# Zápis z 23. stretnutia tímu č. 9

**Dátum**: 15.05.2014

**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. Štefan Linner

**Zápis:** Bc. Roman Moravčík

## Téma stretnutia

Zhodnotenie priebežného stavu a práce členov tímu na úlohách 11. šprintu.

## Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Číslo úlohy** | 1. **Zhrnutie úlohy** | 1. **Riešiteľ** | 1. **Zodpovedný** | 1. **Stav** |
| 1. ROBOCUPTP-196 | 1. Optimalizácia highskill-u Kick | 1. Roman Moravčík | 1. Roman Moravčík | 1. Splené |
| 1. ROBOCUPTP-224 | 1. Testovanie projektu | 1. Martin Markech | 1. Štefan Linner |  |
| 1. ROBOCUPTP-226 | 1. Doplnenie a dokončenie dokumentácie | 1. Cely tím | 1. Michal Blanárik | 1. Nesplnené |
| 1. ROBOCUPTP-146 | 1. Vytvorenie defaultneho lowskillu a highskillu | 1. Štefan Horvath | 1. Martin Markech | 1. Splnené |
| 1. ROBOCUPTP-230 | 1. Príprava agenta na robocup turnaj | 1. Celý tím | 1. Roman Moravčík | 1. Nesplnené |

## Opis stretnutia

1. Zhodnotil sa stav riešenia úloh.
   1. Števo H. opísal splnenie úlohy pre vytvorenie defaultného highskillu. Ten nemá vlastný defaultný testovací plánovač keďže ten je singleton. Števo L. doplnil, že spustenie defaultného highskillu je prostredníctvom testovacej taktiky ktorú je možné nastaviť.
   2. Michal B. informoval o skontrolovaní a dokončení highskillu kop a o odstránení chýb ktoré spôsobovali nesprávne nastavovanie sa hráča k lopte. Filip B. doplnil, že kopy, ktoré vyžadujú tesné nastavenie hráča k lopte nefungujú korektné keďže hráč nemá správne informácie o pozíciach pretože nevidí loptu. A template kick left sa zo zatiaľ neurčených príčin správa chyboco. Nasledujúce kopy fungujú správne
      1. kick step strong left / right
      2. kick faster left / right
      3. kick template right
   3. Martin opísal spôsob testovania taktík prostredníctvom šiestich scenárov. Záver je že výber taktík funguje korektne pokiaľ sa hráč nenachádza na hranici kvadrantov. Vtedy sa stále rýchlo menia taktiky čo spôsobuje chybné správanie hráča. Problém identifikoval ako príliš veľké previazanie situácii na pozíciu lopty. Tomáš uviedol ako príčinu že všetky situácie majú rovnakú váhu pri rozhodovaní. Pedagogický vedúci uviedol, že vždy bol problém prejsť od rozhodovania k plánovaniu a situácie by mali mať váhy
   4. Dokumentácia je v štádiu dopĺňania.
   5. Pedagogický vedúci informoval tím o aktualizácií stránky RoboCup turnaja na FIIT a uviedol, akým spôsobom sa po minulé roky testovali a merali jednotlivé disciplíny a že bolo by vhodné to doriešiť, keďže testovací framework už funguje s obmedzenou funkcionalitou. Tomáš navrhol zrušenie existujúceho GUI hráča a jeho nahradenie s testovacím GUI, ktoré by sa pri turnaji použilo na rýchle prepínanie schopností hráča podľa aktuálnej disciplíny.
   6. V rámci tímu prebehla diskusia o jednotlivých disciplínach turnaja a ich náročnosti.
   7. Z druhého tímu prišla otázka, či je možné aby hráč išiel na stanovenú pozíciu so zachovaním jednej súradnice ako konštantnej počas chôdze. Števo L. uviedol, že pri implementácií chôdze sa tým nepočítalo a je to náročné na implementáciu.
2. V druhej časti stretnutia boli zadefinované nasledovné úlohy:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** |
| ROBOCUPTP-231 | Rozšírenie používateľskej príručky | Celý tím | Roman Moravčík |
| ROBOCUPTP-232 | Kop na smer | Celý tím | Štefan Linner |
| ROBOCUPTP-233 | Obchádzanie hráčov | Cely tím | Michal Blanárik |

**Export úloh**

Export úloh do ďalšieho šprintu sa nachádza na stránke v súbore s názvom odkazu Export úloh 13. týždeň.