

Slovenská Technická Univerzita v Bratislave  
**FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH**



**TECHNOLÓGIÍ**

študijný odbor:

**SOFTVÉROVÉ INŽNIERSTVO**

---



**Tímový projekt**

**Posudok tímu FC Farmári**



---

**Tím č. 1 – Squirrel Squadron  
2004 / 2005**

**Bc. Martin Pozor  
Bc. Filip Pucher  
Bc. Michal Štípek  
Bc. Marián Tínes  
Bc. Peter Tóth  
Bc. Dalibor Zahorák**

**Vedúci: Ing. Ivan Kapustík**

## 1 ÚVOD

Tento dokument sa zaoberá hodnotením webovej prezentácie, dokumentácie systému a dokumentácie riadenia tímu číslo 3 – FC Farmári, odovzdaných k prvému kontrolnému bodu. Ich prácu budeme hodnotiť z formálnej ako aj obsahovej stránky. Tento posudok vypracoval Filip Pucher a Peter Tóth.

## 2 WEB PREZENTÁCIA

Stránky sme posudzovali k dátumu 16. novembra 2004.

### 2.1 Design

Z hľadiska designu a html kódu musíme stránke vytknúť viacero chýb. Ako najzávažnejšiu chybu považujeme, že stránky nie sú ani zďaleka validné HTML 4.0, čo môže viesť k veľkým chybám zobrazovania. Bohužiaľ ani kaskádové štýly nie sú validné. (Testované na stránke <http://validator.w3.org/> a <http://jigsaw.w3.org/css-validator/>). Úvodná stránka je od ostatných odlišná a je pokazená. Horný obrázok sa pri zmene veľkosti okna rozťahuje a logo kravy sa rozdelí na dve polovice. (Chyba sa prejavuje napríklad v prehliadači Maxthon 1.1). Odporúčame autorovi stránky mať kaskádové štýly umiestnené v jednom súbore a nie viacerých.

Z hľadiska vzhľadu sa nám nepáči, že rámec „main“ sa rozťahuje doprava spolu so zväčšovaním okna prehliadača. Nedorobené sú aj obrázky tlačidiel a loga kravy, v ktorých sú zosponu useknuté ich tiene. Takisto by bolo vhodné textové linky umiestniť pod čiaru a nie nad ako je tomu teraz na niektorých podstránkach.

V dnešnej dobe takisto považujeme za nevhodné stránku členiť do rámcov. Vhodnejšie by bolo členenie do tabuliek alebo oblastí div.

### 2.2 Obsah

Na stránke sa nachádzajú všetky potrebné informácie k projektu. Našli sme len pár drobných nedostatkov, ktoré sa môžu veľmi rýchlo odstrániť. V zápisnici číslo 1 je stav úlohy 1.6 „začatá“, respektíve „pokračuje“ v zápisnici číslo 2, ale jej dátum splnenia je 28.10.2004. Takisto nám chýba zápisnica z 5. stretnutia. Navrhujeme sekciu odkazy rozdeliť do kategórií.

Veľmi kladne hodnotíme html verzie zápisníc, nakoľko len menšia časť tímov ich má. Napriek všetkým našim výhradám stránka postačuje k prezentácii tímovej práce.

## 3 DOKUMENTÁCIA K SYSTÉMU

### 3.1 Forma dokumentácie

Dokument je štruktúrovaný do kapitol a podkapitol. V dokumente sa nám ale horšie orientovalo, keďže všetky úrovne nadpisov majú rovnakú veľkosť a štýl písma. Dokonca nadpis nižšej úrovne je väčší ako nadpis vyššej úrovne (str. 7). Na stranách 21 a 22 sú odseky veliteľ a spojár formátované odlišne ako odseky kouč a brankár. V texte sa objavuje aj viacero preklepov alebo pravopisných chýb. (napríklad na str. 17 „šumu servra“ alebo na str. 34 „brankár tímu Stjupit doxov“). Strane č. 36 chýba číslovanie. Niekoľko odstavcov v texte je formátovaných iným štýlom (napr. v kapitole 3.1.1 na str. 7 alebo prvý odstavec v kapitole 3.3 na strane 41). V obsahu chýbajú podkapitoly časti Špecifikácia požiadaviek. Ako zbytočný sa nám javí nadpis „Analýza brankára tímu deravá kopačka“. Kapitola 3.4 Zhodnotenie analýzy tímov by mala ísť hneď po kapitole 3.2.

Pači sa nám, že dôležité časti textu alebo nové pojmy sú písané odlišným štýlom, čo uľahčuje orientáciu v texte a čitateľovi napomáha rozpoznať podstatné časti.

### 3.2 Obsah

#### 3.2.1 Analýza

Táto kapitola sa venuje analýze Robocup tímov a ich zhodnoteniu. Autori zanalyzovali viacero tímov ako svetových tak aj domácich, čo považujeme za pozitívum. Naproti tomu nám vadí, že opomenuli minuloročný tím Sklo, z ktorého mohli potenciálne vychádzať. Toto viedlo pravdepodobne aj k omylu na str. 42, kde je v obrázku č. 3-12 uvedené, že tím Sklo vychádzal z tímu Deravá kopačka, čo nie je pravda. Tím Sklo síce robil prototyp ešte nad prácou tímu Deravá kopačka, ale v letnom semestri už pokračoval v práci tímu Stjupit Dox.

Už v obsahu udrie do očí zlá štruktúra analýzy. Kapitola Analýza brankára sa javí veľmi osamotená. Potom chýbajú aj kapitoly Analýza hráča, trénera a kouča.

Hneď ako prvé sme si všimli používanie nových pojmov bez ich predošlého vysvetlenia. (napríklad „tackle“, „stamina“ alebo „freeform správa“). Na strane 14 autori zabudli dopísať odstavec KM\_Quickly. Na strane 19 v kapitole analýza Deravej kopačky je uvedené, že po predchádzajúcom zhodnotení brankárov tímov Deravá kopačka a Stjupit Dox sa rozhodli použiť brankára Deravá kopačka, pričom analýza tímu Stjupit Dox je až o niekoľko

strán ďalej. Takéto rozhodnutie patrí skôr do celkového zhodnotenia analýzy. V analýze tímu UVA Trilearn chýba jeho zhodnotenie. Autor analýzy tímu L.A.S.T United si na strane 22 pletie pojmy, keďže výrazy kouč a tréner považuje za ekvivalentné. Takisto ako nám, tak sa aj autorovi analýzy TsinghuAeolus nepodarilo zohnať originálnu dokumentáciu čínskeho tímu a museli vychádzať z analýz domácich tímov. Napriek tomu, mohli použiť aj analýzu od tímu Deravá kopačka, nie len od Stjupit Dox.

Na strane 42 sme si všimli menšiu chybu a to, že lokálne kolo turnaja Robocup už neusporadúva FEI STU ale FIIT STU.

### 3.2.2 Špecifikácia

Ku kapitole špecifikácia nemáme žiadne vážnejšie pripomienky. Je zvládnutá na dobrej úrovni. Chýba nám len nejaký záver alebo zhodnotenie.

### 3.2.3 Hrubý návrh

Hrubý návrh systému tímu FC Farmári nadväzuje na prácu tímu Stjupit Dox (FEI STU BA, 2002).

Pre ovládanie nízkych schopností hráča v tomto návrhu slúži neurónová sieť. Farmári uvádzajú, že sila neurónových sietí sa prejavila v mnohých príkladoch ako stolové hry, dáma, šach a vyjadrujú presvedčenie o úspechu tejto konštrukcie hráča. Tento prístup tímu sa nám páči, aj keď nevieme, o čo sa tím pri svojom presvedčení opiera. Nie je uvedené, aké konkrétne príklady tomu nasvedčujú. Uvádzané všeobecné príklady ako dáma alebo šach sú pozíčné strategické hry pričom futbal je dynamicko-akčný.

Charakteristike neurónovej siete opísanej na strane 48 chýba vysvetlenie ohľadom parametrov Delta a Lambda. Vysvetlené a opísané sú výstupné a skryté neuróny, popis siete nehovorí nič o vstupných neurónoch prípadne ich počte.

Farmári sa rozhodli zmeniť prístup pri využití neurónovej siete oproti tímu Stjupit Dox presunutím jej funkcionality z taktickej vrstvy (zvyčajne stredná vrstva Robocup hráča – strategická, taktická, fyzická) do najnižšej, fyzickej vrstvy a využiť ju pri riadení schopností (zručností) hráča.

Na strane 51 opísané oddelenie vrstiev hráča veľmi slabo korešponduje s obrázkom č.5-5.

Podobne slabo vysvetlená je technika hľadania najlepšej cesty pre útok.

Analýza súperových formácií na strane 52 hovorí o rozdelení územia na 120 sektorov (12x10), pričom v nasledujúcom odstavci na strane 53 je použité rozdelenie na 80 sektorov (10x8). Táto nekonzistencia nie je vysvetlená.

Použitie neurónovej siete hodnotíme kladne, vyjadrovať sa k tomuto prístupu nám v tejto fáze projektu neprináleží, naše zhodnotenie budeme prezentovať po odohraní prvých zápasov.

## 4 DOKUMENTÁCIA K RIADENIU

Riadenie projektu spĺňa všetky predpokladané očakávania. Obsahuje predpísané časti, ktoré svojím obsahom naplňajú požiadavku kladenú na túto časť dokumentácie. Zvlášť chceme vyzdvihnúť ako bohatu a podrobne sú opísané jednotlivé stretnutia, resp. ich priebeh, stav plnenia úloh z predchádzajúcich stretnutí.

## 5 ZÁVER

Formálna stránka dokumentácie je uspokojivá. Treba zmeniť hlavne štýly nadpisov. Naopak, nie sme spokojní s jazykovou úpravou dokumentácie a dúfame, že pri odovzdávaní ďalších častí dokumentácie budú jazykové chyby opravené.