Zápis z 3. stretnutia tímu č. 8

**Dátum**: 15.10.2014

**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. Michal Segeč

**Zvolený nasledovný zapisovateľ:** Bc. Martin Vrabec

Téma stretnutia

 Zhodnotenie splnenia úloh prvého šprintu, konzultácia s minuloročným tímom Gitmen

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** | **Stav úlohy** |
| ROBOCUPTP-2 | Konvencia pre dokumentáciu | Metod Rybár | Metod Rybár | Splnené |
| ROBOCUPTP-6 | Rozbehať Jiru | Miroslav Wolf | Miroslav Wolf | Splnené |
| ROBOCUPTP-8 | Prezrieť diplomové práce a zahraničné tímy | Všetci | Michal Segeč | Čiastočne splnené |
| ROBOCUPTP-13 | Príprava web stránky tímu | Martin Vrabec | Martin Vrabec | Splnené |
| ROBOCUPTP-14 | Zoznámiť sa s gitom a importovať si projekt | Všetci | Michal Segeč | Splnené |
| ROBOCUPTP-15 | Identifikácia a vymazanie nepotrebných častí - odstrániť balík garbage | Juraj Šimek | Juraj Šimek | Splnené |
| ROBOCUPTP-16 | Vytvoriť zoznam zakomentovaného kódu | Peter Filípek, Miroslav Wolf, Michal Segeč | Peter Filípek | Splnené |
| ROBOCUPTP-17 | Úprava logovania (funkcionalita, dokumentácia, vybrané balíky) | Juraj Šimek, Metod Rybár | Juraj Šimek | Splnené |

Opis stretnutia

1. Na úvod stretnutia sme privítali minuloroční tím Gitmen, konkrétne 2 členov, Bc. Tomáša Nemečka a Bc.Štefana Linnera, ktorí na podnet Bc. Juraja Šimeka súhlasili, že nám pomôžu objasniť nezrozumiteľné časti kódu.
* V prvom rade nám objasnili funkciu balíka Garbage, kam sa vkladali všetky nepotrebné časti kódu a ktoré sa mali časom vymazať. Táto úloha už bola splnená.
* Taktiež spomenuli balík Tests, kde boli využívané testy pri Ruby implementácií. Momentálne sú nevyužité a bolo by ich treba prerobiť.
* Spolu s Gitmen-mi sme sa zhodli, že projekt obsahuje veľmi veľa duplicitného a zakomentovaného kódu, ktorý by sa mal zanalyzovať a pokiaľ možno odstrániť.
* V ďalšom kroku nám objasnili, že sa minulý rok venovali najmä nižším skillom. Vysvetlili nám ako celý výber stratégie a taktiky funguje. Každá stratégia má predpísané situácie, kedy sa má vykonať. Ak agent nemá momentálne stratégiu, vypočíta sa zo zoznamu stratégií najvhodnejšia stratégia a tá sa vykoná. V rámci stratégie sa potom nachádzajú jednotlivé taktiky. Tieto taktiky sú overované pravidelne, či ešte platia na základe nejakých predpísaných situácií a ak nie, zvolí sa nová taktika. Ak nie je možné vykonať žiadnu taktiku, je treba vykonať zmenu stratégie. Tento výber prebieha v neustálom cykle.
* Taktiež sme zhodnotili, že funkcia pre výpočet vhodnosti jednotlivých pohybov nie je dostačujúca a že by ju bolo treba upraviť, keďže sa vyberajú aj pohyby s 0 úspešnosťou. Druhým prípadom je taktiež situácia, kde sa pre viacero pohybov vypočítala rovnaká suitability a tým pádom sa vybral prvý pohyb, ktorý mal najvyššiu hodnotu tohto atribútu. Pre výpočet tejto metódy minulý tím vyskúšal exponenciálne aj lineárne funkcie.
* V triede HighSkillPlanner sme zistili, že existujú metódy na zastavenie pohybu hráča v prípade zvolenia novej taktiky, kde sa rad práve vykonávaných pohybov vymaže a práve vykonávaný pohyb hráča sa buď dokončí, alebo násilne ukončí a agent padne.
* Dôležité je taktiež spomenúť projekt TestFramework, ktorý využíval jazyk Ruby a je momentálny nepoužiteľný. Pre jeho spojazdnenie by bolo vhodné keby sme ho pretvorili z Ruby do Javy.
* Diskutovali sme aj o výbere high skillov z množiny skillov, kde sa vhodnosť vypočítavala na základe anotácií, ako odchýlka, presnosť kopu, priemerná rýchlosť atď. Mnoho anotácií je avšak nevyužitých, a je vhodné preskúmať, či ich je vhodné odstrániť.
* Nakoniec nám Bc.Tomáš Nemeček a Bc. Štefan Linner odporučili, aby sme si nainštalovali simulačné prostredie RoboViz, ktoré je vhodnejšie z dôvodu viacerých funkcionalít, ako napr: zmena stavu hráča a taktiež zmena času simulácie.
1. V druhej časti stretnutia sme zhodnotili splnenie úloh ROBOCUPTP-2-17.

- Konvencia pre dokumentáciu (ROBOCUPTP-2) bola vypracovaná, už treba iba urobiť dodatočný review, aby sa mohla začať používať.

- Rozbehať Jiru (ROBOCUPTP-6) sa podarilo, všetci máme vytvorené práva pre editáciu a máme už vytvorené aj úlohy prvého šprintu, ktoré budeme postupným splnením úloh označovať ako splnené.

- Prezretie zahraničných tímov (ROBOCUPTP-8) a diplomových prác sme si odložili najmä do ďalšieho týždňa. Bc. Martin Vrabec zanalyzoval diplomovú prácu Bc. Jaroslava Gregu, kde zistil, že sa autorovi mu podarilo zvýšit rýchlosť chôdze agenta na 0.46 m/s so stabilitou 1 pád na 10 m.

- Web stránka nášho tímu (ROBOCUPTP-13) je hotová a zavesená na webovom sídle. Vedúci tímu Ing. Ivan Kapustík avšak poznamenal, že by sme mali doplniť viac údajov o projekte a taktiež nejaké odkazy na stránky k tejto téme.

- Ďalšou úlohou bolo importovať si projekt do Eclipse a zoznámiť sa s Gitom (ROBOCUPTP-14), ktorý budeme využívať. S ostatnými členmi tímu sme si dohodli stretnutie, kde nám Bc. Metod Rybár vysvetlil jeho základné functionality. Ďalšie testovanie tohoto nástroja sme si nechali na každého osobné uváženie.

- Balík Garbage (ROBOCUPTP-15) bol vyhodnotený ako nepotrebný a následne aj odstránený, takže úloha bola splnená.

- Vytvorili sme dokument so zakomentovaným časťami kódu (ROBOCUPTP-16), kde sme prešli celý projekt JIM a zistili, že mnohé zakomentované časti sú nedostatočne okomentované, prípadne vôbec a tak sme sa snažili zistiť, ktoré časti je vhodné vymazať a ktoré ponechať.

- Úprava logovania (ROBOCUPTP-17) bola taktiež splnená. Bc. Juraj Šimek vytvoril nový logger, ktorý je náhradou za už existujúce 2 loggery.

Splniť sa nám podarilo teda všetky úlohy až na analýzu diplomových prác a zahraničných tímov, ktoré sme si ponechali najmä do druhého týždňa tohoto šprintu. Ing. Ivan Kapustík nám na náš podnet poskytol ďalšie diplomové a bakalárské práce, ktoré môžeme analyzovať. Zhodli sme sa s ostatnými členmi tímu, že je vhodné sa lepšie oboznámiť s Jirou, aby sme vedeli naplno využiť funkcionality tohoto nástroja. Taktiež sme vyriešili na stretnutí prepojenie Jiry a Bitbucketu. Ing. Ivan Kapustík poznamenal, že by bolo vhodné začať pracovať na dokumentácií do ktorej budeme postupne spájať všetky dokumenty, keďže každá úloha má mať aj nejaký výstup.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Číslo úlohy** | **Zhrnutie úlohy** | **Riešiteľ** | **Zodpovedný** |
| ROBOCUPTP-8 | Prezrieť diplomové práce a zahraničné tímy | Všetci | Michal Segeč |
| ROBOCUPTP-18 | Vytvorenie zápisnice z 3.stretnutia | Michal Segeč | Michal Segeč |