

ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 16

- **Dátum stretnutia:** 7.4.2005
- **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	Správa „Pusti“ bola implementovaná.
2	Zatiaľ sa nepodarilo presne určiť príčinu toho, prečo hráči vykopávajú loptu po čiare. Úloha pokračuje aj v nasledujúcom týždni.
3	Úlohu sa nepodarilo dokončiť. Pokračuje v nasledujúcom týždni.
4	Diagram bol vytvorený. Treba k nemu ešte vytvoriť popis jednotlivých častí.
5	Úloha nebola úplne dokončená. Pokračuje aj v nasledujúcom týždni.
6	Metódy pre posielanie správ boli zatiaľ implementované len v koučovi. Je ešte potrebné implementovať ich spracovanie v samotnom hráčovi.
7	Posuny hráčov vo formácii v smere osi y boli dokončené.
8	Úloha splnená.

Priebeh stretnutia:

- Na stretnutí sme diskutovali o blížiacom sa termíne odovzdania produktu. Tento termín je 21.4.2005. Diskutovali sme najmä o tom, v akom rozsahu treba odovzdať dokumentáciu k produktu k danému termínu. IK nám povedal, že súčasťou tejto dokumentácie by mal byť aj popis hlavných zmien, ktoré sme vykonali. V dokumentácii sa nemusí nachádzať overenie riešenia.
- V súvislosti s blížiacim sa termínom odovzdávania sme sa zhodli na tom, že treba tímovému projektu venovať ešte viac času ako doteraz.
- IK nám povedal bližšie informácie o blížiacej sa ŠVOČ, ktorá sa uskutoční 27.4.2005. Na tomto podujatí je nutná účasť aspoň 3 členov tímu, ktorí budú prezentovať všeobecné informácie týkajúce sa

robotického futbalu. IK nás oboznámil s faktom, že je potrebné si pripraviť niekoľkostranovú prezentáciu, v ktorej publikum oboznámime s tým čo sa už spravilo. Budeme sa venovať najmä spolupráci hráčov, komunikácii, formáciám a koučovi. Pri formáciách sa zameriame na objasnenie toho, ako sú reprezentované, ako fungujú a aký majú vplyv na hru. Pri koučovi zvýrazníme jeho význam v tíme a objasníme jeho úlohu pri testovaní.

- V súvislosti s formáciami sme sa venovali aj problému zmeny formácii počas zápasu. Dospeli sme k názoru, že najlepšie využitie zmien vo formácii je v súvislosti s mapou pokrytia, kedy napríklad našich obrancov umiestnime do pozícií, v ktorých sa najviac vyskytujú súperovi útočníci.

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

Id	Úloha	Zodpovedný
1	Prerobenie správy „Prihraj“ a prispôsobenie podmienok jej používania podľa zóny, v ktorej sa hráč nachádza.	MP
2	Zistiť dôvod "vykopávania po čiare", poprípade opravenie chyby.	MP
3	Implementácia vylepšeného driblovania – najmä upravenie početnosti používania krátkého predkopávania („short kick“).	DZ
4	Vytvorenie popisov k diagramu reprezentujúceho rozhodovací strom hráča.	DZ
5	Dokončiť rozhodovací strom a algoritmus pre zmenu formácii na základe stavu v zápase a na základe mapy pokrytia.	MŠ
6	Implementovať spracovanie správy so zmenou formácii v hráčovi	PT
7	Priebežným testovaním hľadať najvhodnejšie rozmiestnenie hráčov vo formáciách a najlepšie hodnoty parametrov súvisiacich s formáciami.	MŠ, PT
8	Implementácia správy „Pokry“ v brankárovi a v hráčovi.	MP, MT

úloha	Znenie	Stav
1.	Zmena reprezentácie formácii v jadre hráča	100%
2.	Vytvorenie predvolených formácii v novej reprezentácii	100%
3.	Úprava volaní metód súvisiacich s formáciami v pôvodnom kóde	100%
4.	Implementácia dynamického posunutia hráčov s ohľadom na polohu lopty	100%
5.	Vytvorenie rozhodovacieho stromu, na základe ktorého bude kouč dynamicky meniť formácie počas zápasu	30%
6.	V koučovi implementovať posielanie správy o nových absolútnych polohách hráčov	60%
7.	Úprava zmeny heterotypov na začiatku zápasu	0%
8.	Otestovať rôzne polohy hráčov vo formácii (najmä posun po osi X)	15%