

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Zápisnica zo stretnutia #8

Tím sixPack

Bc. Jozef Blažíček

Bc. Ján Ďurica

Bc. Jakub Chalachán

Bc. Matúš Ivanoc

Bc. Maryna Kovalenko

Bc. Miloš Štefčák

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2016/2017

Obsah

1. Základné informácie	1
2. Opis stretnutia	1
2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia	2
3. Úlohy na ďalšie stretnutie	3
4. Úlohy do backlogu	3

1. Základné informácie

Dátum:	16.11.2016
Miestnosť:	4.20
Čas:	11:00 – 14:30
Vedúci stretnutia:	Bc. Jozef Zaťko
Zapisovateľ:	Bc. Matúš Ivanoc

Prítomní:

1. Bc. Jozef Zaťko v zastúpení Ing. Ivana Kapustíka
2. Bc. Jozef Blažíček
3. Bc. Ján Ďurica
4. Bc. Jakub Chalachán
5. Bc. Matúš Ivanoc
6. Bc. Maryna Kovalenko
7. Bc. Miloš Štefčák

2. Opis stretnutia

Stretnutie bolo za prítomnosti všetkých členov tímu sixPack, ale stále s absenciou nášho vedúceho p. Kapustíka. Stretnutie sa otvorilo prvým kontrolným bodom, kde sa začalo diskusiou ako sú nám užitočné zápisnice. Následne si prezrel našu dokumentáciu k 1. kontrolnému bodu zastupujúci p. Zaťko. Vyjadroval sa priebežne k niektorým častiam diela, ale v zásade sa vyjadril k výstupu pozitívne.

- Ak je to vhodné je možné použiť kúsky kódu, ktoré sú zaujímavé
- V teoretickej časti možno doplniť odkazy na Wiki RoboCup projektu.
- Rozoberali sa spísané nedostatky v projekte, ktoré neboli celkom presne opísané.

Preberali sa retrospektívy v sumarizácii šprintov, ktorým v prvých šprintoch chýbal bodový opis pozitív a negatív. Zhodnotilo sa, že je to potrebné zmeniť a zahrnúť to v každej sumarizácii. Takto bude možné hodnotiť zmeny v tímovej práci.

Dohodlo sa tiež robiť sumár vykonanej práce aj v story pointoch, pretože pomer práce v hodinách neodráža presné množstvo vykonanej práce.

Táto časť stretnutia prebiehala približne prvú hodinu stretnutia a následne sme vytlačenú dokumentáciu odovzdali p. Lackovi. Je potrebné poslať dokumentáciu p. Kapustíkovi a Lackovi v elektronickej forme.

V ďalšej časti sa zhodnotil posledný šprint č. 3:

- vykresľovanie čiar na mape ihriska sa podarilo dokončiť a výstup sa predviedol na obrazovke.
- hráč pri páde vykresľuje čiary nesprávne – pravdepodobne podľa Z súradnice.
- spomínal sa problém s lokalitou logovacích súborov a TFTP komunikácia medzi JIMom a testFrameworkom.
- vznikol nápad naprogramovať RESTové API miesto TFTP protokolu, ktorý je pomalý a zabugovaný
- dokumenty sa podľa internej dohody tímu mali dokončiť v pondelok, posledné boli hotové v stredu o druhej ráno. Príčinou boli review gramatiky a vrátenie code review na prepracovanie.

V zásade sa ale urobili všetky úlohy, ktoré sme si stanovili.

Jakub urgoval pridávanie dokumentov k úlohám na Google Drive. Tieto vo veľkej miere boli iba v Jire a neboli na Google Drive.

Následne sa stretnutie presunulo do plánovania ďalšieho šprintu.

Wiki tímového projektu sa má aktualizovať priebežne počas práce na nových úlohách a vyhadzovaním už neaktuálnych informácií. Padol návrh doplniť sidebar do navigácie Wiki. Uvažovalo sa aj s migráciou na dokuWiki systém a Jakub sa prihlásil na vytvorenie dokumentovej štruktúry. Takisto je potrebné napísať návod na import / export pre budúce generácie tímov.

Unit test si každý člen tímu vytvorí k nejakej 1 triede v kóde. Na HipChate sa dohodne, kto si vezme akú triedu a napíše na ňu test.

Maryna ďalej zhodnotila ako sa používa orientácia hráčov podľa čiar v zahraničných tímoch. Čiary sa používajú v kombinácii s orientačnými vlajkami v rohoch ihriska. Neexistuje veľa dostupných informácií k tejto problematike. Tiež sa využíva preposielanie správ medzi agentami, ktorí vedia presne, kde sa nachádzajú.

Pokračovalo sa brainstormingom ako využiť videnie čiar v orientácii agenta. Cieľom bude základ riešenia, ktorý možno rozširovať v bakalárskych alebo diplomových prácach.

- ak je agent stabilný podľa gyroskopu – brať do úvahy, že hráč vidí čiary celkom hodnoverne.
- priesečníky bodov čiar použiť ako nové kontrolné body.

Stále je ale problém s výpočtovou náročnosťou. Akékoľvek práca s čiarami, vyžaduje ich identifikáciu výpočtom podľa začiatkových a koncových bodov. Rozprávalo sa o výpočte kontrolných bodov na stredovej čiare ihriska, ktoré by mohli zlepšiť orientáciu agenta. Ihrisko by sa mohlo rozdeliť na 4-5 zón. Z tohto brainstormingu vzniklo viacero úloh na nasledujúci šprint, ktoré sú zaznamenané v nasledujúcej kapitole.

Záver stretnutia sme ukončili hlasovaním o story pointoch na jednotlivé stories a určením, ktoré úlohy budeme mať na nasledujúce obdobie.

2.1. Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia

JIRA issue	Súhrn	Zodpovedný	Stav
FUTBAL3D-55	Komunikácia JIMa s testFrameworkom	Miloš Štefčák	Splnené
FUTBAL3D-38	Vykresľovanie čiar	Jakub Chalachán	Splnené
FUTBAL3D-54	Analýza využitia informácií o čiarach v zahraničných tímoch	Maryna Kovalenko	Splnené
FUTBAL3D-56	Aktualizácia web stránky	Jakub Chalachán	Splnené
FUTBAL3D-67	Kapitoly manažérske roly a metodiky	všetci	Splnené
FUTBAL3D-87	Sumarizácia šprintu č. 2	Miloš Štefčák	Splnené
FUTBAL3D-89	Sumarizácia šprintu č. 3	Matúš Ivanoc	Splnené
FUTBAL3D-88	Sumarizácia šprintu č. 1	Ján Ďurica	Splnené
FUTBAL3D-62	Vygenerovať export z Jiry	Maryna Kovalenko	Splnené
FUTBAL3D-59	Úvod k dokumentácii k riadeniu	Jakub Chalachán	Splnené
FUTBAL3D-71	Úvod k inžinierskemu dielu	Maryna Kovalenko	Splnené
FUTBAL3D-52	Dokumentácia k riadeniu	Jozef Blažiček	Splnené
FUTBAL3D-53	Dokumentácia k inžinierskemu dielu	Jozef Blažiček	Splnené
FUTBAL3D-73	Opis použitých pluginov	Matúš Ivanoc	Splnené
FUTBAL3D-78	Zápisnica z 6. stretnutia	Miloš Štefčák	Splnené

3. Úlohy na ďalšie stretnutie

Názov úlohy	Termín	Zodpovedný
Porovnanie line2D a line3D		Jozef Blažíček, Maryna Kovalenko
Analýza používania histórie		Ján Ďurica, Miloš Štefčák
Kategorizovanie čiar		Jozef Blažíček, Maryna Kovalenko
Overenie čiar v T tvare		Jakub Chalachán, Matúš Ivanoc
Wiki dokumentovanie práce tímu sixPack		Všetci
Plugin pre Wiki		Matúš Ivanoc
Wiki Analýza fyzikálneho modelu		Jakub Chalachán, Matúš Ivanoc
Analýza používania histórie		Ján Ďurica, Miloš Štefčák
Zmena štruktúry Wiki		Jakub Chalachán
Vytvorenie návodu na export/import z Wiki		Matúš Ivanoc
Aktualizácia webstránky		Jakub Chalachán
Vytváranie Testov		Všetci
Zápisnica z 8. stretnutia		Matúš Ivanoc
Zápisnica z 9. stretnutia		
Code review		

4. Úlohy do backlogu

Názov úlohy
Algoritmus pre určenie druhu T čiar
Code review