

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 10

- **Dátum stretnutia:** 17.2.2005
- **Čas:** 13:00 – 16:00
- **Miesto:** softvérové štúdio

### Prítomní:

- **Pedagóg:** Ing. Ivan Kapustík (IK)
- **Členovia tímu:** Martin Pozor (MP), Michal Štípek (MŠ), Marián Tínes (MT), Peter Tóth (PT), Dalibor Zahorák (DZ)
- **Zapísoval:** Martin Pozor

**Téma stretnutia:** Úvodné stretnutie členov tímu a Ing. Kapustíka v letnom semestri

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	CVS server je plne funkčný, členovia tímu sú oboznámení s jeho používaním. Bol odskúšaný pri prácach na prototypu.
2	Stručný návod k používaniu systému CVS bol napísaný a je zahrnutý do dokumentácie o riadení (príloha G).
3	Predbežný plán na letný semester bol napísaný.
4	Dokončené v minulom semestri.
5	Dokončené v minulom semestri.
6	Dokončené v minulom semestri.
7	Dokončené v minulom semestri.
8	Dokončené v minulom semestri.
8	Dokončené v minulom semestri.

### Priebeh stretnutia:

- Riešili sme situáciu, ktorá vznikla odchodom Filipa Puchera z tímu. Ďalšie práce na projekte budú musieť byť rozdeľované s ohľadom na túto skutočnosť.
- Diskutovali sme o časových ohraničeniach, ktoré musíme v letnom semestri splniť. Produkt musí byť dokončený do 21.4., kedy sa odovzdáva spolu s dokumentáciou. V dňoch 26. a 27.5. sa bude konať súťaž Robocup pravdepodobne spojená s prezentáciou výsledkov projektu – do tohto termínu je nutné ukončiť posledné ladenie, testovanie, resp. dorobiť eventuálne finálne úpravy.

- Čo najskôr je potrebné vytvoriť podrobný plán na letný semester, ktorý by mal byť prílohou najbližšieho zápisu o stretnutí. Úlohy majú byť čo najpresnejšie stanovené pre každého člena tímu, stanovené termíny je nanajvýš vhodné dodržiavať.
- IK nám pripomenul, že vzhľadom na špecifiká nášho projektu je dôležité nechať si dostatok času na testovanie a odladenie naimplementovaných zmien v hráčovi.
- Venovali sme sa problematike ofsajdovej pasce. Analyzovali sme nakoľko sa jej budeme venovať v implementácii, s ohľadom na jej predpokladanú použiteľnosť a potrebnosť vo finálnom hráčovi.
- MT navrhol vytvoriť podporný softvér pre štatistické vyhodnotenie pre sledovanie pozícií hráčov na ihrisku podľa vzoru konkurenčného tímu. Túto myšlienku sme nezavrhlí, zhodnotili sme však, že možno nebude na jej tvorbu dostatok času a že tvorba tejto aplikácie nie je prioritná úloha.
- IK nás upovedomil, že možno bude od nás vyžadovaná pomoc iným tímom v súťaži Robocup v rámci predmetu Umelá Inteligencia. Zhodli sme sa, že sa radi podelíme so svojimi znalosťami a skúsenosťami v tejto oblasti.
- IK nás vyzval, aby sme sa pri prezentácii finálneho produktu viac zapájali do reakcií na prezentáciu konkurenčného tímu. V tejto oblasti bola prezentácia nášho prototypu ohodnotená ako slabšia.

### Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Vytvoriť podrobný plán na letný semester.	všetci
2	Zopakovať si návrh, pripraviť si a napláňovať si implementáciu – formácie.	MŠ, PT
3	Zopakovať si návrh, pripraviť si a napláňovať si implementáciu – kouč.	MT, DZ
4	Zopakovať si návrh, pripraviť si a napláňovať si implementáciu – rozdelenie ihriska na zóny.	DZ
5	Zopakovať si návrh, pripraviť si a napláňovať si implementáciu – zvuková komunikácia.	MP
6	Preštudovať vyhodnotenie ofsajdu serverom a rozhodnúť sa, do akej miery implementujeme ofsajdovú pascu.	všetci