Zápis z 18. stretnutia tímu č.8

**Dátum**: 30.3.2015

**Miestnosť:** Jobsovo 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. Juraj Šimek

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

Téma stretnutia

Stretnutie na konci šprintu, zhodnotenie splnenia jednotlivých úloh, určenie úloh pre nasledovný šprint.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** | **Stav úlohy** |
| [INFINITY-15](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-154)4 | Pokračovanie v refaktoringu TestFrameworku | Martin Vrabec, Michal Segeč | Martin Vrabec | Splnené |
| [INFINITY-155](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-155) | Doladenie funkcii pre zisťovanie pádu | Peter Filípek, Miroslav Wolf | Peter Filípek | Splnené |
| [INFINITY-156](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-156) | Finalizácia HighSkillov | Metod Rybár | Metod Rybár | Čiastočne splnené |
| [INFINITY-158](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-158) | Analýza Robocup turnaja | Juraj Šimek | Juraj Šimek | Splnené |

Opis stretnutia

Počas stretnutia sme si prešli jednotlivé úlohy tohto šprintu a zistili v akom sú stave.

* **INFINITY-154 - Pokračovanie v refaktoringu TestFrameworku** – Bc. Martin Vrabec zrefaktoroval oba zvyšné balíky, ktoré aj náležite zdokumentoval. Bc. Michal Segeč vytvoril balík, do ktorého presunul testy a balík incomplete s MPI a inými nepoužívanými triedami. Taktiež analyzoval a dokumentoval metriky kódu.
* **INFINITY-155 -** **Doladenie funkcii pre zisťovanie pádu** – Bc. Miroslav Wolf pri riešení detekcie pádu s použitím force receptorov vytvoril z logov štatistiky, podľa ktorých určil priemerné, minimálne a maximálne hodnoty. Niektoré hodnoty dosahujú pri chôdze v priemer vyššie hodnoty ako pri páde. Bez ZMP bola hodnota y\_point pri páde vždy rovná 0.08 a bez použitia ZMP robot na základe tohto vedel pomerne často rozhodnúť o tom, či spadol. Problémy sa vyskytli, keď ležal na chrbte. ZMP však malo s detekciou pádu týmto prístupom problémy. Bc. Peter Filípek detegoval pád pomocou akcelerometra. Pri ZMP však detekcia niekedy nefungovala. V ZMP často hodnoty x,y a z pre akcelerometer lietajú často do extrémov. Pri pokusoch s parametrom Theta však bol agent schopný spoľahlivo detegovať svoj pád. Pri nastavení hranice na 35° zistil, že agent je schopný pomerne presne zistiť, či spadol, či nie. Detekcia pádu agenta na brucho, alebo na chrbát je už hotová a nie je potrebné sa jej ďalej venovať.
* **INFINITY-156 – Finalizácia highskillov –** Bc. Metod Rybár zistil, že problém s finalizáciou highskillov bude pravdepodobne v samotnej implementácii plánovača (trieda Planner). Keď sa naplánuje pohyb na začiatok fronty plánovania, okamžite to preruší vykonávaný highskill a spustí novo vykonávaný highskill, čo je v zhode so zámerom implementácie frontu v plánovači. Ak sa však highskill naplánuje na koniec fronty, ani sa nedostane na rad pri vykonávaní. Problémy s finalizovaním pohybu siahajú až do triedy LowSkill. Boli zistené taktiež nedostatky, keď trieda HighSkill volá aj highskilly aj lowskilly a tak sa miešajú highskilly s lowskillmi, čo nekorešponduje s návrhom. Problém s pádom Jima medzi prepínaním highskillov je teda spôsobený nesprávnym plánovaním a finalizovaním a nie samotným ZMP, čoho analýza a oprava bude predmetom ďalšej činnosti tímu.
* **INFINITY-158 – Analýza Robocup turnaja –** Bc. Juraj Šimek analyzoval pravidlá fakultného turnaja a analyzoval taktiky, ktoré ich v Jimovi implementujú. Pri mnohých turnajových taktikách zistil nedostatky. Jedným z nich bolo neustále padanie a vstávanie hráča v režime BeforePlayOff v taktikách pre padanie a vstávanie hráča, čo bolo v rozpore s pravidlami. Túto skutočnosť opravil. Implementoval taktiku pre otáčanie hráča o 180° a upravil taktiky pre súťaženie v pohyboch a kopaní hráča. Zistil nedostatok v otáčaní hráča ku lopte, kedy sa hráč nevie dostatočne stabilne a spoľahlivo natočiť k lopte.
* Ďalšie stretnutie sme z dôvodu veľkonočných prázdnin naplánovali na stredu 8.4.2015, Bc. Juraj Šimek sa ho zúčastní na diaľku prostredníctvom Skype-u.
* Z dôvodu sviatkov sme určili záťaž na 7 hodín na šprint na človeka.
* Diskutovali sme úlohy do ďalšieho šprintu, bude potrebné doplniť ukladanie nastavení pre GUI loggera, ako bolo spomínané na minulom stretnutí, doplniť dokumentáciu, implementovať zmenu umiestnenia lopty v TF, analyzovať nefunkčnosť plánovača z hľadiska finalizácie highskillov, analyzovať a implementovať ako TF zisťuje pozíciu hráča a vytvoriť prípady testovania pre turnaj (meranie vzdialeností a uhlov v závislosti na pravidlách fakultného turnaja), doplniť taktiky pre turnaj (úprava otáčania, implementácia ZMP pre pohyb) a analyzovať prečo TF neanotuje pohyby.
* Úlohy do ďalšieho šprintu sú nasledovné:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** | **Stav úlohy** |
| INFINITY-161 | Doplnenie dokumentácie | Metod Rybár | Metod Rybár |  |
| INFINITY-159 | Implementácia pohybu lopty v TestFrameworku | Miroslav Wolf | Miroslav Wolf |  |
| [INFINITY-160](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-156) | Analýza plánovača | Miroslav Wolf | Miroslav Wolf |  |
| [INFINITY-162](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-158) | Zisťovanie údajov v TestFrameworku | Michal Segeč,  Peter Filípek | Michal Segeč |  |
| INFINITY-163 | Ukladanie nastavení GUI loggera | Juraj Šimek | Juraj Šimek |  |
| INFINITY-164 | Príprava taktík na turnaj | Juraj Šimek | Juraj Šimek |  |
| [INFINITY-165](http://jira.fiit.stuba.sk/browse/INFINITY-158) | Analýza nefunkčnosti anotácií v TF | Martin Vrabec | Martin Vrabec |  |