

Zápisnica zo stretnutia č. 1.....	2
Zápisnica zo stretnutia č. 2.....	3
Zápisnica zo stretnutia č. 3.....	5
Zápisnica zo stretnutia č. 4.....	7
Zápisnica zo stretnutia č. 5.....	9
Zápisnica zo stretnutia č. 6.....	12
Zápisnica zo stretnutia č. 7.....	14
Zápisnica zo stretnutia č. 8.....	16
Zápisnica zo stretnutia č. 9.....	18
Zápisnica zo stretnutia č. 10.....	20
Zápisnica zo stretnutia č. 11.....	22

# Zápisnica zo stretnutia č.1

Dátum konania: 11.10.2006

Miesto konania: Softvérové laboratórium

## Zúčastnení

Členovia tímu	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK	Juraj Somorovský	JSO
Pedagóg	Ivan Kapustík	IK		

## Téma stretnutia

Úvodné stretnutie

## Priebeh stretnutia

1. IK nás oboznámil s pravidlami súťaže RoboCup.
2. MK oboznámil IK a zvyšok tímu s doteraz používanými technológiami na vedenie projektu.

## Stav plnenia úloh

Zatiaľ neboli určené žiadne úlohy.

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
2	PK	Návrh dizajnu a funkcionality stránky	11.10.06	18.10.06		
4	MK	Vypracovanie šablón pre projektové dokumenty	11.10.06	18.10.06		
9	MK	Analýza tímu FC Farmári	11.10.06	18.10.06		
8	PK	Analýza tímu L.A.S.T. United	11.10.06	18.10.06		
10	LL	Analýza tímov Squirrel Squadron, YowAI	11.10.06	18.10.06		
13	TS	Analýza tímov SKLO, Uva Trilearn	11.10.06	18.10.06		
12	JSO	Analýza tímov Stjupit Dox, Robolog	11.10.06	18.10.06		
11	JST	Analýza tímov Deravá kopačka, FC Portugal	11.10.06	18.10.06		

Zapísal: MK

Vypracoval: MK

# Zápisnica zo stretnutia č. 2

Dátum konania: 18. október 2006

Miesto konania: Softvérové štúdio

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
		LL	Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Prezentácia existujúcich tímov, sumarizácia ich vlastností a vyslovenie preferencií

## Priebeh stretnutia

1. Hodnotenie stavu úloh z minulého stretnutia
  - prezentácia vypracovaných analýz tímov
  - diskusia na uvedené témy
2. Prezentovanie systému Trac
  - opis práce so systémom
  - organizačné pokyny
3. Určenie nových úloh
4. Diskusia k organizácii semestra
  - posledné dva až tri týždne treba vyhradiť na vytvorenie prototypu
  - posledný týždeň na úpravu a dokončenie formálnej dokumentácie
5. Prehodnocovanie rozdelenia úloh v rámci tímu (tím líder, dokumentátor, ...)

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
8	Peter Kohaut	Analýza tímu Last United	11.10.06	18.10.06		Čiastočne splnená
13	Tomáš Selnekovič	Analýza tímov SKLO, UvA Trilearn	11.10.06	18.10.06		Čiastočne splnená

11	Juraj Staník	Analýza tímov Deravá kopačka , FC Portugal	11.10.06	18.10.06		Čiastočne splnená
12	Juraj Somorovský	Analýza tímov Stjupit Dox, RoboLog	11.10.06	18.10.06		Čiastočne splnená
9	Martin Kováčik	Analýza tímu FC Farmári	11.10.06	18.10.06		Nesplnená
10	Ladislav Lenčucha	Analýza tímu Squirrel Squadron, YowAI	11.10.06	18.10.06		Nesplnená
	Martin Kováčik	Vytvorenie šablón dokumentov	11.10.06	18.10.06		Splnená

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
		Vypracovanie plánu				
	Všetci	Zadefinovanie kritérií hodnotenia jednotlivých tímov.	18.10.06	22. 10.06		
	Martin Kováčik	Sprístupnenie verzie WiKi na čítanie	18.10.06	1.11.06		
	Všetci	Príprava prostredia Robocup (Server, client)	18.10.06	2.11.06		

Zapísal: Juraj Staník

Vypracoval:

Overil: Martin Kováčik

# Zápisnica zo stretnutia č. 3

Dátum konania: 25.10.2006

Miesto konania: Softvérové štúdio, FIIT STU BA

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
			Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 25.10. sa rozhodlo, že nový hráč bude vychádzať z hráča tímu Uva Trilearn. Cieľom stretnutia je stanovenie stratégie pre analýzu tímu Uva Trilearn.

## Priebeh stretnutia

- Hodnotenie stavu úloh z minulého stretnutia
  - prezentácia vypracovaných analýz tímov
  - diskusia na uvedené témy
- Určenie nových úloh
- Predbežný výber základného kódu (Uva Trilearn) a smerovania projektu (dopísanie highlevel architektúry)
- Rozbehanie Robocup servera a prezentácia zápasov tímu FIIT Media proti StjupidDox

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
9	MK	Analýza tímu FC Farmari	18.10.06	25.10.06		Splnená
9	LL	Analýza tímu FIIT Media	18.10.06	25.10.06		Splnená

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
N/A	Všetci	Analýza zdrojových kódov Uva Trilearn	25.10.06			
N/A	MK	Rozdelenie analýzy kódov Uva Trilearn	25.10.06	1.11.06		

		medzi členov tímu				
N/A		Analyzovať tím FIIT Media	25.10.06	1.11.06		
N/A		Porovnať tím FIIT Media s Uva Trilearn	25.10.06	1.11.06		
N/A	PK	Úprava designu web stránky	25.10.06	1.11.06		

Zapísal: Peter Kohaut

Vypracoval: Peter Kohaut

Overil:

# Zápisnica zo stretnutia č. 4

Dátum konania: 28.10.2006

Miesto konania: Karlova Vec, privat LL a MK

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Staník	JST
<b>Pedagóg</b>				
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 25.10. sa rozhodlo, že nový hráč bude vychádzať z hráča tímu Uva Trilearn. Cieľom stretnutia je stanovenie stratégie pre analýzu tímu Uva Trilearn. Ďalším cieľom bola analýza prvkov hráča, ktoré môžeme použiť z konkurenčných tímov.

## Priebeh stretnutia

Východiskovým bodom stretnutia bolo podrobnejšie rozobratie architektúry tímu Uva Trilearn. Verzia zdrojových kódov, ktoré tím zverejnil neobsahuje všetky prvky. Je odstránené správanie vyššej úrovne, ako aj nízkoúrovňová funkcionálna týkajúca sa driblovania.

Alternatívou pre driblovaciu časť je využitie driblovania tímu Sklo. Dôvodom je kvalitne rozpracovaná metóda a dostupnosť zdrojových kódov.

Na stretnutí bol prezentovaný tím FIIT Media. LL priblížil ich koncepciu využívania neurónových sietí.

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
19	JST	Analýza komponentov Object a WorldModel	28.10.06	1.11.06		
20	MK	SenseHandler a Connection v Uva Trilearn	28.10.06	1.11.06		
21	LL	Connection a ActHandler v Uva Trilearn	28.10.06	1.11.06		

22	TS	BasicPlayer, Player, Formations	28.10.06	1.11.06		
23	PK	Analýza techník rozhodovania z tímu FIIT Media	28.10.06	1.11.06		
24	JSO	Driblovanie v tíme Sklo	28.10.06	1.11.06		
25	LL	Vytvorenie skompilovateľnej formy hráča Uva Trilearn	28.10.06	5.11.06		

Zapisoval: Martin Kováčik

Vypracoval: Martin Kováčik

Overil:



# Zápisnica zo stretnutia č. 5

Dátum konania: 1.11.2006

Miesto konania: FIIT STU BA

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
			Juraj Staník	JST
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 1.11. prebehla prezentácia výsledkov analýzy programovej implementácie hráča tímu Uva Trilearn 2003, jeho schopností a rozhodovacieho mechanizmu výberu akcie. Boli diskutované a predbežne navrhované ďalšie možné mechanizmy výberu akcie hráča.

## Priebeh stretnutia

1. Prezentovanie výsledkov analýz častí hráča Uva Trilearn 2003:
  - Analýza komponentov WorldModel a Object (Juraj Staník),
  - Analýza komponentov SenseHandler a Connection (Martin Kováčik),
  - Analýza komponentov ActHandler a Connection (Ladislav Lenčucha),
  - Analýza komponentov BasicPlayer, Player, Formations (Tomáš Selnekovič),
  - Opis spôsobu driblovania a základná analýza zručností hráča tímu SKLO (Juraj Somorovský).
  - diskusia na uvedené témy
2. Špecifikovali sme oblasti, na ktorú sa zameria ďalšie úsilie tímu - diskusia hlavne na témy:
  - vylepšenie rozhodovacieho mechanizmu hráča tímu Uva Trilearn,
  - tvorba nových tímových formácií s stratégií,
  - lepšie využívanie možností komunikácie medzi hráčmi pri realizácii akcií a tímovej stratégie,
  - vylepšenie spôsobu driblovania, aby jeho technika bola prispôbená na rôzne situácie, ktoré môžu nastať v hre.
3. Stručne sme sa oboznámili s rôznymi technikami používanými pri rozhodovaní hráča o výbere akcie v iných tímoch:

- rozhodovacie stromy – generovanie možných akcií a výber tej, ktorá má najväčšiu šancu na úspech a pravdepodobnosť toho, že bude pokračovať,
  - bránové neurónové siete,
  - rozhodovanie pomocou fuzzy množín,
  - stabilizačné neurónové siete,
  - rozoznávanie vzorových situácií a rozhodovanie a realizácií na základe vzorov (postavenie hráčov na ihrisku, technika použitá v tíme FIITMEDIA),
  - rôzne prahové a heuristické algoritmy, nedeterministické správanie tímu,
  - možnosť použitia Non-Axiomatic Reasoning System (NARS),
  - využitie plánovania pri realizácii akcií tímu a tímovej stratégie.
4. Preberali sme možnosti a spôsoby modelovania súpera - heterotypov alebo súperovej stratégie.
5. Diskutovali sme k forme a obsahu dokumentácie odovzdávanej k dátumu 16. 11. 2006.

### Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
20	JST	Analýza komponentov WorldModel a Object	28.10.06	1.11.06		Splnená
21	LL	Analýza komponentov Connection a ActHandler	28.10.06	1.11.06		Splnená
22	TS	Analýza komponentov BasicPlayer, Player, Formations	28.10.06	1.11.06		Splnená
23	PK	Analýza techník rozhodovania z tímu FIIT Media	28.10.06	1.11.06		Nesplnená
24	JSO	Driblovanie v tíme Sklo	28.10.06	1.10.06	Možnosti využitia v implementácii UvaTrilearn 2003 zatiaľ neboli spomenuté	Čiastočne splnená
25	LL	Vytvorenie skompilovateľnej formy hráča UvaTrilearn	28.10.06	5.11.06		Nesplnená
19	MK	SenseHandler a Connection v Uva Trilearn	28.10.06	1.10.06		Splnená

### Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
N/A		Vytvoriť šablónu dokumentu k tímovému	1.11.06	8.11.06		

		projekt a pridať do neho analýzy, ktoré sme si pripravili na dnešné stretnutie a pripraviť dokument na postupné dopĺňovanie ďalších informácií				
N/A		Zbežne si pozrieť aspoň základné princípy rozhodovacích metód, ktoré by sa eventuálne dali uplatniť v našom projekte, mali by sme o nich byť schopní diskutovať na ďalšom stretnutí	1.11.06	3.11.06		
N/A		Premyslieť si oblasti projektu, na ktoré zameráme naše ďalšie úsilie.	1.11.06	3.11.06		

Zapísal: Tomáš Selnekovič

Vypracoval: Tomáš Selnekovič

Overil:

# Zápisnica zo stretnutia č. 6

Dátum konania: 8.11.2006

Miesto konania: FIIT STU BA

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Peter Kohaut	PK	Juraj Staník	JST
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 8.11. prebehla prezentácia výsledkov analýzy metód na rozhodovanie a komunikáciu hráčov. Bol prediskutovaný a navrhnutý model rozhodovania, taktiež sa vybrali metódy, ktoré sa budú do hráča implementovať.

## Priebeh stretnutia

1. JST prezentoval rozhodovacie metódy pomocou fuzzy množín na – preštudované z hráča Lubora Ladického. Dohodli sme sa, že fuzzy množiny môžu slúžiť iba ako podporný mechanizmus kvôli absencii stratégie.
2. TS prezentoval rozhodovacie stromy z hráča Uva Trilearn. Dohodli sme sa, že táto metóda je vhodná na implementáciu.
3. MK prezentoval rozhodovanie sa pomocou poradcov, ktoré sa takisto zdá byť vhodná metóda, diskutovali sme o vhodnosti vzhľadom na výstupné atribúty, ktoré táto metóda neposkytuje.
4. PK prezentoval funkcionality kauča Austin Villa, ktorý vychádza z hráča Uva Trilearn.
5. LL prezentoval komunikáciu hráčov Uva Trilearn a FIITMEDIA. Diskutovali sme ohľadne dôležitosti komunikácie.
6. Dohodnutie hrubého návrhu hráča a definovanie čo sa bude implementovať, resp. sa preberie z iných hráčov
7. Dohodli sme postup a úlohy na vytvorenie dokumentácie k dátumu 16.11.2006. Ďalšie stretnutie sa naplánovalo na

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
N/A		Zdokumentovanie nízkoúrovňovej funkcionality, ktorú treba doimplementovať	8.11.06	15.11.06		
N/A		Zdokumentovanie prepojení a komunikácia komponentov, ktoré sa prezentovali	8.11.06	15.11.06		
N/A		Celková architektúra pomocou diagramov	8.11.06	16.11.06		
N/A		Vytvorenie základe dokumentu na 16.11.2006 z textov vo wiki	8.11.06	12.11.06		
N/A		Vytvorenie analýzy tímého úsilia	8.11.06	16.11.06		
N/A		Finalizácia dokumentu	15.11.06	16.11.06.		

Zapísal: Ladislav Lenčucha

Vypracoval: Ladislav Lenčucha

Overil:

# Zápisnica zo stretnutia č. 7

Dátum konania: 15.11.2006

Miesto konania: FIIT STU BA

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Peter Kohaut	PK	Juraj Staník	JST
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 15.11. sa kompletizovali dokumenty na odovzdanie 16.11.2006. Diskutovalo sa o ukážke prototypu, ktorý by sa mal odprezentovať.

## Priebeh stretnutia

IK špecifikoval ako by mal vyzeráť prototyp, ktorý by sme mali aj odprezentovať. Rozhodlo sa, že jednotlivé rozhodovacie mechanizmy sa naimplementujú ako samostatné časti, tak aby sa dala overiť ich funkcionálnosť jednoducho a bez potreby funkčného hráča. Tieto časti sa v ďalšej fáze budú integrovať s hráčom.

Implementovať sa budú tieto rozhodovacie mechanizmy:

- fuzzy množiny
- poradcovia

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
N/A		Finalizácia dokumentu	15.11.06	16.11.06.		Čiastočne splnené

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
N/A		Finalizácia dokumentu	15.11.06	16.11.06.		

Zapísoval: Ladislav Lenčucha

Vypracoval: Ladislav Lenčucha

Overil:

# Zápisnica zo stretnutia č. 8

Dátum konania: 22.11.2006

Miesto konania: FIIT STU BA

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Peter Kohaut	PK	Juraj Staník	JST
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 22.11. sa diskutovalo o zapracovaní vybraných metód do hráča, ktoré metódy sú reálne implementovateľné do prototypu.

## Priebeh stretnutia

1. IK ukázal využitie fuzzy množín ako rozhodovací mechanizmus. JST oznámil, že zdrojové kódy hráča postaveného na fuzzy množinách nie sú kompletné. Prebehla diskusia o tom, aké funkcie by bolo vhodné použiť na rozhodovanie hráča, pričom sa rozhodlo definitívne pre využitie fuzzy na steľbu na bránu.
2. Dohodla sa organizácia repository, zdvihla sa priorita na rozbehanie zdrojových kódov hráča Uva Trilearn.
3. Koordinačné grafy sa definitívne začnú implementovať v letnom semestry.

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav



Zapísoval: Ladislav Lenčucha

Vypracoval: Ladislav Lenčucha

Overil:

# Zápisnica zo stretnutia č. 9

Dátum konania: 29.11.2006

Miesto konania: FIIT STU BA

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Peter Kohaut	PK	Juraj Staník	JST
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Somorovský	JSO
	Tomas Selnekovič	TS		
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Na stretnutí 29.11. sa definovali termíny odovzdávania, prezentácie a čo musí byť hotové. Dohodli sa konkrétne úlohy

## Priebeh stretnutia

1. JS prezentoval funkčnosť knižnice fuzzy množín.
2. Definovali sa úlohy členom tímu na najbližšie 2 týždne.

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
	LL	Rozbehanie hráča – zvýšená priorita		6.12.2006		

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
	JS	Zistiť potrebné atribúty pri streľbe na bránku	29.11.2006	6.12.2006		
	TS	Definovať v koordinácii s JS jednotlivé množiny (čo je blízko, čo ďaleko)	29.11.2006	6.12.2006		
	PK	Opísať formácie v existujúcom hráčovi	29.11.2006	13.12.2006		
	PK	Definovať štandardy písanie kódu	29.11.2006	6.12.2006		

			06	06		
--	--	--	----	----	--	--

Zapísal: Ladislav Lenčucha

Vypracoval: Ladislav Lenčucha

Overil: Tomáš Selnekovič

# Zápisnica zo stretnutia č. 10

Dátum konania: 6. 12. 2006

Miesto konania: Softvérové štúdio

## Zúčastnení

<b>Členovia tímu</b>	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK	Juraj Somorovský	JSO
<b>Pedagóg</b>	Ivan Kapustík	IK		
<b>Hostia</b>				

## Téma stretnutia

Vytváranie prototypu

## Priebeh stretnutia

- prezentácia vypracovaných častí prototypu
- prezentácia hráča
- diskusia o vývojovom prostredí a spôsobe kompilácie
- diskusia o aktuálnom mechanizme rozhodovania v prezentovanom hráčovi
- stanovenie úloh pre ďalší týždeň

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
34	JST	Implementácia knižnice pre podporu fuzzy rozhodovania	30. 11.06	6. 12. 06		splnená
35	TS	Získanie potrebných parametrov z WorldModelu a proces fuzzyfikácie	30. 11.06	6. 12. 06		čiastočne splnená
36	JSO	Opis situácií a rozhodovanie v nich	30.11.06	30. 1. 07		nesplnená
38	MK	Implementácia rozhodovacieho mechanizmu pomocou poradcov	30.11.06	6.12.06		čiastočne splnená

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
41	JSO	Implementácia driblovania v hráčovi GoS	6.12.06	13.12.06		
42	JST, TS	Testovanie fuzzy regulátora	6.12.06	13.12.06		
43	MK	Implementácia algoritmu q-learning	6.12.06	13.12.06		
44	LL	Mechanizmus prihrávania	6.12.06	18.12.06		
45	PK	Spôsob dokumentovania zdrojových textov; Download sekcia stránky	6.12.06	13.12.06		
		Ku každej časti implementácie a testovania je nutné vypracovať príslušný dokument				

Zapísal: Juraj Staník

Vypracoval: Juraj Staník

Overil: Juraj Somorovský

# Zápisnica zo stretnutia č. 11

Dátum konania: 13. 12. 2006

Miesto konania: Softvérové štúdio

## Zúčastnení

Členovia tímu	Martin Kováčik	MK	Tomas Selnekovič	TS
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK	Juraj Somorovský	JSO
Pedagóg	Ivan Kapustík	IK		
Hostia				

## Téma stretnutia

Prezentácia jednotlivých častí prototypu hráča Gang of Six

## Priebeh stretnutia

- JST prezentoval spôsob použitia fuzzy regulátora a prezentoval niektoré fuzzy množiny na testovanie regulátora
- LL vysvetlil spôsob realizácie prihrávania do behu a opísal jej implementáciu
- MK opísal knižnicu [Reinforcement Learning Toolbox](#)
- JSO navrhol jednoduchý spôsob driblovania a opísal zdrojový kód
- IK spomenul 2 typy driblovania:
  - ak je súperov hráč blízko,
  - driblovanie pri predkopávaní na väčšiu vzdialenosť.
- TS spomenul možnosť riešenia niektorých kritických situácií v hre (útok na brankára 1-1) a analytickými metódami a navrhol implementovať rôzne pomocné funkcie (prieniky kruh-kruh, čiara-kruh, čiara-čiara)

## Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
35	TS	Získanie potrebných parametrov z WorldModelu a proces fuzzyfikácia	29.11.06	6.12.2006	splnená	
36	JSO	Opis a rozpracovanie situácií	29.11.06	6.12.06	nesplnená	

37	MK	Implementácia rozhodovacieho mechnizmu pomocou poradcov	29.11.06	6.12.06	nesplnená	
34	JST	Použitie fuzzy regulátora	29.11.06	6.12.06	splnená	
41	JSO	Implementácia driblovania	9.12.06	13.12.06	splnená	
42	JST, TS	Testovanie fuzzy regulátora	9.12.06	13.12.06	splnená	
43	MK	Poradcovia, Q-learning	9.12.06	13.12.06	splnená	
44	LL	Mechanizmus prihrávania	9.12.06	13.12.06	splnená	
45	PK	Spôsob dokumentovania zdrojových textov	9.12.06	13.12.06	splnená	

## Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
46	MK, PK	Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: spôsob inicializácie vývojového prostredia, opísanie spôsobu práce s vývojovým prostredím, sprístupnenie repository, opis štandardov písania zdrojových kódov.	13.12.06	17.12.06		
47	TS, MK	Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: opis knižnice reinforcement learning – podpora strojového učenia, možnosti nasadenia na hráča, opis podporných funkcií na realizáciu matematických výpočtov	13.12.06	17.12.06		
48	JST, TS, LL	Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: opis princípu fuzzy regulátora, implementačných knižníc, spôsob prihrávania, nastavovanie konštánt v hráčovi a ich účinok na hru hráča	13.12.06	17.12.06		
49	JSO	Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: podrobný opis realizovaného spôsobu driblovania, opis zdrojového kódu, opis driblovania v rôznych herných situáciách	13.12.06	17.12.06		

50	JST, PK, LL	Aktualizácia dokumentu k riadeniu	13.12.06	17.12.06		
51	PK	Aktualizácia obsahu webovej stránky	13.12.06	19.12.06		

Zapísal: Tomáš Selnekovič

Vypracoval: Tomáš Selnekovič

Overil: Juraj Staník