

Zápis 7. stretnutia tímu č. 5

Dátum: 16.11.2011
Miestnosť: softvérové štúdio (D 003)
Prítomní: Vedúci: Ing. Ivan Kapustík
Ing. Marián Lekavý, PhD.
Študenti: Bimbo Miroslav, Bc.
Jurčák Ondrej, Bc.
Sedláček Andrej, Bc.
Šimko Ivan, Bc.
Téma: Informácie o priebehu 3. šprintu
Vypracoval: Andrej Sedláček

Opis stretnutia

- Nasledujúce stretnutie začína o 7:30.
- Na stretnutie sa nedostavili členovia Karol Baranček a Tomáš Boleček. Tomáš sa v priebehu stretnutia telefonicky ospravedlnil, že zaspal.
- Tím sa nachádza v strede 3. šprintu, takže nastalo zhodnotenie prebiehajúcich úloh
 - Karolovu úlohu, ktorá sa prenášala z predošlého šprintu, riešil aj člen druhého tímu (mala nejaké chyby, ktoré dostal dotyčný na dopracovanie). Úloha bola teda označená za vyriešenú s tým, že Karol za ňu nedostane žiadne body.
 - Pán Kapustík zdôraznil dôležitosť modelu sveta
 - Ivan – refaktoring zdrojového kódu testovacieho frameworku
 - Kapustík navhol konzultáciu s M. Hruškom
 - Ivana trápí TFTP spojenie – testovací framework je veľmi závislý od agenta
 - Mohol by sa zdefinovať nový interface, ktorý bude riešiť problémy TFTP
 - Prehliadka zdrojového kódu
 - Jadro je dobre spravené
 - Návrh vytvoriť konfiguračný súbor (logovanie, odkazy)
 - Chýba samotné logovanie
 - Už začal implementovať Javadoc
 - Nutnosť vytvorenia jednej hlavnej Main funkcie
 - Návrh vlastného interfacu na spúšťanie činností, ktorý by už bol aj MPI Ready
 - Nejaké GUI existuje. Je nutné vylepšiť ho a dokončiť aj textový výstup
 - Kapustík pripomenul, že do produktovej dokumentácie je nutné dať aj veci, ktoré sú už vytvorené a sú dobré.
 - Testovanie - je teraz potrebné vytvoriť 2 hlavné objekty (init, ohodnotenie)
 - Veľa vecí je dvojmo
 - Ivan chce spraviť singleton, ktorý bude veci riešiť jednoduchšie
 - Otázka: ako je to s reštartom hry na serveri? Odpoveď: obrátiť sa na M. Hrušku.
 - Server zvláda iba niekoľko pripojení hráča. Verzia 0.6.5 by mala byť stabilnejšia.
 - Miro – paralelné prostredie
 - Porovnával MPI implementácie pre Javu
 - Miro – automatizácia vytvárania anotácií

- Návrh vznikol už v minulom šprinte
- Pred implementáciou sa čaká na serializáciu od druhého tímu
- Kapustík: Aj napriek čakaniu je nutné spísať niečo do dokumentácie
- Andrej – optimalizácia kopu
 - Preskúmal XML súbory s kopmi
 - Skúšal meniť parametre kopov. Zatiaľ iba s bizarnými výsledkami.
 - Otázka: čo presne sa myslí pod pojmom optimalizácia? (rýchlosť? presnosť? atď.)
Odpoveď: všetko
 - Kapustík pošle XML pohyb posúvania lopty
- Diskusia o serveri a testovacom frameworku
- Ondrej – poloha hráčov na ihrisku
 - Príprava spúšťania viacerých hráčov
 - Zlé spracovanie informácií z perceptoru
 - V hráčovi nie sú identifikovaní ďalší hráči
 - Polohu by mal riešiť model sveta
 - Túto úlohu je nutné vyriešiť ako prvú
 - Koncept: hráč dodá hráčov a model sveta si ich rozdelí na spoluhráčov a protihráčov
- Ondrej – vzdialenosť hráčov od lopty
 - Kapustík odporučil návrh algoritmu na počítanie vzdialenosti od lopty
 - Ondrej nemá ujasnenú predstavu o jeho fungovaní
 - Najlepšie asi zavolaním metódy v rámci modelu sveta
 - Server poskytuje iba pozície jednotlivých častí tela protihráčov
 - Kapustík vyjadril názor, že nohy sú zaujímavejšie
- Tomáš – návrh parametrizovaných pohybov a anotácií
- Karol – algoritmy pre určenie polohy
 - Vypracovať alebo pohľadať
 - Úloha sa pravdepodobne presunie na Ondreja

Úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	Stav
sp3.1	Miro Bimbo	Návrh automatického generovania anotácií (aj analýza kódu a spustenia nástroja a čo poskytuje)	Prebieha
sp3.2	Miro Bimbo	Prototyp frameworku na spúšťanie hráča v paralelnom prostredí	Prebieha
sp3.3	Ivan Šimko	Refactoring testovacieho frameworku + okomentovanie vecí, čo sa meniť nebudú + návrh novej štruktúry	Prebieha
sp3.4	Karol Baranček	Zdokumentovanie algoritmov pre určenie polohy (súčasťou je aj rotácia), výsledok je aj návrh toho, ako to chceme robiť my	Prebieha
sp3.4	Karol Baranček	Vytvorenie grafu závislostí modelu sveta	Prebieha
sp3.5	Tomáš Boleček	Návrh parametrizovaných pohybov (anotácií)	Prebieha
sp3.6	Ondrej Jurčák	Vzdialenosť a smer ľubovoľného hráča od lopty (uvažovať aj rotáciu)	Prebieha
sp3.7	Ondrej Jurčák	Poloha ostatných hráčov	Prebieha
sp3.8	Andrej Sedláček	Optimalizácia kopania - presnosť	Prebieha