# Zápis z 1. stretnutia tímu č. 8

**Dátum**: 1.10.2014

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

**Prítomní**:

Pedagóg : Ing. Ivan Kapustík

Členovia tímu: Bc. Peter Filípek, Bc. Metod Rybár, Bc. Michal Segeč,

Bc. Juraj Šimek, Bc. Martin Vrabec, Bc. Miroslav Wolf

**Stretnutie viedol:** Ing. Ivan Kapustík

**Zápis:** Bc. Metod Rybár

**Zvolený nasledovný zapisovateľ:** Bc. Miroslav Wolf

## Téma stretnutia

Oboznámenie sa s RoboCupom, organizačné pokyny, dohodnutie o ďalšom postupe

## Opis stretnutia

1. Na úvode stretnutia sme sa informovali o organizačných pokynoch, o náležitostiach web stránky, zápisnice zo stretnutí a dokumentácie. Web stránka má byť statická, kvôli jej jednoduchším presunom. Musí obsahovať popis projektu, dôležité a zaujímavé odkazy k nemu, zápisnice zo stretnutí, dokumentáciu a informácie o členoch tímu. Zápisnice majú obsahovať konkrétne údaje zo stretnutí. Každé stretnutie sa bude zapisovateľ striedať. Dokumentácia má byť vytváraná ako celok a pri každom behu sa má rozširovať tak, aby bola konzistentná a úplná.
2. Ďalej sme sa venovali technickej časti RoboCupu. Oboznámili sme sa s 3D hráčom Jim na ktorého vylepšovaní budeme pracovať. Povedali sme si niečo o histórií RoboCupu, od 2D hráčov, cez prvé 3D modely ktoré boli len veľké gule, až po súčasných hráčov s 24 kĺbmi (6 na nohe, 4 na ruke, 4 na krku). Ďalej sme si povedali ako vyzerá architektúra hráča. Na najnižšej vrstve sú nižšie schopnosti, ktoré sú definované v XML a patrí k nim napríklad chôdza, úkroky, otáčanie sa, kopanie, padanie, vstávanie a otáčanie hlavou. Na vyššej vrstve sú vyššie schopnosti ako presun na miesto, alebo vybratie pohybu podľa vzdialenosti. Vyššie schopnosti sa skladajú ako sekvencia nižších schopností. Na ďalšej vrstve sa nachádza taktika, ktorá vyhodnocuje situácie a určuje kam sa má hráč premiestniť a čo má vykonať. To závisí od polohy alebo vzdialenosti k lopte a prekladá sa na vyššie schopnosti. Taktika je závislá od zadefinovanej stratégie, ktorá obsahuje napríklad formáciu hráčov.
3. Následne sme sa oboznámili s komunikáciou hráča so serverom. Tá prebieha pomocou správ, ktoré sa posielajú každých 20 ms. Hráč prijíma informácie o sebe, svojej polohe a o objektoch ktoré vidí a to v súradniciach a uhloch. Treba taktiež myslieť na obmedzenie zorného poľa hráča. Hráč je pomerne nízky, aj keď sme sa rozprávali o hráčovi, ktorý mal 2 metre, avšak mal veľké problémy so stabilitou pohybu a vstávaním. Preto si treba dávať pozor na výšku, váhu hráča a dĺžku jeho kĺbov a rovnako dbať na jeho ťažisko. Rovnako sme sa oboznámili s predpovedaním pozície lopty a inými spôsobmi riešenia vyšších schopností v diplomových prácach.
4. V práci by sme sa mali venovať najmä nižším schopnostiam hráča a stabilizácií jeho pohybu. V rámci tohto by sme sa mali zamerať na veci ako rýchlosť, spomalenie, využívať možností ako rozbehové kroky a finalizačnú fázu s dokrokmi. Taktiež sme boli upozornení na to, že rýchlosť hráča a veľkosť kroku nemusia byť priamo úmerné.
5. Vzhľadom na súčasný stav riešenia sme sa dohodli, že tento semester sa budeme venovať primárne refraktoringu kódu a vytvoreniu štandardov pre ďalší vývoj. Projekt je totiž v nekonzistentnom stave, s nedostatočnou dokumentáciou a obsahuje mnoho balíkov a tried, ktoré sú nadbytočné a nevyužívané. Uvedenie projektu do štandardizovaného a čitateľného stavu umožní v budúcnosti lepší a rýchlejší vývoj a rovnako predávanie projektu ďalším tímom, alebo jednotlivcom. Keďže budeme využívať metódu scrum s dvojtýždňovými behmi, pri refraktorovaní budeme postupovať tak, že prvý týždeň identifikujeme závislosti v balíčkoch a časti, ktoré treba zmeniť a druhý týždeň prebehne náprava tohto stavu.
6. Ku koncu stretnutia sme si dohodli a rozdelili úlohy pre najbližší týždeň. Pre scrum sme sa rozhodli využívať Jira na školskej doméne, keďže k nej členovia tímu aj vedúci majú najjednoduchší prístup a rovnako sa jedná o štandardne používanú technológiu. Dohodli sme sa na vytvorení konvencií pre dokumentáciu a kód. Rozhodli sme sa využiť toho, že členovia predchádzajúceho tímu ešte študujú na fakulte a skontaktovať sa s nimi. Dali sme si za cieľ nainštalovať si potrebné nástroje a rozbehať aktuálne zdrojové kódy. Zároveň sa chceme oboznámiť s diplomovými prácami z fakulty a zahraničnými tímami. Taktiež potrebujeme vytvoriť tímový plagát a pripraviť náš prezentačný web a server. Najdôležitejšie bude premyslenie si a rozdelenie našich pozícií a zodpovedností tíme.

## Úlohy do ďalšieho stretnutia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** |
| ROBOCUPTP-1 | Vytvoriť zápisnicu zo sedenia | Metod Rybár | Metod Rybár |
| ROBOCUPTP-2 | Konvencia pre dokumentáciu | Metod Rybár | Metod Rybár |
| ROBOCUPTP-3 | Konvencia pre kód | Juraj Šimek | Juraj Šimek |
| ROBOCUPTP-4 | Kontaktovanie minuloročného tímu | Juraj Šimek | Juraj Šimek |
| ROBOCUPTP-5 | Vytvorenie Facebook skupiny a Dropbox zdieľaného priečinka | Miroslav Wolf | Miroslav Wolf |
| ROBOCUPTP-6 | Rozbehať Jiru | Juraj Šimek | Juraj Šimek |
| ROBOCUPTP-7 | Rozbehanie simulačného prostredia robotického futbalu | Všetci | Michal Segeč |
| ROBOCUPTP-8 | Prezrieť diplomové práce a zahraničné tímy | Všetci | Miroslav Wolf |
| ROBOCUPTP-9 | Vytlačiť zápisnicu zo sedenia | Metod Rybár | Metod Rybár |
| ROBOCUPTP-10 | Premyslieť, ktoré časti projektu by koho z nás viac zaujímali | Všetci | Peter Filípek |
| ROBOCUPTP-11 | Určiť role v tíme | Všetci | Martin Vrabec |
| ROBOCUPTP-12 | Určiť scrummastera na 1. šprint | Michal Segeč | Michal Segeč |
| ROBOCUPTP-13 | Príprava web stránky tímu | Martin Vrabec | Martin Vrabec |
| ROBOCUPTP-14 | Príprava plagátu tímu | Peter Filípek | Peter Filípek |

## Poznámky