

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 19

- **Dátum stretnutia:** 28. 4. 2005
- **Čas:** 13.00 – 15.00
- **Miesto:** Softvérové štúdio

### Prítomní:

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

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

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	Prezentácie pre študentskú konferenciu bola dokončená a odprezentovaná.
2	Úloha pokračuje aj v ďalšom týždni.
3	Úloha pokračuje aj v ďalšom týždni.
4	Úloha pokračuje aj v ďalšom týždni.
5	Úloha pokračuje aj v ďalšom týždni.

### Priebeh stretnutia:

- Na začiatku stretnutia sme informovali MŠ a MP o priebehu prezentácie na študentskej konferencii.
- Diskutovali sme kvalitu hry a driblovanie. Zlepšenie driblovania ma v niektorých prípadoch za následok stratu lopty, preto je potrebné upraviť rozhodovací strom hráča a pridať podmienky, za ktorých nesmie driblovať.
- Preberala sa správa „pokry“ a možné problémy s ňou spojené. Ak brankár uvidí voľného súperovho obrancu, mohol by kričať „pokry“ viackrát a spôsobiť tak zhluknutie sa našej obrany okolo jedného súperovho hráča. Problém je možné vyriešiť tak, že brankár bude správu kričať iba obrancovi, ktorý je najbližšie ku súperovmu hráčovi. Zároveň by si mohol pamätať, aké správy kričal niekoľko taktov dozadu.

- Tím sa zhodol na potrebe začať písať dokumentáciu k implementácii. Zmeny, ktoré by sa urobili popri písaní dokumentácie, budú do nej včas zahrnuté.
- V brankárovi bola objavená chyba. Keď brankár vybehne na hranicu šestnástky a súper pošle krížnu prihrávku smerom ku rohovej zastávke, brankár loptu nevidí, pretože ju hľadá iba pred sebou. Toto má za následok pomalé vracanie sa brankára na pôvodnú pozíciu a vedie k hrozbe inkasovania gólu.
- Väčšina úloh z minulého týždňa má charakter kontinuálneho vylepšovania a ladenia správania hráča. Úlohy preto pokračujú aj v tomto týždni a pravdepodobne budú pokračovať aj v nasledujúcich týždňoch.

### Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Pokračovať v ladení hráča.	MP, PT, MŠ, MT, DZ
2	Začatie písania dokumentácie ku implementácii.	MP, PT, MŠ, MT, DZ
3	Dokončenie správy pokry.	MP
4	Skontrolovať chybu brankára.	MT

### Poznámky: