Zápis 14. stretnutia tímu č. 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Dátum:** | 05.03.2012 |
| **Miestnosť:** | softvérové štúdio (D 003) |
| **Prítomní:** | Vedúci: | Ing. Ivan Kapustík |
|  | Študenti: | Bimbo Miroslav, Bc. |
|  |  | Boleček Tomáš, Bc.Sedláček Andrej, Bc. |
|  |  | Šimko Ivan, Bc. |
|  |  |  |
| **Téma:**  | Medzišprintové stretnutie, hodnotenie doterajšej práce |
| **Vypracoval:** | Andrej Sedláček |

Opis stretnutia

* Andrej
	+ hovorí o možnej spolupráci a výmene pohybov s diplomantom J. Hudecom, ktorý pracuje napríklad na dynamickej chôdzi
	+ dokončil úlohu opisu pohybov
	+ virtuálny server, kde spúšťa server a hráča výkonnostne zaostáva, preto si nainštaloval windows, kde všetko beží bez problémov
	+ optimalizácií vybraných pohybov sa bude venovať v druhej časti šprintu
* Tomáš
	+ plán na tento semester bude na webe v časti Plán
	+ úloha GUI
		- takmer hotové
		- pridaná možnosť nastaviť úroveň logovania
		- pre každého hráča je vytvorený samostatný tab
		- s ivom chcú umožniť spúšťanie viacerých testov naraz
		- Kapustík navrhol dorobiť výpis aktuálneho testu
	+ úloha refactoring
		- bez refactoringu Jima to nepôjde
		- budú 4 hlavné balíky: math/geometry, anotation, parser, communication
		- niektoré balíky sa budú musieť porozdeľovať lebo sa navzájom chaoticky odkazujú
* Ivan
	+ pridal linky na stránku
	+ hovoril o úpravách v súboroch
	+ test framework
		- už je možné testovať aj cudzieho hráča
		- zlepšovanie testov – resetovaný hráč sa rieši lineárnou aproximáciou
		- pri vstávaní na súťaži si robot najskôr ľahne a po play-on sa postaví
		- definícia stoja ešte nie je ujasnená (teraz je to 0,2 hlava nad zemou)
		- spolu s Kapustíkom diskusia o zisťovaní padania pri otáčaní hráča
		- Ivan sa pýta, či je nutné rátať s testovaním viacerých hráčov naraz – zatiaľ nie
		- diskusia, či si posúvať loptu pred sebou (vytvoriť kopy do strán alebo efektívne otáčanie)
* Miro
	+ chcel by si zobrať na starosť efektívne postavenie sa hráča k lopte
	+ anotácie
		- z anotácií presúval opis pohybov
		- budú obsahovať aj rozptyl
		- čo sa týka anotácií, tak veľa taskov už nezostáva
		- Kapustík tvrdí, že anotácie by mal Ivan využiť na testovanie

**Úlohy:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Člen tímu** | **Popis úlohy** | **Stav** |
| sp6.1 | Miroslav Bimbo | Rozšírenie anotácií a pohybov | Prebieha |
| sp6.2 | Andrej Sedláček | Popis pohybov | Ukončená |
| sp6.3 | Andrej Sedláček | Optimalizácia pohybov | Prebieha |
| sp6.4 | Ivan Šimko | Testy pre súťaže | Prebieha |
| sp6.5 | Ivan Šimko | Vylepšenie frameworku na podporu akéhokoľvek hráča | Ukončená |
| sp6.6 | Ivan Šimko | Upraviť web, sprístupniť repozitár | 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 |