

Zápisnica zo stretnutia č. 10

Dátum konania: 6. 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

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: