

Zápisnica č. 14

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 23.3.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
 - **Bc. Vladimír Krivuš**
 - **Bc. Peter Mešťaník**
 - **Ing. Andrej Neczli**
 - **Bc. Ján Suchal** – vedúci stretnutia
 - **Bc. Peter Vojtek** – zapisovateľ
 - **Bc. Peter Židek**

Téma stretnutia

Čas a vedúci nás neúprosne tlačia k tomu, aby sme už začali programovať - z toho dôvodu je už framework aj hráč teoreticky takmer dokonalý, musíme ich implementovať.

Hlavné body stretnutia

1. Systém formácií.
2. Logika hráča.
3. Logika systémovej časti.
4. Implementácia systémovej časti.

Popis stretnutia

1. VK a AN popísali implementácie systémov formácií, ktoré analyzovali. Dohodli sme sa na úlohách, v ktorých prispôbia existujúce implementácie tak, aby sme ich mohli použiť.
2. PV a JS predviedli logiku hráča, dohodli sme sa, že na úvod nám ako hráč postačuje a neskôr budeme rozširovať jeho schopnosti. Model sveta hráča sa PM rozhodol prevziať od tímu Stjupit Dox.
3. Diskusia o tom, ako bude prebiehať interakcia v systémovej časti. V primitive actions zabezpečiť, aby hráč nevolal protichodné akcia v jednom ťahu. Vo wrapperi zabezpečiť aj logovanie odosielaných akcií tak, aby ich históriu mohol používať hráč na predikciu. Dať na pevné miesto v strome IS module handler, vyrobiť primary information storage.
4. Diskusia o tom, kto a ako konkrétne bude implementovať systémovú časť.

Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
12.3	AN	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Farmári.	Upravené. Formácie - dať to do modulu (bude to informačný modul), definovať vš. závislosti (vstupné parametre - napr. kde je lopta, skóre, ..). Vyseknúť to zo zdrojákov - vymeniť matematické knižnice..
12.4	VK	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Stjupit dox.	Podobne ako 12.4
12.5	PM	Nainštalovať verziu 0.5 servera paralelne k tej, ktorá už funguje	Skompilované, ale zatiaľ nefunkčné.
13.1	PŽ	Modifikovať base class podľa dohody.	Pozmenené.
13.3	JS, PV	Doplniť rozhodovací strom a vytvoriť zodpovedajúci model modulov.	Dokončené.

Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
14.1	PV	Vybrať kód parseru a wrapperu a dodať to PŽ	23.3.2006	28.3.2006
14.2	PŽ zodp., JS	Implementovať systémovú časť.	23.3.2006	30.3.2006
14.3	PM	Vyrobiť vlastný projekt, v ktorom budeme implementovať.	23.3.2006	30.3.2006
14.4	JS	Nakresliť sekvenčný (interakčný) diagram opisujúci IS module handler, primary information storage, primary behaviour (player) + invoker.	23.3.2006	30.3.2006

Vysvetlivky

- AN – Andrej Neczli
- ML – Marián Lekavý
- VK – Vladimír Krivuš
- PM – Peter Mešťaník
- JS – Ján Suchal
- PV – Peter Vojtek
- PŽ – Peter Židek