

Zápisnica zo stretnutia č. 5

Dátum konania: 1.11.2006

Miesto konania: FIIT STU BA

Zúčastnení

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

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 prispôsobená 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 realizácií 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 UvaTrilean 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 projektu a pridať do neho analýzy, ktoré sme si pripravili na dnešné stretnutie a pripraviť dokument na postupné dopĺňovanie ďalších informácií	1.11.06	8.11.06		
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: