

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 14

- **Dátum stretnutia:** 17. 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)
- **Zapisoval:** Dalibor Zahorák (DZ)

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie postupu prác na implementácii.

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	Dokončená reprezentácia formácií v hráčovi, bolo implementované pole Formation a štruktúra PlayerFormInfo, predvolené formácie boli prepísané do novej reprezentácie .
2	Vytvoril sa zoznam čiastkových úloh, ktoré ešte bude potrebné implementovať vo formácii.
3	Plán na letný semester bol pridaný na web stránku tímu.
4	Správa „Pusti“ nebola ešte implementovaná z dôvodu novoobjavených chýb v správe „Prihraj“.
5	Správa „Prihraj“ je opravená, chyby v hráčovi tímu Sklo boli odstránené a pracuje sa na jej ďalšom vylepšení.
6	E-mailová konferencia tímu bola upravená tak, aby do nej mohli prispievať iba členovia, čím sa zamedzilo posielaniu spamu.
7	Implementácia lichobežníkových zón bola odložená v dôsledku nepredpokladaných problémov pri prácach na rozhodovacom strome hráča. Zisťovanie zóny, v ktorej sa hráč nachádza je plne funkčné.
8	V rozhodovacom strome hráča boli objavené nezrovnalosti a bloky kódu, ktoré sa nikdy nevykonajú. Tento nedostatok pripisujeme odlaďovaniu hráča tímu Sklo v časovom strese .
9	Schéma rozhodovacieho algoritmu brankára bola vytvorená.
10	Úloha sa presúva do ďalšieho týždňa, bude potrebná podrobná analýza.
11	Algoritmus na nájdenie ciest na základe štatistického rozmiestnenia hráčov na ihrisku bol navrhnutý a predložený členom tímu, členovia tímu návrh jednohlasne schválili.
12	Problém nie je vyriešený z dôvodu problémov inštalácie CVS servera pod systém Windows, úloha pokračuje v ďalšom týždni.

**Priebeh stretnutia:**

- Na začiatku stretnutia sa riešil problém nefunkčnosti CVS servera. PT nás informoval, že problém bude vyriešený v najbližších dňoch.
- PT a MŠ popísali zmeny reprezentácie formácie v hráčovi a bol predstavený aj zoznam čiastkových úloh, ktoré ešte treba implementovať. Reprezentácia formácií v hráčovi bola od základov prebudovaná s prihliadaním na jednoduché testovanie a možnosť úpravy domovskej pozície hráča vo formácii.
- Boli diskutované problémy s neaktívnymi blokmi kódu v rozhodovacích stromoch hráča a kouča. Celé časti kódu boli totiž zakomentované alebo sa nachádzali v podmienke „if (0)“, ktorá nikdy nebola splnená. Členovia tímu sa dohodli, že DZ zanalyzuje tieto časti kódu. Použiteľné časti by následne mohli byť zahrnuté do výsledných rozhodovacích stromov. V prípade že tieto časti kódu budú vyhodnotené ako nepoužiteľné, z projektu sa odstránia, pretože znižujú celkovú prehľadnosť kódu.
- MP popísal chyby v komunikácii v správe „Prihraj“. Keďže sa nesprávne kodovalo číslo hráča v správe, zoznam hráčov, ktorí žiadali o prihrávku bol vždy prázdny. Metóda prehľadávajúca tento zoznam bola chybná, táto chyba sa ale nikdy neprejavila. Po oprave kódovania čísla hráča chyby tejto metódy vyšli na povrch a museli byť odstránené.
- MT predložil návrh algoritmu na štatistické vyhodnocovanie ciest prihrávok. Navrhol využiť štatistické informácie o pokrytí hracej plochy hráčmi súpera, ktoré zbiera kouč. Tieto informácie sú uložené ako trojrozmerný histogram a vytvárajú „reliéf“ pokrytia plochy. Chceme využiť techniku „záplavy“, keď sa bude reliéf akoby zalievat' vodou, až kým sa nedosiahne želané zaplavenie – napríklad 50% plochy. Časti vyčnievajúce nad hladinu („ostrovy“) budú potom reprezentovať časti ihriska obsadené súperovými hráčmi. Zaplavené časti budú vyhodnotené ako neobsadené a prihrávky sa môžu potom posielat' hlavne cez tieto časti. Môžu byť vytvorené najbezpečnejšie trasy prihrávok tak, aby bolo riziko zachytenia prihrávky súperom čo najmenšie.
- Po prediskutovaní algoritmu na štatistické vyhodnocovanie ciest vznikol problém, ako výsledné trasy prihrávok tréner pošle hráčom. Členovia tímu sa dohodli, že MT v spolupráci s MP navrhne nový typ správy práve pre tento účel. Túto úlohu ale bude možné realizovať až po implementovaní vyššie popísaného algoritmu.

**Úlohy do nasledujúceho stretnutia:**

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Dokončiť volania metód súvisiacich s formáciami.	PT, MŠ
2	Posúvanie formácie v smere osi y.	PT, MŠ
3	Implementovať využívanie používania heterotypov aj pre obrancov.	PT, MŠ
4	Dokončiť implementáciu správ „Pustiť“ a „Prihrať“.	MP
5	Dokresliť rozhodovací strom kouča.	MT
6	Začatie implementácie algoritmu na hľadanie ciest.	MT
7	Dokresliť rozhodovací strom hráča.	DZ
8	Analyzovať zakomentované a neprístupné bloky kódu v rozhodovacom strome hráča.	DZ

**Poznámky:**