

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 13

- **Dátum stretnutia:** 10.3.2005
- **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:** Marián Tínes

### Téma stretnutia: Priebeh implementácie

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	Boli odladené chyby v triede, ktorá má za úlohu zbierať štatistiky o hráčoch. Taktiež bola vytvorená doplnková aplikácia na vizualizáciu štatistík zbieraných koučom.
2	Reprezentácia formácií v hráčovi sa začala vytvárať úplne od znova, z toho dôvodu nebola táto úloha úplne dokončená
3	Boli odladené chyby, ktoré sa objavili v algoritme určovania zóny, v ktorej sa nachádza hráč
4	Vzhľadom na chyby, ktoré sa objavili v zvukovej komunikácii hráča (vyžadujúce skoré odstránenie), nebola implementácia správy Pusti dokončená.
5	Zo strany správcu systému, na ktorom beží nami používaný CVS server bol prísľub, že bude server znova nainštalovaný 13.3.2005 večer.

### Priebeh stretnutia:

- Na začiatku stretnutia bol zhodnotený stav pridelených úloh.
- Diskutovali sme o nami navrhovanom rozdelení ihriska z pohľadu hráča. Na základe sledovania dynamiky pohybu hráčov vo viacerých zápasoch sme dospeli k záveru, že by sa hráči zdržali v týchto zónach príliš krátku dobu. Z tohto dôvodu sa trojuholníkové zóny zlúčia so zónami po krídlach a vytvoria tak lichobežníkové zóny.
- MŠ a PT po začatí implementácie formácií v hráčovi dospeli k záveru, že bude treba vytvoriť celú reprezentáciu formácií nanovo.
- MP nás informoval o tom, že vo zvukovej komunikácii hráčov tímu Sklo sa objavilo mnoho chýb. Zvuková komunikácia totiž nebola kvôli chybe kódovania čísla hráča vôbec v praxi používaná. Po opravení tejto chyby sa však objavili samotné chyby v spracovávaní zvukových

správ, z ktorých niektoré spôsobovali pád hráča. MP tieto chyby postupne opravuje, avšak odhaľovanie a opravovanie týchto chýb spôsobilo meškanie v implementácii správy Pusti.

- S IK sa zvažovali výhody a nevýhody jednotlivých formácií. IK nás informoval o tom, že na základe doterajších prác sa dospelo k záveru, že vo všeobecnosti sú úspešnejšie útočné formácie. Ako úspešná formácia sa javí rozostavenie 3:2:5. Taktiež ako zaujímavá alternatíva sa javí rozostavenie 3:(2)2:3, kedy sa v strede poľa nachádzajú 4 hráči, z čoho dvaja sú oproti ostatným dvom posunutý viacej dozadu. Títo dvaja hráči sa potom zapájajú nie len do bojov v strede ihriska, ale v prípade útoku súpera dostatočne podporujú aj obranu.
- Diskutovali sme tiež o využití informácií o polohe hráčov na ihrisku pre hľadanie cestičiek pre hráčov. Kouč vyhodnotí získané štatistiky a nájde vo formácií súpera niekoľko cestičiek. Informáciu o týchto cestičkách potom odovzdá hráčom, ktorí ich budú používať na rýchle prenášanie hry z obrany do útoku.
- Dohodli sme sa, že je treba čo najskôr vyriešiť pretrvávajúce problémy s CVS serverom. V prípade, že správca systému nespojzdni pôvodný CVS server, bude vytvorený nový CVS server na počítači doma u MT. Toto riešenie síce nie je také pohodlné ako mať server na počítači, ktorý je stále pustený, avšak je to momentálne jediné možné riešenie.

### Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Dokončenie implementácie reprezentácie formácií v hráčovi.	MŠ, PT
2	Definovanie a návrh jednotlivých samostatných úloh pre dokončenie práce s formáciami v hráčovi a koučovi.	MŠ
3	Doplnenie plánu na letný semester na webovú stránku.	PT
4	Dokončenie implementácie správy Pusti.	MP
5	Opravovanie chýb odhalených pri testovaní zvukovej komunikácie hráčov.	MP
6	Upravenie e-mailovej konferencie k tímovému projektu tak, aby sa ďalej rozposielali e-maily len od registrovaných účastníkov, čím sa zabráni prijímanie spamu.	MP
7	Dokončenie implementácie rozdelenie ihriska na zóny a určovania polohy hráča na ihrisku v týchto zónach.	DZ
8	Vytvorenie schémy rozhodovacieho algoritmu hráča.	DZ
9	Vytvorenie schémy rozhodovacieho algoritmu brankára.	MT
10	Vytvorenie schémy rozhodovacieho algoritmu kouča.	MT
11	Návrh a implementácia algoritmu na nájdenie ciest na základe štatistického rozmiestnenia hráčov na ihrisku v koučovi.	MT
12	Definitívne vyriešenie problémov s CVS serverom. Ak sa do víkendu nepodarí spojzdniť pôvodný server, treba vytvoriť nový.	MP, MT, PT

### Poznámky: