

ZÁPIS O STRETNUTÍ Č. 8

- **Dátum stretnutia:** 29. 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:** Michal Štípek

Téma stretnutia: Zhodnotenie dokumentácie a posudku, diskusia k implementácii

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Id	Úloha	Zodpovedný
1	Bol nainštalovaný CVS server, avšak kvôli technickým problémom ešte neboli vytvorené kontá pre jednotlivých členov tímu.	PT + MP
2	Nestihli sme rozobrať všetky časti posudku konkurenčného tímu. Úloha bude pokračovať aj v nasledujúcom týždni.	FP (v spolupráci s ostatnými)
3	DZ začal implementovať časť prototypu – rozdelenie ihriska na zóny.	DZ
4	PT a MŠ začali implementovať časť prototypu – formácie.	PT + MŠ
5	MŠ začal implementovať časť prototypu – prioritizácia freeform správ.	MŠ
6	MT začal pracovať na implementácii prototypu – úprava brankára.	MT
7	MP začal pracovať na implementácii prototypu – nové komunikačné správy.	MP

Priebeh stretnutia:

- IK nám predniesol svoje pripomienky k odovzdanej dokumentácii. Vo všeobecnosti bol, až na pár drobných chybičiek, s priebežnou dokumentáciou spokojný. Medzi nedostatky, ktoré nám IK vytkol patrí najmä:
 - niektoré gramatické chyby
 - v dokumentácii k riadeniu treba ku komunikácii doplniť zhodnotenie

- v takých prípadoch, v ktorých je to možné, treba používať slovenské výrazy (napr. flag – zástavka)
- vo výslednej dokumentácii by sa mal nachádzať aj hrubý plán na letný semester
- IK nám poskytol ďalšie informácie k predmetu Tímový projekt. Tieto informácie sa týkali výslednej dokumentácie a organizácie predmetu v letnom semestri. IK nám zdôraznil, že kvôli ladeniu a dodatočným úpravám bude nutné výsledný produkt v letnom semestri dokončiť v dostatočnom predstihu. S daným faktom treba počítať už pri vytváraní hrubého plánu na letný semester.
- V súvislosti s predchádzajúcim bodom nám IK zdôraznil, že mnoho vlastností hráča sa dá implementovať paralelne, a že jednotlivé časti sú medzi sebou príliš prepojené. Kvôli tomu nám veľké množstvo času zaberie odladenie hráča a nájdenie vhodnej kombinácie rôznych parametrov.
- IK nám povedal, že technickú dokumentáciu vrátane niektorých použitých nástrojov (ako napr. Doxygen) stačí umiestniť na CD nosič a v texte na ne pridať len odkaz. To sa však týka až odovzdávania práce v letnom semestri.
- V ďalšej časti stretnutia sme rozoberali niektoré úlohy týkajúce sa implementácie:
 - Pri prechode zónami treba zabezpečiť, aby sa správanie hráča menilo až s určitým oneskorením, čím by sme zabezpečili plynulejší a efektívnejší prechod zónami.
 - Treba implementovať dynamickú zmenu hraníc zón a postavenia hráčov vo formácii podľa stavu na ihrisku. Pri rozostaveniach hráčov stačí upravovať len x-ovú súradnicu.
 - Pri určovaní pozície treba pri nedostatočnom počte zástaviek v zornom uhle hráča eliminovať efekt „skákania“.
 - Pri striedaní sa serveru posiela len informácia o hráčovi, ktorého chceme vystriedať. Namiesto tohto hráča vyberieme niektorého z voľných hráčov.
 - Výberu heterotypov treba venovať veľkú pozornosť, pretože niektoré heterotypy sa môžu na danú pozíciu hodiť menej ako štandardní hráči.
 - U brankára je dôležitejšia rýchlosť a zrýchlenie ako dosah. Brankár sa totiž po lopte môže hodiť. Pri výbere brankára je výhodnejšie použiť štandardného hráča a nie heterotyp.

- IK nám zapožičal dva diplomové projekty venujúce sa problematike robotického futbalu. Informácie uvedené v týchto materiáloch nám môžu poslúžiť ako inšpirácia pri riešení niektorých problémov, ale aj pri implementácii nových nápadov. Štúdiom týchto materiálov sme poverili MT.
- Na konci stretnutia sme detailne analyzovali posudok konkurenčného tímu. Každý člen tímu sa vyjadril k príslušným častiam posudku.

Úlohy do nasledujúceho stretnutia:

Id	Úloha	Zodpovedný
1	Vytvoriť kontá na CVS serveri a uviesť ho do plnej prevádzky.	PT
2	Dokončiť reakciu na posudok konkurenčného tímu.	FP (v spolupráci s ostatnými)
3	Pokračovať v implementácii prototypu – rozdelenie ihriska na zóny.	DZ
4	Pokračovať v implementácii prototypu – formácie.	PT + MŠ
5	Pokračovať v implementácii prototypu – prioritizácia freeform správ.	MŠ
6	Pokračovať v implementácii prototypu – úprava brankára.	MT
7	Pokračovať v implementácii prototypu – nové komunikačné správy.	MP
8	Začať študovať diplomové projekty venujúce sa problematike robotického futbalu.	MT

Poznámky: