

FIIT STU

JQL Query: project = Robocup_tp09 AND Sprint = 'Sprint 1 LS' AND (component = 'Team_09')

Sorted by: Key descending

Displaying issues 1 to 13 of 13 matching issues. as at: 17/Mar/14 12:59 PM

T	Key	Components	Summary	Assignee	Reporter	P	Status	Resolution	Created	Updated	Due	Description
	ROBOCUPTP-144	Team_09	ROBOCUPTP-125 Beam	Stefan Linner	Stefan Linner		Resolved	Done	05/Mar/14	06/Mar/14		reimplementovanie highskill-u Beam pre potreby novej architektury
	ROBOCUPTP-142	Team_09	ROBOCUPTP-125 Uprava a aktualizacia anotácií	Michal Blanarik	Michal Blanarik		In Progress	Unresolved	04/Mar/14	04/Mar/14	06/Mar/14	
	ROBOCUPTP-140	Team_09	ROBOCUPTP-125 Analyza Pasakovci	Stefan Linner	Tomas Nemecek		Closed	Done	02/Mar/14	06/Mar/14		Zistenie relevantnych atributov highskillov, ktore pri DP sledovali.
	ROBOCUPTP-139	Team_09	ROBOCUPTP-125 Zistenie parametrov highskillov pre existujuce highskilly	Filip Blanarik	Tomas Nemecek		In Progress	Unresolved	02/Mar/14	04/Mar/14		Zistenie relevantnych atributov pre highskilly (skupiny ako move, kick etc) a to napríklad spolahlivost pohybu, rychlost a minimalna vzdialenosť na ktoru sa da použiť
	ROBOCUPTP-138	Team_09	ROBOCUPTP-125 Lokalizovanie lopty	Stefan Linner	Stefan Linner		Closed	Done	01/Mar/14	06/Mar/14		agent sa po strateni lopty z dohľadu zasekne
	ROBOCUPTP-137	Team_09	Vytvorenie zápisnice k 13. stretnutiu	Michal Blanarik	Michal Blanarik		Resolved	Done	27/Feb/14	28/Feb/14	28/Feb/14	
	ROBOCUPTP-130	Team_09	Príprava prezentácie	Stefan Linner	Roman Moravcik		Closed	Fixed	22/Feb/14	10/Mar/14		
	ROBOCUPTP-128	Team_09	Kontrola prijatých správ zo servera	Roman Moravcik	Tomas Nemecek		Resolved	Fixed	13/Feb/14	05/Mar/14		Treba skontrolovať či problémy spôsobené pri situáciách vyvoláva "informačný súm servera" alebo následne spracovanie informácie agentom.
	ROBOCUPTP-127	Team_09	Reimplementacia situácii	Tomas Nemecek	Tomas Nemecek		Resolved	Duplicate	13/Feb/14	02/Mar/14		V súčasnej dobe agent nevie správne určiť polohu lopty a protihrača a preto je nutné reimplementovať základne

	ROBOCUPTP-126	Team_09	ROBOCUPTP-125 Reimplementacia zakladnych pohybov	Unassigned	Tomas Nemecek	Open	Unresolved	13/Feb/14	06/Mar/14	situacie na jednoduchsie (primitivnejšie) situacie(napr lopta blizko/stredne daleko/velmi daleko; lopta vprav/vlavo ???)
	ROBOCUPTP-125	Team_09	Refaktor highskillov	Unassigned	Tomas Nemecek	Open	Unresolved	13/Feb/14	05/Mar/14	Medzi zakladne pohyby sa radi chodza,vstavanie a kop. -analyza co vsetko je potrebne v obsahu tried highskillov -Implementovat v highskilloch sposob prerusenia vykonavania -Zoskupit spolocne highskilly do grupy (napr. highskill chodza obsahuje pomalu,rychlu chodzu a beh)
	ROBOCUPTP-124	Team_09	Reflection - dynamicke nacitanie objektov (situacii,strategii a taktik) podla balikov	Tomas Nemecek	Tomas Nemecek	Resolved	Fixed	13/Feb/14	04/Mar/14	<ul style="list-style-type: none"> ■ dynamicke nacitanie taktik,situacii a strategii robi problem pri vykonavani highskillov, co sa prejavuje neschopnostou agenta pohyboat sa ■ pozriet nastroj na profilaciu - plugin do eclipsu ■ odmerat cas vykonavania pohybov bez/a s pouzitim reflection pri nacistavani
	ROBOCUPTP-110	AllTeam_04_09, Team_04, Team_09	Unit testy	Unassigned	Tomas Nemecek	Open	Unresolved	20/Nov/13	06/Mar/14	konzultacie s Tomas Nemecek Ďalšou úlohou je implementovať kostru navrhnutej architektúry a aspoň 2-3 situácie. Implementáciu pokryť unit testami. V testoch si nasimulovať situácie, ktoré nebudú ďaleko od reality. Bolo by vhodné k unit testom (do wiki) doplniť i obrázky, aby tímy, ktoré prídu po nás vedeli, čo konkrétne v unit

testoch popisujeme.
Marián pri tabuli nakreslil postup, ako by sme mali tvoriť unit testy. Upozornil, že okolie triedy, ktorú testujeme potrebujeme dať preč – tie triedy potrebujeme namockovať. Dal nám možnosti – injectovať napriamo alebo cez factory. Odporúča cez factory.
Dohoda po stretnutí 20.2.2014
Implementovať väčšinu unit testov.
Dohoda po stretnutí 27.2.2014
Vytvoriť balíčky pre všetky triedy a dodržať rovnakú hierarchiu.
