

Project	Type	Key	Title	Date	Username	Time Spent (h)	Comment
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-153</a>	Refaktoring TestFramework	6.3.2015 12:42	Michal Segec	1	Analyza kodu Testframeworku pomocou unnecessary code detectoru a eclipse metrics pluginu
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-153</a>	Refaktoring TestFramework	6.3.2015 17:04	Michal Segec	3,5	Uprava tried do konvencie, drobné úpravy, vymazanie nepotrebného rozhrania atď.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-153</a>	Refaktoring TestFramework	6.3.2015 22:57	Martin Vrabec	1	refaktoring triedy sk.fiit.testframework.annotator.java
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-153</a>	Refaktoring TestFramework	7.3.2015 20:35	Martin Vrabec	1,5	refaktoring tried podľa konvencie
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-153</a>	Refaktoring TestFramework	8.3.2015 11:00	Martin Vrabec	2	sk.fiit.testframework.annotator.AnnotationTestCase.java a AnnotatorTestCaseResult.java
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-153</a>	Refaktoring TestFramework	8.3.2015 11:00	Martin Vrabec	2	Refaktoring balicku testframework.annotation.serialization
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-152</a>	Refaktoring RobocupLibrary	9.3.2015 21:18	Juraj Simek	3	refaktoring vsetkych balikov RoboCupLibrary odstranenie anotacie RewiewOk Prementovanie Vector2 na Point2D úprava metód a ich premiestňovanie vyhodenie nepotrebných častí analyzovanie a dokumentovanie kódu
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-151</a>	Opravenie pridavania hráča do TestFrameworku	4.3.2015 15:22	Juraj Simek	5,5	Upravil som Jima tak, aby bolo možné parametrom príkazového riadku zmeniť názv jeho tímu, čo využíva TF pri pridávaní hráčov. Hľadal som správny konzolový príkaz na spustenie Jima z príkazového riadku. Zistil som, že Jim má problém pracovať s TFTP serverom. Upravil som Jima tak, aby pracoval s TFTP serverom. Pri pokuse spustiť Jima s parametrom TFTP_ENABLED vyhadzoval výnimku kvôli tomu, že v projekte nebol vytvorený adresár scripts/testframework. Príslušný adresár som vytvoril, čím bola umožnená komunikácia s TFTP serverom. Vytvoril som súbor configuration.properties v TF, kde možno nastavovať parametre test frameworku Zmenil som tam príslušný príkaz na vytvorenie nového hráča. Analyzoval a upravoval som triedu AgentManager tak, aby pracovala s novým príkazom a aby bolo vytvorenie nového hráča úspešné. Triedu som vrámcí úprav zrefaktoroval. Zrefaktoroval som príslušné metódy v triede MainFrame, ktoré sa starali o pridávanie hráčov pomocou GUI. Po kliknutí na tlačidlo Add bolo možné pridať len hráčov s názvom ANDROIDS. Akonáhle sa zmenil názov tímu, TF presta s vytvoreným hráčom komunikovať. Skúmal som príčiny problému. Agent s iným menom nevedel s TF komunikovať, nebol pridaný medzi ostatných hráčov a preto nebolo odblokované ani tlačidlo na pridávanie agentov, keďže si TF myslel, že agent ešte nebol vytvorený. Nakoniec po resete servera (rcssserver) všetko fungovalo správne. Problém bol teda spôsobený nejakou chybou na strane servera, ktorá po reštarte bola odstránená.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-151</a>	Opravenie pridavania hráča do TestFrameworku	8.3.2015 16:19	Juraj Simek	1,75	Dokumentovanie úlohy
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-150</a>	Analýza pádu agenta pri otáčaní	5.3.2015 16:22	Metod Rybar	2	
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-150</a>	Analýza pádu agenta pri otáčaní	9.3.2015 17:40	Metod Rybar	1,5	Analýza pohybu, uprava logovania
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-149</a>	Mergovanie vetiev	3.3.2015 10:02	Metod Rybar	0,25	Mergnutie refraktoringu do main
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-149</a>	Mergovanie vetiev	3.3.2015 22:00	Metod Rybar	0,75	Mergnute vetvy a vyriesene konflikty medzi main a zmp
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-148</a>	Pripraviť videá a plagát na IITSRC	8.3.2015 16:14	Peter Filipek	1,333	- Zhananie softveru - Hľadanie inspiracie, materialov - Co na plagat? (ZMP, detackia padu, refaktoring???, framework???) - Hlavicka je hotova :D
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	4.3.2015 17:16	Miroslav Wolf	1	testovanie metod isOnGround(), isFallen(), failed(), isLyingOnBack() a isLyingOnBelly(). Zistenie ze robot padol prebieha vo funkcii isOnGround().
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	7.3.2015 15:42	Peter Filipek	1,167	Analýza funkcie isOnGround(), a funkcii na nu naviazanych. Analýza padania a funkcie GetUp().
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	8.3.2015 19:24	Miroslav Wolf	1,5	Skumanie clankov zahraničných timov ohľadom detekcie padov a ZMP a testovanie uz existujucich funkcii detekcie padu pri pouziti ZMP a bez neho.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	8.3.2015 19:59	Miroslav Wolf	0,5	Skumanie a testovanie funkcie isStanding()

<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	8.3.2015 20:17	Peter Filipek	5	Analyza senzorov robota, skumanie senzorov na nohe Analyza dat z forceReceptor (pre lavu aj pravu honu, force aj point) Logovanie a porovnavanie tychto dat pri pade a za pohybu Snaha o vytvorenie jednoducheho pohybu pre lepsie logovanie dat pri pade (lavacka): force: x, y, z: [0,88, 0,33, -4,05] r, phi, theta: [4,16, 5,07, 4,94] point: x, y, z: [-0,00, 0,08, 0,01] r, phi, theta: [0,08, 0,00, 0,12] pri pade (pravacka): force: x, y, z: [-4,06, -23,74, 14,33] r, phi, theta: [28,03, 2,97, 0,54] point: x, y, z: [-0,02, 0,08, 0,01] r, phi, theta: [0,08, 0,24, 0,12] pri pohybe (lavacka): force: x, y, z: [0,66, 0,50, 92,56] r, phi, theta: [92,56, 5,36, 1,56] point: x, y, z: [-0,01, -0,01, -0,01] r, phi, theta: [0,02, 2,36, 5,67] pri pohybe (pravacka): force: x, y, z: [0,65, 0,38, 120,85] r, phi, theta: [120,85, 5,24, 1,56] point: x, y, z: [-0,01, -0,01, -0,01] r, phi, theta: [0,02, 2,36, 5,67]
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	9.3.2015 16:12	Miroslav Wolf	2	restovanie funkcie isChoround() pri zmene jej atributov, prechadzame si dalsimi clankov - hladanie funkcii detekcie padu a detekcie padu pri pouziti ZMP. Vacsina timov pouziva na zisťovanie padu akcelerometer ako aj my teraz. Niektori pouzivaju na vykon lowskillov ako je aj detekcia padu motion FSM (Finite State machine). Okrem toho som hladal Informacie o accelerometri na webe a na nase wiki.
<a href="#">Infinity</a>	Story	<a href="#">INFINITY-37</a>	Upraviť zisťovanie pádu hráča	9.3.2015 16:16	Peter Filipek	0,5	Podrobnejšie skumanie detekcie tlaku, robot ma v kazdej nohe 4 tlakove senzory rozlozene do stvorca. Otazne je ako je toto simulovane, jim ma data o tlaku ulozene ako vector3D, jeden vektor na nohu. <a href="http://jderobot.org/store/frivas/uploads/imagenes/naooperator/semelles.jpg">http://jderobot.org/store/frivas/uploads/imagenes/naooperator/semelles.jpg</a>
<b>Total</b>						36,75	