termín	Status
22.1	Juro	Commitnúť svoju prácu do SVN	20.04.2011	23.04.2011	Zadané
22.2	Juro, Andrej	Implementovať plánovanie „prísť k lopte a kopnúť do nej“, pokúsiť sa implementovať aj plánovanie prísť na konkrétnu súradnicu, nie len k lopte	20.04.2011	27.04.2011	Zadané
22.3	Roman	Implementovať triedu na prácu s XML pohybmi na úpravy z testovacieho frameworku pre učenie vylepšovaním	20.04.2011	27.04.2011	Zadané
22.4	Veronika	Preštudovať XSD schému ako prvý krok overenia korektnosti použitia príznakov <i>isFinal</i> vo fázach pohybov	20.04.2011	27.04.2011	Zadané
22.5	Miro	Štatistický modul v testovacom frameworku, vyriešiť reštart plánu pri reštarte komunikácie (alebo nájsť iný spôsob odpojenia hráča od servera medzi dvoma cyklami testu)	20.04.2011	27.04.2011	Zadané