Zápis 16. stretnutia tímu č. 5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dátum:** | 19.03.2012 | |
| **Miestnosť:** | softvérové štúdio (D 003) | |
| **Prítomní:** | Vedúci: | Ing. Ivan Kapustík |
|  | Študenti: | Bimbo Miroslav, Bc. |
|  |  | Boleček Tomáš, Bc. |
|  |  | Šimko Ivan, Bc.  Andrej Sedláček |
|  | Neprítmný: |  |
|  | Iní: |  |
| **Téma:** | Šieste stretnutie v letnom semestri, preberanie vypracovania tém v danom šprinte | |
| **Vypracoval:** | Tomáš Boleček | |

Opis stretnutia

* Budúce stretnutie bude začínať o 1300 v D003
* Začína Miro
* podobnú úlohu ako miro rieši aj bilevic z tímu 17
* každy to rieši iným prístupom takže je to v pohode
* debata ako viesť loptu pri pohybe
* maroš urbanec je dribluje pred hráčom, podobný prístup navrhuje pán Kapustík aj u nás
* Ivan preberá svoje úlohy
* serializoval classu a je možné ju teda aj spätne deserializovať
* problem pri porovnávaní modelu sveta čo vidí framework a čo vidí hráč
* dáta sa načítavajú postupne a nie naraz, čoo treba zosúladiť pri posielaní, aby sme neporovnávali dvoje rôzne dáta z rôznych časov
* spolupráca s Tomášom na vytvorení porovnávacieho tabu
* Tomáš
* Presunúť world model object do knižnice ak sa bude dať
* navrhnuté GUI a prebrané s Ivanom, prípadne zmeny dorobené dodatočne
* pridané testy do GUI, možnosť výberu konkrétneho testu
* Andrej
* zisťoval ako sledovať ťažisko hráča pri pohybe
* pravdepodobne to nie je implementované
* ak to tam nie je, nevie zatiaľ ako by ho vyrátaval
* zistí od Hudeca, ktorý s niečim podobným pracuje
* možno nakoniec nebude treba ťažisko, ale polohu vyznamnej časti, napr.: trup
* Budúci šprint hlavne dokumentárny a prípravný na vedeckú konferenciu na škole
* Detaily budú dohonuté na najbližšom stretnutí