

## Zápis 1. Stretnutia tímu č.4

**Dátum:** 2.10.2013

**Miestnosť:** Jobsovo softvérové štúdio

**Prítomní:** Vedúci: Ing. Ivan Kapustík  
Ing. Marián Lekavý, PhD.  
Študenti: Matej Bádál  
Vladimír Bošiak  
Igor Homola  
Martin Adámik  
Michal Petráš  
Michal Čerešňák  
Samule Benkovič

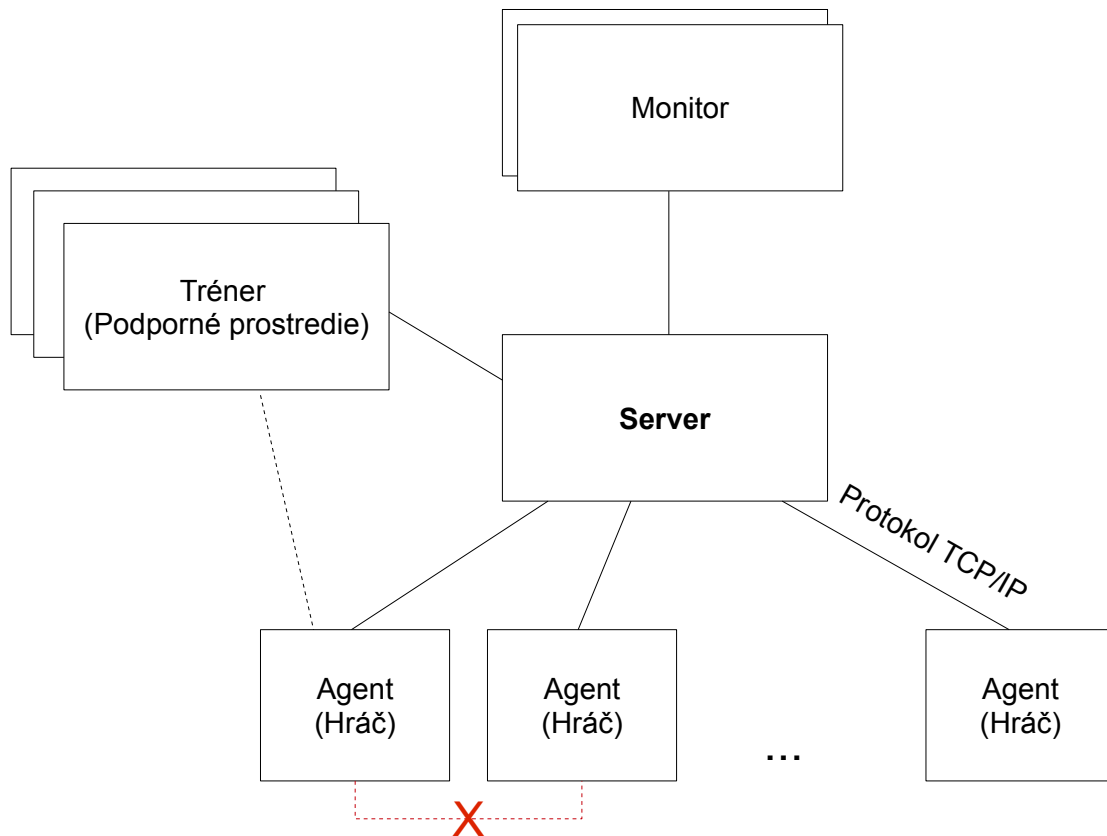
**Téma:**

**Vypracoval:** Matej Bádál

**Opis stretnutia:**

- Úvod do predmetu
  - rozprava o dokumentácii – finálne musí byť dokumentácia odovzdaná
  - pozor na dodržiavanie termínov
  - stretnutia primárne vedú tímy
- Úvod do problematiky
  - opis fungovania pohybov robota
  - opis SERVERA
    - SERVER simuluje väčšinu vecí (ihrisko, loptu)
    - SERVER ododiela informácie o stave sveta a jednotlivých robotov
    - SERVER pracuje v krokoch, každý krok ma 20 ms
  - robot Nao (Aldebaran Robotics)
    - low skill opisy pohybov
    - high skill fázy pohybov
  - riadenie kĺbov
  - pohyby kĺbov v časovom úseku (stabilizované a nestabilizované)
  - skladanie vyšších pohybov (dostaň sa k lopte, postav sa...)
  - rozhodovací strom
  - dôležitý komponent – monitor -> pripája sa na server a zobrazuje simuláciu
  - podporné prostredie slúži (hlavne) na testovanie
    - niekedy je napojené priamo na hráča
  - komunikácia medzi agentami navzájom je **ZAKÁZANÁ**
  - bližší opis hráča
    - pozícia hráča je vždy 0,0 pre neho samého

- hráč si ráta svoju pozíciu na ihrisku sám
- každý agent má zorný uhol – 120 stupňov
- návrhy na zlepšenia
  - highskilly sú spracované dosť nepríjemne
  - bolo by treba zlepši rozhodovanie vrámci tímu
- priblíženie SCRUM-u a predmetu
  - buď je úloha hotová, alebo nie
  - kto za šprint nemá nič hotové, nemal by dostať zápočet



### Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
1	-nezadané	Rozdelenie úloh v tíme
2	-nezadané	Skúsiť si spustenie nejakého hráča
3	-nezadané	Určenie SCRUM mastera
4	-nezadané	Založenie dokumentácie
5	-nezadané	Premyslieť, čo by sme chceli (konkrétne) robiť
6	-nezadané	Dohodnúť si technológie pre komunikáciu a dokumentáciu