

ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 18

- **Dátum stretnutia:** 21.4.2005
- **Čas:** 13:00 – 14:30
- **Miesto:** Softvérové štúdio

Prítomní:

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

Téma stretnutia: Finišovanie implementácie, príspevok na študentskú vedeckú konferenciu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	Parser a funkcie v hráčovi na zmenu svojej roly boli implementované.
2	Správa pokry je rozpracovaná.
3	Hráč si pamätá vzdialenosť k lopte v okamihu zakríčania správy pusti.
4	Určovanie polohy hráčov v koučovi na základe štatistík polohy súperových hráčov je implementované a funkčné.
5	Túto úlohu sa podarilo dokončiť.
6	Inštaláčna príručka bola odovzdaná.
7	Prezentácia bola vytvorená a odovzdaná Ing. Kapustíkovi na pripomienkovanie.

Priebeh stretnutia:

- Na začiatku stretnutia sme si pripravili materiály na odovzdanie ku kontrolnému bodu. Kvôli neprítomnosti Ing. Kapustíka sa odovzdali elektronickou formou. Taktiež sme na pripomienkovanie poslali pripravené jednotlivé časti prezentácie na študentskú konferenciu konanú na pôde FIIT STU.
- Zhodnotili sme stav pridelených úloh z minulého stretnutia.
- Po zhodnotení úloh sme si stanovili priority úloh pre jednotlivých členov. MT, DZ a PT, ktorí sa zúčastnia prednášky ROBOCUP na študentskej konferencii sa zamerajú na prípravu prezentácie. PT a MŠ začnú s ladením hráča a kouča.

- Rozoberali sme pripravené časti prezentácie. Bolo by vhodné si pripraviť krátke ukážky. Keďže sa prezentácie nezúčastnia MP a MŠ, tak o časti zvukovej komunikácie bude mať prednášku MT a dynamické formácie odprezentuje PT.
- V diskusii ohľadom formácii sme navrhli, že je vhodné vytvoriť pre problémy s obmedzenou dĺžkou freeform správy na 128B nový typ pre posielanie informácie ohľadom úplne novej zadefinovanej formácie. V takomto prípade nie je potrebné prenášať informáciu o poradovom čísle hráčovi.

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

Id	Úloha	Zodpovedný
1	Dokončenie finálnej verzie prezentácie na študentskú konferenciu.	DZ, PT, MT
2	Úprava rozhodovacích stromov a ladenie hráča.	DZ
3	Úprava rozhodovacích stromov hráča.	MP
4	Ladenie a nastavenie podmienok algoritmov a rozhodovacích stromov v ohľadom formácií.	PT, MŠ
5	Vytvorenie ďalšej freeform správy na určenie novej kompletnej formácie.	PT

Príloha: Úlohy súvisiace s formáciami:

Id	Úloha	Zodpovedný
1	Zmena reprezentácie formácii v jadre hráča	100%
2	Vytvorenie predvolených formácií 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	100%
6	V koučovi implementovať posielanie správy o nových absolútnych polohách hráčov	100%
7	Úprava zmeny heterotypov na začiatku zápasu	0%
8	Otestovať rôzne polohy hráčov vo formácii (najmä posun po osi X)	100%

Poznámky: