

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 2

- **Dátum stretnutia:** 18.10.2004
- **Čas:** 15:50 – 18:50
- **Miesto:** softvérové štúdio

### Prítomní:

- **Pedagóg:** Ing. Ivan Kapustík (IK)
- **Členovia tímu:** Martin Pozor (MP), Filip Pucher (FP), Michal Štípek (MŠ), Marián Tínes (MT), Peter Tóth (PT), Dalibor Zahorák (DZ)
- **Zapísoval:** Filip Pucher

**Téma stretnutia:** Bližšie informácie o zadaní, analýza predchádzajúcich tímov

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	Percentuálny podiel jednotlivých členov na ponuke a prezentácii sme stanovili nasledovne: MP: 20%, FP: 16%, MŠ: 16%, MT: 16%, PT: 16%, DZ: 16%
2	E-mail konferencia bola vytvorená. Všetky e-maily poslané na timak@pandora.cz budú automaticky rozoslané všetkým členom tímu. Zároveň sme sa dohodli na stretávaní on-line pomocou IRC. On-line stretnutia budú dopĺňať stretnutia v softvérovom štúdiu dané rozvrhom.
3	Na stretnutí sme si zvolili model riadenia projektu. Vedením tímu je poverený vždy jeden člen tímu volený na jeden týždeň podľa rotujúceho kľúča. Funkcie správcu dokumentácie a www stránky sú už stanovené, ďalšie funkcie neboli členom tímu pridelené.
4	PT zahájil práce na www prezentácii. Stránka je v rozrobenom stave – ešte nie je umiestnená na serveri. PT predložil 2 farebné verzie stránky.
5	MP vytvoril šablóny dokumentácie pre systém aj pre riadenie projektu aj s predbežným nezáväzným návrhom obsahu.
6	MP a MŠ zanalyzovali fungovanie systému Soccer Server - zatiaľ však bez písomného výstupu.
7	DZ zanalyzoval dokumentáciu hráča tímu Last United - zatiaľ však bez písomného výstupu.
8	MT zanalyzoval dokumentáciu hráča tímu Stjupit Dox - zatiaľ však bez písomného výstupu.
9	FP zanalyzoval dokumentáciu hráča tímu Deravá Kopačka – s čiastočným písomným výstupom.
10	MŠ zanalyzoval dokumentáciu hráča tímu Sklo - zatiaľ však bez písomného výstupu.

**Priebeh stretnutia:**

- Stretnutie prebiehalo v príjemnej neformálnej atmosfére. Prvej časti stretnutia sa zúčastnil aj pedagogický vedúci. Informoval nás o probléme, ktorý treba vyriešiť a o priebehu prác na tímovom projekte s prihliadnutím na špecifickosť témy. V priebehu ostatnej časti stretnutia sme skontrolovali a vyhodnotili jednotlivé úlohy z predchádzajúceho stretnutia. Členovia tímu oboznámili ostatných o svojej výskumnej práci.
- Zhodli sme sa na názve tímu. Bude sa volať Squirrel Squadron.
- Dohodli sme sa na tom, že duplicita informácií v dokumentácii a v splnených úlohách nie je problém
- Počas stretnutia sme sa navzájom informovali o našudovaných riešiteľských kolektívoch a o: histórii RoboCup-u, o tom, ako prebieha hra, ako sa hráči učia, ako pôsobí na hráčov tzv. kouč, použitie heterotypov pri formovaní hráča. Dozvedeli sme sa, že server reprezentuje telo hráča, klientská aplikácia mozog hráča. Okrem toho:
  - hráč dostáva od servera informácie o svojom fyziologickom stave
  - hráči na seba navzájom kričia zvukové informácie (10B), no spoľahlivosť je nízka, krik sa prenáša protokolom UDF
  - 100Mbit sieť pre hru je nutná
  - lopta nemá definovanú rotáciu
  - hru ovplyvňuje vietor (mení smer lopty o 1st)
  - heterotypy hráčov dostanú oba súperiace tímy rovnaké pred začiatkom zápasu
- Po analýze jednotlivých predchádzajúcich tímov sme sa rozhodli, že pri našej práci budeme vychádzať z výsledkov tímu SKLO (pôsobil na FEI STU BA v roku 2003). Navrhujeme rozšíriť schopnosti futbalového tímu o:
  - používanie náhradníka
  - používanie kouča
  - používanie trénera
  - zlepšiť strategické plány
  - zlepšiť ofsajdovú pascu
- Zhodli sme sa, že najbližší cieľ nášho projektu s vysokou prioritou je vytvorenie požadovanej dokumentácie k záverečnému kontrolnému bodu tohto pracovného obdobia (zimný semester 2004/2005).

**Úlohy do nasledujúceho stretnutia:**

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	MP bude vyvíjať tlak na členov tímu ohľadom dodržania termínov odovzdávania dokumentácie.	MP
2	DZ zistí, ako sa umiestňuje web prezentácia na server a oznámi to PT.	DZ
3	Tím si vyberie jednu z dvoch predložených farebných verzií stránky.	všetci
4	PT bude pokračovať vo vývoji web prezentácie. Doplň sekciu úlohy a stavy úloh.	PT
5	Štúdiom dokumentácie Soccer Server-a sa všetci oboznámia s jeho funkcionalitou.	všetci
6	Urobiť stručnú písomnú analýzu systému Soccer Server.	MP
7	Urobiť písomnú analýzu hráča tímu Last United.	DZ
8	Urobiť písomnú analýzu hráča tímu Stjupit Dox.	MT
9	Urobiť písomnú analýzu hráča tímu Deravá Kopačka.	FP
10	Urobiť písomnú analýzu hráča tímu Sklo.	MŠ
11	Preštudovať hráča tímu Uva Trilearn (aj písomný výstup).	MT
12	Preštudovať hráča tímu Tsinghua (aj písomný výstup).	PT
13	Preštudovať hráča tímu BrainStorm (aj písomný výstup).	DZ
14	Vytvoriť hrubý plán projektu.	MŠ

**Poznámky:**