

# Zápisnica zo stretnutia č.

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: