

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 20

- **Dátum stretnutia:** 5. 5. 2005
- **Čas:** 14.00 – 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:** Martin Pozor

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

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	Úloha pokračuje aj v ďalšom týždni.
2	Písať dokumentáciu sa ešte nezačalo. Úloha pokračuje v ďalšom týždni.
3	Dokončenie správy pokry sa odkladá na ďalší týždeň.
4	Chyba bola identifikovaná, nie však opravená.

### Priebeh stretnutia:

- Riešili sme problém s predkopávaním. Hráč vždy predkopáva smerom k stredu súperovej bránky (ak nevie rozhodnúť kam má kopnúť loptu). Usúdili sme, že je vhodné aby vtedy toto predkopávanie nebolo smerované do stredu bránky, ale rovnobežne dopredu. Celkové riešenie predkopávania je potrebné ešte upraviť (aj doladením rozhodovacích stromov).
- Diskutovali sme o tom, či by sa obrancovia mali vysúvať aj za vlastnú polovicu ihriska. IK navrhol, aby bolo o tomto rozhodované dynamicky. Väčšinou by síce boli obrancovia na vlastnej polovici, ale kouč by mohol podľa stavu hry rozhodnúť o tom, že aj obrancovia dočasne podporia útok.

- Hovorili sme o významnom probléme hry nášho tímu. Napriek tomu, že v útoku hráme celkom obstojne, náš problém je dostať sa do toho útoku. Väčšinou sa nám nepodarí prekpnúť loptu na súperovu polovicu a tak je naše útočné snaženie ukončené ešte pred tým než sa začne. Zhodnotili sme, že hlavný problém je v zle stanovenej formácii, keď je príliš veľký priestor medzi obrancami a stredopoliarmi. Bude potrebné zmeniť túto formáciu.
- IK nám pripomenul blížiaci sa termín odovzdania systému a dokumentácie (16.5.). Zhodli sme sa, že prioritou do budúceho týždňa je venovať sa dokumentácii, keďže ladenie hráča môže pokračovať aj po jej odovzdaní. IK povedal niekoľko slov aj k prezentácii projektu, ktorá bude spojená s turnajom. Prezentácia by mala byť viac technického charakteru ako prezentácia na ŠVOČ, mala by obsahovať viac ukážok, resp. obrázkov herných situácií.

### **Úlohy do nasledujúceho stretnutia:**

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Pokračovať v ladení hráča.	MP, PT, MŠ, MT, DZ
2	Napísať dokumentáciu ku implementácii.	MP, PT, MŠ, MT, DZ

### **Poznámky:**