

Zápisnica zo stretnutia č. 18

Dátum konania: 28. 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, koordinačné grafy a Q-learning. Okrem týchto tém sa na stretnutí spomenul problém s brankárom, ktorému chýbajú základné brankárske vlastnosti.

Priebeh stretnutia

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

- JST pokračoval v práci na otáčaní hráčovej hlavy počas driblovania a navrhol pár zmien v hráčovi, ktoré treba urobiť:
 - V hráčovi tímu Uva Trilearn našiel funkciu, ktorá uľahčila implementáciu kmitania hráčovej hlavy zo strany na stranu. Opísal túto funkciu a predviedol hráčove driblovanie s kmitaním hlavy po jej nasadení.
 - Poznamenal, že hráč sa dotkne lopty niekedy pri jej vykopávaní z autu dvakrát za sebou. Tento nedostatok by mal byť odstránený.
 - Pri testovaní zistil, že treba doladiť fuzzy regulátor, pretože si niekedy pri výbere miesta kopnutia na bránu vyberá práve jej stred.
 - Okrem toho si všimol, že brankár nie je dokonalý a chýbajú mu základné vlastnosti ako napríklad hodenie sa za loptou. Hlavne táto vlastnosť by mala byť doimplementovaná.
- TS hovoril o jeho napredovaní v práci na koordinačných grafoch:
 - Do súboru *player.h* doimplementoval výnosové pravidlá.
 - Doplnil, že pri pridelovaní rolí je možné stanoviť tieto základné role: aktívny, pasívny hráč alebo receiver.
 - Nakoniec spomenul, že pre správnu funkcionálnosť koordinačných grafov treba ešte dokončiť algoritmus eliminácie.

- MK naďalej pracoval na driblovaní:
 - Do hráča implementoval komponent na callback na driblovanie, ktorý je nevyhnutný pri Q-learningu.
 - Okrem toho našiel spôsob na logovanie, ktoré nespôsobí také značné spomalenie.
 - Na konci spomenul problém s rozdielnosťou serverov, na ktorých pracujeme my a náš konkurenčný tím. Závery bolo navrhnuté robiť po kontaktovaní tohto tímu.
- JSO pri testovaní zistil nedostatok funkcie, ktorá hľadá počet čiar v danom výseku. Preto sa rozhodol zisťovať, či sa hráč nachádza pri driblovaní pri kraji ihriska, iba pomocou stanovenia výskytu bodu v ihrisku, na ktorý hráč dribluje.
- LK dokončoval prihrávky:
 - Upravil výnosovú funkciu. Predtým sa výhodnosti pozície hráčov sumovali, keď boli na jednej čiare. To však znemožnilo nahráť hráčovi, ktorý sa nachádza na čiare ako jediný, hoci je najlepšie postavený. Teraz výnosová funkcia zoberie iba jednotlivých hráčov a z nich vyberie najlepšieho.
 - Ďalej LK poznamenal, že keď sa nahráva smerom dozadu, treba nahráť najbližšiemu. Keď dopredu, treba nahrávať naopak najviac vzdialenému.
- Termínom najbližšieho stretnutia sa označil utorok, 3. apríl 2007 o 11.00, ktorý viac vyhovoval členom tímu.
- Záverom stretnutia boli zosumarizované úlohy pre členov na nasledujúce obdobie.

Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
75	JSO, MK	Pokračovanie v úlohe aplikovania q-learningu na nízkoúrovňové rozhodovanie hráča	21.3.2007	28.3.2007	čiastočne splnená	
76	JST	Upravenie pohľadu hráča pri štandardných situáciách a zaistenie kmitania pohľadu tak, aby s istotou prišiel vizuálny vnem.	21.3.2007	28.3.2007	splnená	
77	PK, TS	Implementácia pravidiel rozhodovania v koordinačných grafoch	21.3.2007	4.4.2007	čiastočne splnená	

Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
78	MK, JSO	Pokračovanie v úlohe	28.3.2007	3.4.2007		

		aplikovania q-learningu pri driblovaní.				
79	LK	Dokumentácia prihrávok.	28.3.2007	3.4.2007		
80	PK	Zdokonalenie brankára.	28.3.2007	3.4.2007		
81	JST, TS	Práca na koordinačných grafoch.	28.3.2007	3.4.2007		
82	JST	Integrácia zdrojového kódu.	28.3.2007	3.4.2007		

Zapísal: Juraj Somorovský

Vypracoval: Juraj Somorovský

Overil: Juraj Staník