

Zápis 13. stretnutia tímu č. 5

Dátum: 27.2.2012
Miestnosť: softvérové štúdio (D 003)
Prítomní: Vedúci: Ing. Ivan Kapustík
Študenti: Bimbo Miroslav, Bc.
Sedláček Andrej, Bc.
Šimko Ivan, Bc.
Téma: Koniec prvého šprintu v letnom semestri, zhodnotenie práce a rozhodnúť čo ďalej
Vypracoval: Ivan Šimko

Opis stretnutia

- *Zapísnice* je potrebné vypracovávať čím skôr, hlavne kôli nožnej spolupráci s druhým tímom ktorý má stretnutia o dva dni neskôr
- diskutovaná bola možnosť *spolupráce so školou v Košiciach*
 - boli pozvaní na našu súťaž tímov konajúcu sa 25.5
 - majú k dispozícii Nao robotov (referenčný robot)
 - diskutované možnosti spolupráce (písanie programov tu a ich spúšťanie na ich strane), ich vývojové prostredie je hlavne v C
 - oni by chceli spolupracovať čím najskôr aby mohli predstaviť výsledky na novi výskumníkov (koná sa v septembri)
- bolo by vhodné prísť na *stretnutie druhého tímu* v stredu o 16:00 prediskutovať spoločné úlohy a ciele
 - zúčastniť sa môže Andrej, Miro na 50%
- vedúci druhého tímu (Ing. Marián Lekavý, PhD) by chcel vytvoriť *grafprác*
 - je to jedna z úloh druhého tímu v novom šprinte
- je potrebné vytvoriť *plán na letný semester* (plánovanie má na starosti Tomáš)
 - vytvoriť do budúceho týždňa
 - všetci členovia tímu by mali do vytvorenia plánu prispieť (svojimi pohľadmi na oblasti ktorým sa venujú)
- je potrebné udržiavať *Wiki projektu* a stále pridávať nové veci
 - hlavne doplniť veci o TestFrameworku (Ivan)
 - doplniť dokumenty o návrhu a konkrétnej implementácie
- Pribeh a výsledky úloh je potrebné **konkrétne prezentovať** na stretnutiach
 - ukázať dokumentáciu k úlohe
 - ukázať zdrojový kód toho čo sa presne menilo
- *Webstránka*
 - potrebné pridať sekciu „odkazy“
 - umožniť ľuďom z predmetu Umelá Inteligentia prístup k SVN repozitáru (len na čítanie)

- Testovací framework bude spoločný po celú dobu práce na tímovom projekte
- Samostatná práca na hráčoch bude možná počas posledných dvoch šprintov

- Plnenie úloh
 - Miro
 - vylepšené automatické anotovanie
 - vieme povedať z ktorých inicializačných hodnôt prejde lopta najďalej
 - vieme určiť minimum a maximum ktoré lopta prešla
 - problémové nájsť stred pre všetky výsledky
 - možno vhodné odmerať rozptyl
 - vhodné definovať niektoré veci o pohybe do jeho komentárov namiesto anotácií
 - Andrej
 - Možné informácie ktoré by bolo vhodné posielat' testovaciemu frameworku
 - moment začatia kopu
 - moment dotyku s loptou
 - nestabilita (ako ju vníma hráč)
 - rotácia hráča (o koľko si myslí že sa otočil)
 - otočenie hlavy (konkrétny výsledok nového vnemu)
 - začiatok a koniec pohybu
 - schopnosť odpovedať na požiadavky servera (či hráč stíha odpovedať)
 - Problém s finalizáciou pohybov
 - prebehla komunikácia s členom druhého tímu, ktorý má úlohu na starosť (Peter Holák)
 - pozrieť jeho výsledky do stredy na strednutí a pokračovať
 - Identifikoval pohyby ktoré potrebujú optimalizáciu
 - štyri pohyby pre chôdzu
 - dva pohyby pre konanie
 - 6 pohybov na otáčanie
 - prvých 6 pohybov si berie na starosť a ostatné delegoval do druhého tímu (Bisták)
 - Ivan
 - spomenul nedostatky komunikácie hráča a frameworku
 - potreba odosielať príkazy na vyššej úrovni, teda plánovači a neprikazovať konkrétny pohyb
 - pozrieť ako hráč rozhoduje či je na zemi a podľa toho urobiť testy na turnaje
 - potrebné spísať vhodné zmeny pravidiel turnaju na spúšťanie – odoslať Ing. Ivan Kapustík
 - kedy sa má test začať
 - čo keď hráč spadne a nikdy sa nepostaví pri testovaní chôdze

- kontrolovať a urobiť testy nezávislé na hráčovi
- Bobo
 - nedostavil sa na stretnutie
 - potrebné urobiť GUI, dodať obrázky ktoré môžeme okomentovať
 - potrebné vytvoriť spoločnú knižnicu na zamedzenie duplikovaniu zdrojového kódu medzi testovacím frameworkom a hráčom

Predošlé úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy	\$
sp5.1	Miroslav Bimbo	Vylepšenie autoamtického anotovania	Ukončená
sp5.2	Tomáš Boleček	Vylepšenie GUI testovacieho frameworku	Prebieha
sp5.3	Tomáš Boleček	Refactoring testovacieho frameworku	Prebieha
sp5.4	Tomáš Boleček	Vytvorenie spoločných knižníc pre testovací framework a hráča	Prebieha
sp5.5	Andrej Sedláček	Optimalizácia pohybov	Ukončená
sp5.6	Ivan Šimko	Opis a upgrade testovacieho frameworku (model sveta)	Ukončená

Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
sp6.1	Miroslav Bimbo	Rozšírenie anotácií a pohybov
sp6.2	Andrej Sedláček	Popis pohybov
sp6.3	Andrej Sedláček	Optimalizácia pohybov
sp6.4	Ivan Šimko	Testy pre súťaže
sp6.5	Ivan Šimko	Vylepšenie frameworku na podporu akéhokoľvek hráča
sp6.6	Ivan Šimko	Upraviť web, sprístupniť repozitár
sp5.2	Tomáš Boleček	Vylepšenie GUI testovacieho frameworku
sp5.3	Tomáš Boleček	Refactoring testovacieho frameworku
sp5.4	Tomáš Boleček	Vytvorenie spoločných knižníc pre testovací framework a hráča

Podrobnejšie informácie

sp6.1 – Rozšíriť anotácie a pohyby – upraviť a presunúť niektoré informácie o pohyboch do ich XML zo samotnej anotácie. Umožniť prídanie komentáru ku každému pohybu.

sp6.2 – Popis pohybov - Pridať popis ku každému pohybu do ich XML definície.

sp6.3 – Optimalizácia pohybov – kooperácia s druhým tímom na „finalize“ stave pohybov. Ďalej optimalizovať potrebné identifikované pohyby.

sp6.4 – Vykonať všetky testy pre súťaže aj pre neznámych hráčov.

sp6.5 – Umožniť podporovanie akéhokoľvek hráča (nieleť JIM hráča)

sp6.5 – Pridať sekciu „odkazy“ na webovú stránku. Sprístupniť SVN repozitár pre študentov UI (len na čítanie)

sp5.2 - Vylepšenie GUI testovacieho frameworku – vytvoriť návrhy, zistiť čo všetko bude potrebné, implementácia

sp5.3 - Refactoring testovacieho frameworku – zistiť kde v kóde sú problémy, opraviť, komentáre.

sp5.4 - Vytvorenie spoločných knižníc pre testovací framework a hráča – zistiť, kde používa hráč a framework rovnaké časti kódu a oddeliť ich zvlášť do knižnice používanej oboma programami.