# Zápis z 16. stretnutia tímu č. 9

**Dátum**: 20.3.2014

**Miestnosť:** Jobsové softvérové štúdio (lab 1.31) (FIIT-STU)

**Prítomní**:

Pedagóg : Ing. Ivan Kapustík

Členovia tímu: Bc. Filip Blanárik, Bc. Michal Blanárik, Bc. Štefan Horváth

 Bc. Štefan Linner, Bc. Martin Markech, Bc. Roman Moravčík

 Bc. Tomáš Nemeček

**Stretnutie viedol:** Bc. Filip Blanárik

**Zápis:** Bc. Roman Moravčík

## Téma stretnutia

Zhodnotenie stavu úloh 7. printu, stanovenie úloh pre nasledujúci šprint a diskusia s druhým tímom pre zabezpečenie kooperácie pri riešení úloh.

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** | **Stav úlohy** |
| ROBOCUPTP-156 | Vytvorenie anotácii pre rôzne druhy kopov | Bc. Filip Blanárik, Bc. Michal Blanárik | Bc. Filip Blanárik | splnené |
| ROBOCUPTP-157 | Kick highskill | Bc. Štefan Linner, Bc. Štefan Horváth, Bc. Roman Moravčík | Bc. Roman Moravčík | splnené |
| ROBOCUPTP-161 | Dokumentácia  | Celý tím | Bc. Michal Blanárik | nesplnené |
| ROBOCUPTP-158 | Optimalizácia highskillov | Bc. Štefan Linner, Bc. Štefan Horváth, Bc. Roman Moravčík | Bc. Štefan Linner | Čiastočne splnené |
| ROBOCUPTP-145 | Pridanie správcu do Bamboo | Bc. Tomáš Nemeček | Bc. Tomáš Nemeček | splnené |
| ROBOCUPTP-159 | Mockup taktika |  |  | splnené |
| ROBOCUPTP-160 | 90 sekundová prezentácia pre scrum panel - plánovania |  |  | splnené |

Opis stretnutia

1. Úvodom stretnutia bol vedúci tímu oboznámený s aktuálnym stavom splnenia úloh. Michal s Filipom informovali o dokončení xml anotácii a opravení posledných chýb.
2. Martin opísal problém s highskillom Beam, kedy hráč po Beame spadne, ktorý je pravdepodobne spôsobený chybným spracovaním vstupu z akcelerometra a hráč dostáva nesprávne údaje čisa nachádza na zemi. Tento problém sa vyskytuje aj počas pohybu hráča. Vedúcí tímu nás informoval, že to je dlhodobý problém a môže závisieť aj od verzie servera.
3. Števo L. opísal svoj spôsob optimalizácie highskillu Walk, ktorý pre výber najvhodnejšieho spôsobu pohybu používa váhy. Tomáš upozornil že táto implementácia nie je správna a porušuje predtým navrhnutú architektúru pre Walk, takže to bude potrebné ešte upraviť. Filip sa informoval o ohraničeniach funkcie pre vhodnosť pohybu., na čo vedúci tímu poznamenal, že je potrebné v dokumentácii uviesť ako architektúra funguje aj s UML diagramami, ako aj príklady na pridávanie pohybov aby sa predišlo nedorozumeniam a projekt bol pre ďalšie ročníky dostatočne zdokumentovaný. Tomáš vysvetlil význam výberov pohybov. Vedúci tímu vysvetlil ako bude prebiehať plánovanie v budúcnosti, keďže aktuálne je správanie reaktívne namiesto plánovaného, a tiež o prepojení highskillov s taktikou keďže Števo L. tiež informoval o problémoch s pohybom turbo\_walk, ktoré pozostávajú z nesprávnej stabilizácie hráča pred rozbehom a korekcie smeru. Tiež funkcia vhodnosti pre tento pohyb nepočíta s minimálnou vzdialenosťou, od ktorej má zmysel pohyb použiť. Filip k tomuto vysvetlil význam minimálnej vzdialenosti v anotácii.
4. Roman informoval o implementácii highskillu pre kop. Ten má aktuálne nízku úspešnosť keďže pohyb okolo lopty nepočíta s natočením sa hráča k lopte, takže agent sa nevie nasmerovať v určitých prípadoch.. Kop tiež vychádza z implementácie Walk podla Števa L. takže je potrebné ho upraviť tak, aby používal správnu architektúru.
5. Tomáš informoval o nutnosti prepísať dokumentáciu k highskillom keďže sa menila implementácia, ktorá nie je zdokumentovaná. A teda táto úloha nebola splnená.
6. Martin informoval o vytvorení mockup taktiky pre testovanie, ktorú je možné použiť prioritne pred ostatnými.
7. Mišo informoval vedúceho tímu o odovzdaní dokumentácie a zápisnice na server.
8. Števo H. informoval o priebehu testovania aktuálnych schopností hráča a spolupráci s Romanom pri odchytávaní chýb pri kope.
9. Po komunikácii s druhým tímom vyvstala požiadavka na vytvorenie samostaného highskillu pre Beam.
10. Roman poznamenal o nutnosti zlepšiť Localize keďže robot nehladá pod sebou a okolo seba.
11. S druhým tímom sa dohodlo o odstránení závislostí medzi Jimom, testovacím framerowkom a knižnicami.
12. Vedúci tímu bol informovaný o probléme so spájaním vetiev v gite, keďže druhý tím svoju vetvu do master vetvy spája málokedy. Tento problém ale bol vyriešený na konci stretnutia druhým tímom.
13. Na ďalší šprint sa vybralo spísanie používatelskej príručky, doplnenie wiki a dokumentácie a doladenie highskillov.
14. Vedúci tímu informoval tím o tom, že scrum master by zapájať každého člena tímu do úloh v aktuálnom šprinte keďže aktivita môže rozhodnuť o známke.

Úlohy na ďalší šprint

 Úlohy na ďalší šprint boli vložené do Jiry a export úloh aj s popisom sa nachádza na stránke v časti Export, súbor Export úloh 5. týždeň alebo priamo na adrese <http://team09-13.ucebne.fiit.stuba.sk/downloads/sprint_2_ls_export_uloh.pdf>