

Zápisnica zo stretnutia č. 11

Dátum konania: 13. 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

Prezentácia jednotlivých častí prototypu hráča Gang of Six

Priebeh stretnutia

- JST prezentoval spôsob použitia fuzzy regulátora a prezentoval niektoré fuzzy množiny na testovanie regulátora
- LL vysvetlil spôsob realizácie prihrávania do behu a opísal jej implementáciu
- JST opísal knižnicu [Reinforcement Learning Toolbox](#)
- JS navrhol jednoduchý spôsob driblovania a opísal zdrojový kód
- IK spomenul 2 typy driblovania:
 - ak je súperov hráč blízko,
 - driblovanie pri predkopávaní na väčšiu vzdialenosť.
- TS spomenul možnosť riešenia niektorých kritických situácií v hre (útok na brankára 1-1) a analytickými metódami a navrhol implementovať rôzne pomocné funkcie (prieniky kruh-kruh, čiara-kruh, čiara-čiara)

Stav plnenia úloh

| ID | Člen tímu | Úloha | Začiatok | Koniec | Splnenie | Stav |
|----|-----------|--|----------|-----------|-----------|------|
| 35 | TS | Získanie potrebných parametrov z WorldModelu a proces fuzzyfikácia | 29.11.06 | 6.12.2006 | splnená | |
| 36 | JSO | Opis a rozpracovanie situácií | 29.11.06 | 6.12.06 | nesplnená | |

| | | | | | | |
|----|---------|---|----------|----------|-----------|--|
| 37 | MK | Implementácia rozhodovacieho mechnizmu pomocou poradcov | 29.11.06 | 6.12.06 | nesplnená | |
| 34 | JST | Použitie fuzzy regulátora | 29.11.06 | 6.12.06 | splnená | |
| 41 | JSO | Implementácia driblovania | 9.12.06 | 13.12.06 | splnená | |
| 42 | JST, TS | Testovanie fuzzy regulátora | 9.12.06 | 13.12.06 | splnená | |
| 43 | MK | Poradcovia, Q-learning | 9.12.06 | 13.12.06 | splnená | |
| 44 | LL | Mechanizmus prihrávania | 9.12.06 | 13.12.06 | splnená | |
| 45 | PK | Spôsob dokumentovania zdrojových textov | 9.12.06 | 13.12.06 | splnená | |

Nové úlohy

| ID | Člen tímu | Úloha | Začiatok | Koniec | Splnenie | Stav |
|----|-------------|--|----------|----------|----------|------|
| 46 | MK, PK | Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: spôsob inicializácie vývojového prostredia, opísanie spôsobu práce s vývojovým prostredím, sprístupnenie repository, opis štandardov písania zdrojových kódov. | 13.12.06 | 17.12.06 | | |
| 47 | TS, MK | Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: opis knižnice reinforcement learning – podpora strojového učenia, možnosti nasadenia na hráča, opis podporných funkcií na realizáciu matematických výpočtov | 13.12.06 | 17.12.06 | | |
| 48 | JST, TS, LL | Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: opis princípu fuzzy regulátora, implementačných knižníc, spôsob prihrávania, nastavovanie konštánt v hráčovi a ich účinok na hru hráča | 13.12.06 | 17.12.06 | | |
| 49 | JSO | Vypracovať dokument. Požadované kapitoly: podrobný opis realizovaného spôsobu driblovania, opis zdrojového kódu, opis driblovania v rôznych herných situáciách | 13.12.06 | 17.12.06 | | |

| | | | | | | |
|----|-------------|-------------------------------------|----------|----------|--|--|
| 50 | JST, PK, LL | Aktualizácia dokumentu k riadeniu | 13.12.06 | 17.12.06 | | |
| 51 | PK | Aktualizácia obsahu webovej stránky | 13.12.06 | 19.12.06 | | |

Zapisoval: Tomáš Selnekovič

Vypracoval: Tomáš Selnekovič

Overil: Juraj Staník