

Zápis 4. Stretnutia tímu č.4

Dátum: 23.10.2013

Miestnosť: Jobsovo softvérové štúdio

Prítomní: Vedúci: Ing. Marián Lekavý, PhD.

Študenti: Matej Bádál

Vladimír Bošiak

Igor Homola

Martin Adámik

Michal Petráš

Michal Čerešňák

Samuel Benkovič

Téma: Priebeh štvrtého stretnutia

Vypracoval: Samuel Benkovič

Opis stretnutia:

- Vedúcemu projektu boli prezentované výsledky úloh s prvého šprintu.
 - Unit Test
 - Samuel Benkovič dostal prerobiť unit test, problém riešenia bol ten, že testované metódy boli závislé od hry.
 - Správanie hráča
 - Všetci členovia tými splnili túto úlohu.
 - Analýza projektu
 - pri analýze sa mali dorábať aj komentáre.
 - mali sme spisovať veci ktoré sa dajú odstrániť.
 - Jim
 - potrebný refaktoring.
 - Stav kódu : Zlý.
 - TestFramework
 - prijateľná štruktúra.
 - Stav kódu : Primeraný.
 - RoboCupLibrary
 - nevyužívané metódy.
 - Stav kódu : Primeraný.
 - BackLog
 - definovať presnejšie úlohy - napríklad pri kope úlohe stabilizovať kop do lopty určiť kedy je táto úloha splnená napríklad z 10 pokusov spadne len 1.
 - máme spojiť backlog s druhým tímom.

- Boli identifikované nasledovné stories :
 - 9.1 Verzia servera (critical)
 - 9.2 Hĺbková analýza zahraničných tímov (critical)
 - 9.3 Zjednodušiť časť ruby (critical)
 - Odhadovaná redundancia 20-30%
 - 4.2 Odstrániť ruby (critical)

Najprv zjednodušiť (9.3) potom odstrániť (4.2)

 - 9.4.1 Spojazdniť automatický anotátor (minor)
 - Dorobiť anotácie (minor)
 - 9.4.2 Vytvoriť architektúru highskills (major)
 - 9.4.3 Návrh strategickej vrstvy (major)
 - Implementácia 9.4 (major-)
 - 9.5.1,2 Odstránenie nepoužívaného kódu (major)
 - 9.5.3 Presun sekcií do RoboCupLibrary (minor)
 - 9.5.4 Premenovať Lowskill (trivial)
 - 9.6 Analýza DP - dorobiť do 9.4.2 a 9.4.3 (critical)
 - 9.6.2 Integrácia DP - implementácia (viac stories) (minor)
 - 9.7.1 Test framework - doplniť UI (minor+)
 - 9.7.2 upraviť framework podľa zmien v architektúre (minor+)
 - 9.8 Zmena taktiky na základe výkrikov (minor)
 - 4.1 Vylepšenie stability hráča po kopnutí do lopty (minor)
 - Vylepšiť evolučný prístup, alebo diplomový projekt
 - dlhý kop je jedno či hráč spadne pri krátkom nesmie spadnúť.
 - kopov je veľký počet za zápas
 - doplniť do stories.
 - Parametrický kop do lopty
 - vzdialenosť a uhol kam chceme loptu kopnúť (minor)
 - 4.3 Rozbehanie GIT-u (!blocker)
 - Automatický build-systém
 - minimálne 1x denne (integrácia s GIT) (critical)
 - 4.4 Aktualizovať návody na inštaláciu na wiki (critical)
 - 4.5 Editor pohybov => export do XML (trivial)
 - 4.6 Vylepšiť príchod k lopte (minor)
 - Tak aby bol dostatočne rýchli a dostatočne presný
 - 4.9.1 Nastavenie sa k lopte (minor)
 - 4.9.2 Rozhodnutie čo s loptou (minor)
 - 4.12. Vytvorenie rozhodovanie pri strele hráčov (trivial)
 - 4.13. Hľadanie lopty (minor)
 - Otáčať viac hlavou
 - 4.14. Zlepšiť driblovanie (minor)
 - 4.15 Auto-reštart hry (trivial)
- Vždy je treba pretestovať viac krát. overenie ako finálne 100 pokusov.

- V architektúre treba zohľadniť :
 - Strategická vrstva
 - zadá, že hráči majú vykonať určitú stratégiu
 - Príklad : útok po pravom krídle
 - Taktická vrstva
 - posúdi situáciu a rozhodne čo ktorý hráč ma vykonávať
 - Príklad : Jeden ide po loptu, druhý mu nabieha na prihrávku.
 - Highskill
 - Highskill danú akciu ktorú ma vykonať a rozkúskuje ju na menšie časti lowskillly
 - Príklad : Chod' po loptu rozkúskuje na natoč sa, kráčaj , natoč sa ...
 - Lowskill
 - realizuje pohyb hráča po ihrisku.
 - Príklad: Kráčaj (hráč ohýba svoje kíby a kráča)
- Určili sme si čo sa bude vykonávať v tomto šprinte :
 - 9.1 Verzia servera.
 - 9.3 , 4.2 Zjednodušiť a odstrániť ruby
 - rozdeliť triedy, highskillly,
 - rozdeliť ruby do balíčkov.
 - preprogramovať do javy.
 - otestovať a až potom zmeniť ruby referencie na tie java.
 - 9.5.1,2 Odstránenie nepoužitého kódu.
 - Opatrne aby ste nevymazali len nedokončenú ale stále potrebnú funkcionality.