

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 12

- **Dátum stretnutia:** 3.3.2005
- **Čas:** 13:00 – 16:00
- **Miesto:** softvérové štúdio

### Prítomní:

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

**Téma stretnutia:** Diskusia ohľadom priebehu implementácie.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	MT pokračuje v implementácii kouča. Zameral sa najmä na implementáciu triedy pre zber štatistických informácií o polohách hráčov. V tejto súvislosti už implementoval rozdelenie ihriska a ukladanie informácií do súboru.
2	Práce na implementácii formácii pokračujú. Vyskytlo sa niekoľko problémov v súvislosti s komplikovanosťou kódu a s nutnosťou prerobiť implementáciu formácii hlboko v jadre hráča.
3	Všetky netrojuholníkové zóny boli implementované. Začali práce na implementácii aj trojuholníkových zón.
4	Začali sa práce na implementácii správy „pusti“. Vyskytli sa drobné problémy kvôli chybám v pôvodnom zdrojovom kóde tímu Sklo.
5	Webová prezentácia bola aktualizovaná.

### Priebeh stretnutia:

- Na začiatku stretnutia sme zhodnotili stav predchádzajúcich úloh a rozoberali stav implementácie.
- V priebehu týždňa nám kvôli zlyhaniu hardwarového vybavenia odišiel CVS server. Dohodli sme sa, že dočasne bude každý člen tímu pracovať so zdrojovými kódmi, ktoré má uložené lokálne. Pokiaľ by sa problém nepodarilo vyriešiť vo vyhovujúcom čase, vytvorí MT nový CVS server. Výpadok CVS servera nám, s ohľadom na zložitosť zmien v zdrojových kódach, môže spôsobiť problémy s implementáciou, nakoľko by spájanie zdrojových kódov zapríčinilo zbytočnú časovú stratu a hlavne veľa komplikácií.
- V ďalšej časti stretnutia sme diskutovali o spôsobe využitia získaných štatistických informácií o rozmiestnení hráčov na ihrisku. MT navrhol

vytvorenie algoritmu, ktorý bude hľadať optimálne cesty. Zhodnotili sme, že vytvoriť takýto algoritmus je relatívne náročné, preto sa jeho vymýšľaniu a implementácii budeme venovať v neskorších fázach projektu.

- Dospeli sme k názoru, že pri hľadaní optimálnych ciest nie je nutné meniť formáciu, iba chovanie hráčov v rámci formácie.
- Na stretnutí sme dokončili podrobný plán prác na letný semester.
- Na konci stretnutia sme si pridelili úlohy do nasledujúceho týždňa.

### **Úlohy do nasledujúceho stretnutia:**

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Pokračovanie v implementácii kouča – vytvorenie vizualizácie štatistických informácií o polohách hráčov.	MT
2	Pokračovanie v implementácii formácii – zmena reprezentácie formácii v hráčovi.	MŠ, PT
3	Pokračovanie v implementácii rozdelenia ihriska – vytvorenie trojuholníkových zón.	DZ
4	Pokračovanie v implementácii zvukovej komunikácie – dokončenie správy „pustiť“.	MP
5	Vyriešiť problémy s CVS serverom, prípadne vytvoriť nový server.	PT, MT