

## ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 6

- **Dátum stretnutia:** 15. 11. 2004
- **Čas:** 15:50 – 18:50
- **Miesto:** softvérové štúdio, FIIT STU

### 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:** Dalibor Zahorák

**Téma stretnutia:** Zhodnotenie priebehu odovzdania častí dokumentácie k prvému kontrolnému bodu

### Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

<b>Id</b>	<b>Stav</b>
1	FP vypracoval špecifikáciu vizuálnej komunikácie. Stala sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
2	MP vypracoval špecifikáciu zvukovej komunikácie. Stala sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
3	DZ vypracoval špecifikáciu správania sa hráča s loptou a bez lopty. Stala sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
4	MT vypracoval špecifikácie brankára a kouča. Stali sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
5	Analýza možností rozdelenia ihriska na zóny sa nachádza v dokumentácii od verzie 12. 11. 2004.
6	MŠ vytvoril špecifikáciu strategického plánovania. Stala sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
7	MT navrhol architektúru hráča. Navrhnutá architektúra sa nachádza v dokumentácii od verzie 12. 11. 2004.
8	Návrh spracovania vizuálnych informácií navrhol FP. Návrh je súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
9	Typy správ boli popísané a ich popis sa stal súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
10	Taktika prihrávk bola navrhnutá a popísaná. Stala sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
11	Nové rozdelenie ihriska na zóny bolo navrhnuté spolu so správaním sa hráčov v jednotlivých zónach. Je súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
12	Boli popísané dve možnosti určovania pozície hráča na ihrisku. Sú súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
13	Návrh brankára a kouča sa stal súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
14	Systém ofsajdovej pasce bol popísaný a stal sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
15	Bol navrhnutý systém striedania hráčov. Návrh sa stal súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.
16	Bol navrhnutý systém manažmentu energie hráčov. Stal sa súčasťou dokumentácie od verzie 12.11.2004.

17	PT zanalyzoval zdrojové kódy hráča tímu Sklo a poskytol ostatným členom tímu informácie potrebné na orientáciu v kóde.
18	Pripomienky ku sekcii stavu úloh boli zapracované do web prezentácie tímu.

### Priebeh stretnutia:

- Tímu boli predstreté niektoré formálne výhrady ku preberaciemu protokolu. Chýbalo miesto prebratia. MP sa postaral o rýchlu nápravu nedostatkov. Zároveň sa diskutovalo, či má byť v protokole použité slovo „prebral“ alebo „prevzal“. Ako spisovnejšia forma bolo nakoniec schválené slovo „prevzal“, v dôsledku čoho FP navrhol zmeniť názov protokolu na Protokol o prevzatí.
- IK nás informoval o spôsobe hodnotenia odovzdaných častí dokumentácie a o čase, kedy sa dozvieme výsledok hodnotenia. Ten by mal byť oznámený v niektorom z najbližších stretnutí.
- Tím informoval IK o vybraných oblastiach návrhu, ktoré plánujeme implementovať už v prototypu. Konkrétne išlo o implementovanie nových druhov správ do komunikácie, rozdelenie ihriska na zóny a zmenu formácie počas hry.
- Prebehla diskusia o vhodnosti využitia systémov pre správu kódu. Schválili sme, že chceme používať niektorý z týchto systémov, pretože sa tým významne skráti čas potrebný na spájanie častí kódu. Diskutovala sa tiež nutnosť zavedenia jednotnej štábnej kultúry pri písaní kódu.

### Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

<b>Id</b>	<b>Úloha</b>	<b>Zodpovedný</b>
1	Navrhnuť jednotný štýl písania kódu. Do úvahy je potrebné brať aj už existujúci štýl preberaného zdrojového kódu.	MT
2	Nájsť v zdrojovom kóde, prípadne dokumentácii servera realizáciu algoritmov pre generovanie správ a výpočty fyziky hráča.	DZ
3	Porovnať existujúce systémy pre správu zdrojového kódu a informovať sa o možnostiach umiestnenia systému na server.	MP
4	Vypracovať posudok k častiam analýza, špecifikácia a web prezentácia tímu FC Famári.	PT
5	Vypracovať posudok k častiam návrh a riadenie tímu FC Famári.	FP
6	Preštudovať možnosti pridania nových typov komunikačných správ do zdrojového kódu.	MP
7	Preštudovať kód kouča a poskytnúť členom tímu informácie na orientáciu v kóde.	MŠ

### Poznámky: