

Reunião 9

30 de novembro de 2024, 21h00

Presentes : Todos

Não Presentes :

Ordem de trabalhos:

- 1) Continuação do planeamento da Iteração 4
- 2) Geração de posições e velocidades
- 3) Eventos possíveis e seus efeitos

I4 02/12 0.4.*	Develop a few core user stories involving data access and processing.	<ul style="list-style-type: none">• Basic data pipeline in-place: data streams generation, transmission, and storage.• Additional user stories required for a functional MVP deployed, specially covering data aggregation/ visualization of historic data.• Increment deployed (in containers) at the server environment considering data aggregation.• Update documentation (report).
----------------------	---	--

Apontamentos:

- 1) Iteração 4
 - a) Brainstorming sobre geração de dados e coisas específicas da Fórmula 1 para tentarmos ser o mais realistas possíveis
- 2) Geração de posições e velocidades
 - a) Fatores que influenciam
 - i) Curvas e retas
 - ii) Tempo
 - iii) Estado dos pneus
- 3) Eventos possíveis e o que costuma acontecer na vida real
 - Yellow Flag
 - carros batem, vão contra muros etc
 - O que influencia?
 - Carros têm de reduzir a velocidade nesse setor
 - Quando estiver tudo bem fica bandeira verde
 - Se o problema não se resolver bandeira vermelha
 - Pode ser preciso Safety Car
 - Red Flag
 - corrida suspensa por determinado tempo
 - pode ser cancelada por causa das condições climáticas
 - O que influencia?
 - Carros vão para as boxes e aguardam por informações
 - Podem trocar de pneus, falar com equipa etc
 - Checkered Flag
 - um piloto acabou a última volta
 - os pilotos devem acabar a corrida e assim que acabam sair da pisa

- Pitstop
 - Aparecem dois tempos
 - Tempo na box (Stop Time)
 - Tempo total até regresso à pista (Pit)
- Safety Car
 - faz a primeira volta para caso haja problemas logo no início
 - não se pode ultrapassar enquanto estiver ativo, nem drivers nem o safety car logo as posições na classificação mantêm-se
 - reduzem a velocidade
 - quando este sair da pista a corrida volta ao normal
- Tipos de pneus:
 - Soft: mais rápidos, gastam-se mais rápido
 - Medium: entre os softs e os hard
 - Hard: mais lentos, mas aguentam mais voltas
 - Wet
- Car details
 - Coisas que o piloto consegue ver dentro do carro
 - Velocidade
 - Milhas por hora ?
- Pista
 - Time gaps
 - Bateria de cada carro
 - Tipo de pneu do momento
 - Current Lap