

## Zápis 1. stretnutia tímu č. 5

**Dátum:** 5.10.2011  
**Miestnosť:** softvérové štúdio (D 003)  
**Prítomní:** Pedagógovia: Ing. Ivan Kapustík  
Ing. Marián Lekavý, PhD.  
Študenti: Baranček Karol, Bc.  
Bimbo Miroslav, Bc.  
Boleček Tomáš, Bc.  
Jurčák Ondrej, Bc.  
Sedláček Andrej, Bc.  
Šimko Ivan, Bc.

**Téma:** Úvod do problematiky Robocup 3D, rozdelenie rolí členov tímu a pridelenie ich dlhodobých úloh.  
**Vypracoval:** Miroslav Bimbo

### Opis stretnutia:

- Stretnutie bolo spojené s tímom číslo 17
- Určil sa čas nasledovného stretnutia na stredu 12.10 o 7:30
- Ing. Marián Lekavý, PhD. informoval tímy o spôsobe práce na projekte a určil niektoré úlohy, ktoré je potrebné dokončiť do ďalšieho stretnutia
- Ing. Ivan Kapustík informoval tímy o aktuálnom stave projektu
- Obaja vedúci zodpovedali na niektoré otázky členov tímu
- Projekt sa bude manažovať prostredníctvom metódy SCRUM
- Pedagogickí vedúci predstavujú v rámci SCRUM-u „product owner-a“, „SCRUM master-a“ si musia určiť tímy samostatne z vlastných radov
- Prvý šprint sa začína na budúcom stretnutí
- V prvom semestri budú tímy spolupracovať na frameworku pre rozširovanie, testovanie hráča
- V druhom semestri budú tímy pracovať samostatne na zlepšovaní logiky a pohybov hráčov
- Stretnutia tímov sa nahrádzajú vždy okrem Vianoc
- Na budúcom stretnutí bude prezentácia práce minuloročných tímov
- Neurónové siete, ani evolučné algoritmy zatiaľ neboli pri riešení pohybov hráčov veľmi úspešné (zložitá definícia zmysluplného výsledku, časová náročnosť). Je ale možné použiť ich na vylepšenie pohybov definovaných človekom
- Vedúci tímu č. 17 má adresu blaho.tomas@gmail.com
- Tím si rozdelil niektoré dlhodobé roly a úlohy v tíme
  - Karol – SCRUM master
  - Miro – manažment dokumentácie
  - Tomáš – TPcup
  - Ondrej – odborník na fyzický model hráča
  - Andrej – vedúci tímu, medzitímová komunikácia
  - Ivan – podporné prostriedky

### Nové úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
u1	všetci	Nainštalovať hráča

u2	všetci	Rozdeliť si a jednotlivo analyzovať jeden z minuloročných tímov, diplomových prác alebo svetových tímov ohľadom témy Robocup
u3	všetci	Naštudovať jazyk Ruby
u4	Miro	Vypracovať šablóny pre rôzne typy dokumentácie
u5	Andrej	Informovať p. Kapustíka o e-mailovej adrese tímu
u6	Ivan	Spustiť systém na manažment projektu
u7	Ivan	Napísať webstránku projektu
u8	Ondrej	Naštudovať fyzický model hráča
u9	Karol	Naštudovať podrobne SCRUM metódu