Zápis 12. stretnutia tímu č. 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Dátum:** | 20.02.2012 |
| **Miestnosť:** | softvérové štúdio (D 003) |
| **Prítomní:** | Vedúci: | Ing. Ivan Kapustík |
|  | Študenti: | Bimbo Miroslav, Bc. |
|  |  | Boleček Tomáš, Bc. |
|  |  | Šimko Ivan, Bc. |
|  | Neprítmný: | Andrej Sedláček |
|  | Iní: |  |
| **Téma:**  | Druhé stretnutie v letnom semestri, preberanie vypracovania tém v danom šprinte |
| **Vypracoval:** | Tomáš Boleček |

Opis stretnutia

* Budúce stretnutie bude začínať o 1300 v D003
* Začína Ivan
* framework – údaje čo zisťuje sú na dobrej úrovni – v translačných a transformačných maticiach
* 3 časti – prostredie – obsahuje premenné na začiatku, stav hry – mená tímov, čas hry, skóre zápasu, scéna hry – info o všetkých hráčoch a hre, hráči – torzo a head, rotácia
* Ivan pokračuje o pravidlách súťaže
* niekoľko disciplín
* dá sa porovnáť s výsledkami minuloročných a teda zistiť ako sme sa zlepšili
* stávanie – z brucha a chrbta – 5 pokusov
* chôdza – stabilita a rýchlosť za max. 150 sek. Máme 2 pokusy
* kop do lopty – 5 pokusov. Hodnotí sa vzdialenosť a presnosť
* otočenie – o 180 stupňov – tolerancia 5 stupňov, 2 pokusy
* posledná disciplína je voľná jazda – 2 min. na ukázanie čo najzujimavejších vecí
* pomohlo by spraviť pomocné výpočty – ako ďaleko je lopta od hráča a či hráč vie vyhodnotiť ako úspešne bol vykonaný jeho pohyb
* framework by mal byť nezávislý – prispôsobivý hráčaovi
* na učenie by bolo vhodné porovnávať model hráča s modelom frameworku – na doľaďovanie schodpnosti
* isté nepresnosti sú vhodné kvôli zaujimavosti a rýchlosti hry, aby sa neopakoval stál ten istý scénar hry
* plánovanie – posielať zmeny v plánovaní ako aj dôvod prečo boli dané zmeny vykonané
* Za Andreja hovoril Ivan
* andrej pracoval na zdokonalení pohybov
* čo by sa dalo posielať do testovacieho frameworku
* ešte sa tomu bude viacej venovať
* dohoda s druhým
* Tomáš
* práca na GUI pre framework
* základná predstava ako by to malo vyzerať
* dva taby – jeden základný druhý pre anotácie
* dohoda na vizualizácií s Ivanom a Mirom
* spoločná časť – vypisovanie logov podľa potreby
* druhá úloha refaktoring – ešte nezačatá
* miro
* práca na zmenách anotácií
* zmena pre predpodmienky lopty – pravdepodobne kruh začiatočný a nejaká výsledná plocha zo všetkých pokusov
* spolupráca s Ivanom na spôsobe testovania a vytvorenia anotácií