

Zápisnica zo stretnutia č. 15

Dátum konania: 7. 3. 2007

Miesto konania: Softvérové štúdio

Zúčastnení

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

Téma stretnutia

Hlavnými témami stretnutia boli prihrávky, tréner a Q-learning. Okrem nich sa na stretnutí objavili a riešili problematiky integrácie zdrojového kódu a štandardov pri jeho písaní.

Priebeh stretnutia

Členovia tímu sa postupne vyjadrili k svojej úlohe z minulého týždňa vo forme diskusie.

- LL pokračoval v práci na prihrávkach:
 - Pre ich testovanie implementoval triedu, s ktorou sa dajú robiť snapshoty. Pomocou nej urobil program, ktorý dokáže zachytiť situáciu v určitých časových okamihoch podľa navolenia počtu cyklov.
 - Pri testovaní objavil chybu, kedy hráč nahrával do autu. Po analýze zistil, že je to preto, lebo hráč počítal medzi možných hráčov, ktorým možno nahráť, aj sám seba. Týmto predikoval, kde by sa sám mohol nachádzať za určitý čas a v prípade, že viedol loptu smerom do autu, kopol ju presne tam. Preto doimplementoval do *WorldModelu* metódu, ktorou zistí iba pozície svojich spoluhráčov.
 - Postupne sa objavil ďalší problém, keď hráč nestíhal nahrávky dobiehať. Vzďialenosť nahrávky od hráča bola totiž pevne spätá s hráčovým momentálnym stavom (jeho rýchlosťou a otočením). Keď bol však hráč príliš ďaleko a bežal dobrým smerom, mohlo nastať to, že mu nahrávka bola poslaná tak, aby si ju ani nevšímal. Preto LK implementoval funkciu, ktorá neráta cieľ nahrávky lineárne. Keď sa teda hráč nachádza ďaleko, je mu lopta prihrávaná bližšie ako v predchádzajúcom riešení.
- JST, TS a PK diskutovali o koordinačných grafoch a o konkrétnej funkcii na ich riešenie, ktorá je v hráčovi už implementovaná. PK dostal za úlohu preštudovať použitie a nasadenie tejto funkcie a JST a TS sa dohodli na začatí implementácie koordinačných grafov.
- PK uviedol problém, že naše štandardy kódovania nie sú úplne zhodné s kódom hráča Uva

Trilearn. Preto sa rozhodol kód hráča upraviť tak, aby boli štandardy jednotné.

- JSO predviedol praktické použitie trénerov. Začal trénerom tímu Stjupit dox, potom predviedol program TA2003 na podporu RoboCupu. Uviedol výhody a nevýhody oboch podporných prostriedkov. Členovia tímu sa na konci zhodli pre použitie podporného prostriedku TA2003. Viedli ich k tomu najmä väčšia funkcionalita a praktickejšie a jednoduchšie používanie tohto programu.
- MK poukázal na to, že by sa doposiaľ dosiahnuté výsledky implementácie mali integrovať, aby bol program prehľadnejší. Túto úlohu dostali na starosť LL a JST.
- Záverom stretnutia boli zosumarizované úlohy pre členov na nasledujúce obdobie.

Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
67	JSO	Umožniť využitie trénera pri testovaní	13.2.2007	28.2.2007	splnená	

Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
68	JST, TS	Implementácia pridelenia rolí pri koordinačných grafoch a navrhnutie dátových štruktúr	7.3.2007	14.3.2007		
69	PK	Prezrenie využitia metódy implementovanej v hráčovi	7.3.2007	14.3.2007		
70	PK	Aktualizácia stránky	7.3.2007	14.3.2007		
71	PK	Zjednotenie štandardov zdrojových kódov	7.3.2007	14.3.2007		
72	JST, LL	Integrácia zdrojového kódu	7.3.2007	14.3.2007		
73	MK	Implementácia driblovania za pomoci Q-learningu	7.3.2007	14.3.2007		
74	JSO	Opísanie používania trénera	7.3.2007	14.3.2007		

Zapísal: Juraj Somorovský

Vypracoval: Juraj Somorovský

Overil: Juraj Staník