

ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 3

- **Dátum stretnutia:** 25.10.2004
- **Čas:** 15:55 – 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:** Michal Štípek

Téma stretnutia: Analýza postupu prác, analýza možných vylepšení hráča – špecifikácia požiadaviek

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Stav
1	MP nevyvíjal dostatočný tlak na ostatných členov tímu, aby svoje výsledky prezentovali v použiteľnej písomnej forme. MP bol oboznámený s tým, že by mal začať používať niektoré motivačné metódy.
2	PT umiestnil na adresu http://www2.dcs.elf.stuba.sk/TeamProject/2004/team01/ prototyp webovej prezentácie nášho tímu.
3	Po porade všetkých členov tímu sme sa rozhodli pre svetlú verziu internetových stránok.
4	PT úspešne vytvoril kostru prezentácie, avšak nestihol vytvoriť sekcie slúžiace k riadeniu projektu. Táto úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
5	Všetci členovia tímu sa oboznámili s funkcionalitou Soccer Server-a. Členovia tímu našťudovali manuál k serveru a aj niekoľko oficiálnych a neoficiálnych internetových stránok.
6	Úloha bola splnená len čiastočne. Výsledkom je aj písomný výstup, avšak nie v takej podobe, aby sa mohol použiť vo výslednej dokumentácii. Treba dopracovať ešte niekoľko strán. Úloha sa presúva do ďalšieho týždňa.
7	Úloha bola splnená. Výsledkom je niekoľkostranová analýza, ktorá sa môže použiť vo výslednej dokumentácii k analýze, špecifikácii a hrubému návrhu.
8	Úloha bola splnená len čiastočne. Výsledkom nie je použiteľný písomný výstup. Úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
9	Úloha bola splnená len čiastočne. Výsledkom nie je použiteľný písomný výstup. Úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
10	Úloha bola splnená len čiastočne. Výsledkom nie je použiteľný písomný výstup. Úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
11	Úloha bola splnená len čiastočne. Výsledkom nie je použiteľný písomný výstup. Úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
12	Úloha nebola splnená najmä z dôvodu nefunkčných internetových stránok tímu Tsinghua. Úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
13	Úloha nebola splnená najmä z dôvodu nefunkčných internetových stránok tímu BrainStorms. Úloha sa presúva do nasledujúceho týždňa.
14	Bol vytvorený hrubý plán tímového projektu pre zimný semester.

Priebeh stretnutia:

- Na začiatku stretnutia sme rozoberali stav plnenia úloh a vyhodnotili prácu za minulý týždeň. Stav úloh z predchádzajúceho týždňa sa nachádza v tabuľke vyhodnotenia úloh. V súvislosti s plnením niektorých úloh boli zistené nasledujúce nedostatky:
 - Analýza domácich tímov bola síce vykonaná, avšak bez použiteľného písomného výstupu. Dohodli sme sa, že treba čo najrýchlejšie vytvoriť taký písomný výstup, ktorý by bol použiteľný v dokumentácii k analýze, špecifikácii a hrubému návrhu. Jedinými členmi tímu, ktorí vytvorili použiteľný písomný výstup boli DZ a čiastočne aj MP.
 - V súvislosti s predchádzajúcim bodom sme navrhli zlepšiť organizáciu času jednotlivých členov tímu.
 - Pri analýze zahraničných tímov sme narazili na problém nefunkčných stránok niektorých zahraničných tímov. Preto sme sa rozhodli čerpať informácie o týchto tímoch najmä z iných zdrojov. Dospeli sme k záveru, že pokiaľ by sa nám nepodarilo získať dostatok informácií o týchto tímoch, zanalyzujeme iné zahraničné tímy.
 - Rozhodli sme sa, že urobíme analýzu ešte jedného zahraničného tímu, tímu FC Portugal. Na tomto tíme nás zaujal najmä kvalitne urobený kouč. Túto úlohu sme prideliť FP.
 - Pri diskusii k úlohe č. 6 (analýza Soccer Server-a) sme sa zhodli na tom, že okrem všeobecnej funkcionality servera treba analyzovať aj rozdiely medzi najnovšou a predchádzajúcimi verziami servera. Túto úlohu sme prideliť MT.
 - IK nás upozornil, že vytváranie WWW prezentácie nenapreduje takým tempom, ako by bolo želateľné. Čo najskôr treba dorobiť sekcie stránky venujúce sa riadeniu projektu. Konkrétne sa jedná o sekcie sprístupňujúce zápisy zo stretnutí, plán projektu a stav úloh
- Dohodli sme sa, že zápisnicu treba zverejniť najneskôr nasledujúci deň po stretnutí.
- Definitívne sme sa rozhodli, že budeme pokračovať v práci tímu Sklo, z predchádzajúceho roku. V tejto súvislosti treba podrobnejšie analyzovať aj zdrojové kódy ich hráča. Dohodli sme sa, že MT pomocou metód „reverse engineeringu“ vytvorí diagram tried spolu s ich popisom.
- V súvislosti s tímom Sklo sme dospeli k názoru, že ich hráči majú slabší útok a dávajú relatívne málo gólov. Preto sa treba zamerať najmä na posilnenie útočnej fázy hry.
- V ďalšej časti stretnutia sme detailne rozoberali možné vylepšenia hráča predchádzajúceho tímu. Diskutovali sme najmä o nasledujúcich vylepšeniach:

- zapojenie náhradníkov do hry – kedy ich používať, akú zvoliť stratégiu a ako sa dajú v tomto smere využiť heterotypní hráči
- kouč – vylepšenie rozoznávania súperových heterotypov a s tým súvisiaca úprava stratégie hry
- zefektívnenie používania hráčovej energie
- adaptácia hernej taktiky v závislosti od súperových heterotypov.
- vylepšenie brankára.
- uvažovanie aj o natočeníach hráčov pri prihrávkach, nielen o ich statických pozíciách
- zmena architektúry systému tak, aby bolo možné používať vlákna – toto vylepšenie nám však vzhľadom na náročnosť implementácie a kontroverzný dopad na kvalitu hry IK neodporučil.
- implementácia viacstupňového počítania, tj. prepodčítavanie stavu v nasledujúcich cykloch a jeho korekcia v závislosti od odchýlok
- zlepšenie sektorového ponímania hry a rozostavenia hráčov počas zápasu – hráči by sa mali dôslednejšie vracat' do svojich domovských sektorov
- rozvinutie hry po krídlach – od tohto vylepšenia si sľubujeme výrazné posilnenie útočnej sily nášho hráča
- implementovať vytváranie a používanie plánov
- vylepšenie ofsajdovej pasce
- používanie trénera - analýza herných situácií a ich možné riešenia
- implementovanie vytvárania „cestičiek“
- Dospeli sme k názoru, že v stanovenom čase nie je v našich silách implementovať všetky vyššie spomenuté vylepšenia. To, ktoré vylepšenia implementujeme sa dohodneme v najbližších dňoch. MŠ bol poverený aby začal písať špecifikáciu hráča. Pri rozhodovaní o možných vylepšeniach a pre lepšie pochopenie hráča tímu Sklo by nám mohlo pomôcť stretnutie s niektorým členom minuloročného tímu.
- Dohodli sme sa, že hráča budeme prednostne implementovať tak, aby bol vykonateľný pod operačným systémom MS Windows. Budeme sa však snažiť vytvoriť multiplatformového hráča, ktorý bude fungovať aj pod operačnými systémami, ktoré sú stavané na báze UNIXu.
- Po vášnivej diskusii a ostrej výmene názorov sme sa zhodli na tom, že hra tímu Sklo je v mnohých aspektoch kvalitnejšia ako hra niektorých slovenských prvoligových klubov.

Na konci stretnutia sme si prideliť úlohy na ďalší týždeň. Zhrnutie úloh sa nachádza v nasledujúcej tabuľke.

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

Id	Úloha	Zodpovedný
1	Čo najrýchlejšie vo webovej prezentácii dokončiť sekcie týkajúce sa riadenia projektu	PT
2	Dokončiť písomný výstup k analýze servera.	MP
3	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu Sklo.	MŠ
4	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu Stjupit Dox.	MT
5	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu Deravá Kopačka.	FP
6	Zistiť rozdiely medzi najnovšou a starými verziami servera.	MT
7	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu Tsinghua.	PT
8	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu BrainStorm.	DZ
9	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu UvA Trilearn.	MT
10	Vytvoriť použiteľný písomný výstup k analýze tímu FC Portugal. Treba sa zamerať najmä na kouča.	FP
11	Začať písať špecifikáciu nášho hráča.	MŠ
12	Detailne pozrieť zdrojové kódy hráča tímu Sklo.	všetci
13	Vizuálne analyzovať hru hráča tímu Sklo proti iným tímom.	všetci
14	Na základe vizuálnej analýzy hry hráča tímu Sklo vytvoriť písomný výstup (aj porovnanie s inými tímami).	MP
15	Pomocou metódy „Reverse engineeringu“ vytvoriť diagram tried hráča tímu Sklo spolu s ich detailným popisom.	MT
16	Rozbehať server, monitor a hráčov a napísať stručný návod.	MT
17	Kontaktovať člena minuloročného tímu Sklo. Eventuálne zabezpečiť stretnutie. Pre tento účel sme vybrali MT z toho dôvodu, že osobne pozná člena minuloročného tímu.	MT

Poznámky: