

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
2	17.10.2007	Softvérové štúdiu	18.00

Zúčastnení členovia	Ladislav Borženský Ján Kohut Vladimír Janov Peter Brtáň Martin Petráš Marek Koperdák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	Ján Kohut

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Opisy riešení starších domácich tímov 2. Opisy riešení vybraných zahraničných tímov 3. Zhodnotenie plnenia starých úloh a nové úlohy na ďalšie stretnutie

Priebeh stretnutia
<p>1. Opisy riešení starších domácich tímov</p> <ul style="list-style-type: none"> • Každý z prítomných študentov predstavil analýzu jedného z domácich tímov. • VJ analyzoval tím Loptoši. Vyzdvihol najmä vylepšenú zmenu protokolu a komunikácie, zlepšenia u brankára, rozmiestnenie súperových hráčov na jednotlivých parcelách v ihrisku. • PB: tím Gang of Six: Prácu tímu vidí v prebraní nového hráča zo zahraničia, spomenul homogénnosť kódu, strategické pozície, koordinačné grafy, zlepšenie vnímania sveta pomocou kmitania hlavy. • LB: FIITmedia: Tento tím sa venoval oprave chýb hráčov, rozhodovaniu podľa pravdepodobnosti úspechu, riešil komunikácia hráčov. Tento tím použil hráča s rolou Libero. Prebrané chyby brankárovi ostali, najmä niekedy vybehuje dopredu za loptou. • MK: Farmári: V analýze poukázal na zameranie tímu na pomerne úspešného brankára, tento brankár však nepoznal prototypy, keďže boli v tej dobe pomerne nové. Snažili sa použiť neurónové siete, brankár niekedy vybehoval mimo. • JK: Sklo: Tento tím prepracoval vnútorný svet hráča, komunikáciu, venoval sa výkopom. Mali pomerne silnú obranu, ofenzíva bola menej úspešná. • MP: Squirrel Squadron: Spomenul zlepšenú zvukovú komunikáciu, problémy so správou „PUSTI“, dynamické zmeny formácie, správanie hráčov, zóny, urobili rozhodovací strom, opravili chyby predchádzajúcich tímov, slabo odladený hráč. • Všetci zhodnotili komunikáciu hráčov, ich vlastnosti, rozhodovanie. Boli položené návrhy ktorých urobených hráčov použiť ďalej a prečo. IK zo svojich skúseností zdôraznil najmä aby hráči boli lepšie vyladení, ak sa pridá niektorá vlastnosť, musí sa upraviť aj jej párová vlastnosť (napr. výkop a spoluhráč chytá loptu). Navrhol použiť odladených hráčov. Jednou z jeho mnohých rád je pomerne vysoká efektívnosť núdzového kopnutia lopty. Taktiež vysvetlil niektoré algoritmy, kde hráč uvažuje čo je najlepšie preňho a čo pre tím, uvažovanie ako budú konať ostatní hráči.

2. Zahraniční hráči

- MP: Dirty Dozen: Rozhodovací strom, tréner, nástroje pre analýzu logovania, na automatizované testovanie najnovšieho hráča, najnovšie štatistiky. IK nás informoval o tom, že sa zmenil protokol so serverom, vyššie spomínané nástroje nemusia korektne spolupracovať so serverom.
- VJ: FC Portugal: Spomenul najmä spoluprácu futbalových odborníkov, hráč udržuje formáciu ak nemá čo robiť, ostatní potom približne vedia kde majú byť iní hráči, strategické pozície podobne ako to je v reálnom živote. Výmena rolí medzi heterogennými hráčmi, ak hráč príme rolu napr. útočníka, niektorý iný hráč ho nahradí. IK spomenul podobnú spoluprácu čínskych tímov s trénermi.
- LB: Yow-AI-2002. Tento tím urobil krátke nahrávky pre najbližšieho hráča, rozsiahla komunikácia, analýza prečíslenia, ak ich prečíslili tak hráč odkopol loptu do autu.
- PB: DAInamite: V analýze zistil, že hráč urobený v Jave, kvôli čomu je dosť pomalý, dobrá dokumentácia, odhadovanie kedy dôjde vizuálny vnem, ten môže dosť na začiatky cyklu alebo v strede, filtrovanie akcií ktoré chce hráč vykonať.
- MK: EKA-PWR: Evolučné a generické algoritmus, zistili že to nie je možné pre vyššie schopnosti. Vysoké úrovne plánovania.
- JK: Brainstormers: Tohtoroční víťazi, posilnené učenie, dokážu rýchle narušiť a efektívne obťažovať súperových hráčov majúcich loptu. IK spomenul v tomto tíme mikroskupiny, ktoré rozhádzu hráčov, intenzívne obsadzujú hráčov, výber akcií pre ostatných hráčov algoritmi.

3. Poznámky

- Nasledujúci týždeň sa zameriame na podrobnejšiu diskusiu o použití a pokračovaní vo vývoji už vytvoreného hráča a jeho vlastnostiach.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
1.1	Vytvorenie webovej stránky tímu.	MP	17.10.07	Splnená
1.2	Zvoliť vedúceho tímu.	Všetci	17.10.07	Presun.
1.3	Poslať mailový kontakt na náš tím IK.	MP	10.10.07	Splnená
1.4	Rozdeliť tímy, ktoré boli vytvorené na pôde FIIT k jednotlivým členom tímu. Poslať mail s týmto rozdelením všetkým členom tímu.	MP	12.10.07	Splnená
1.5	Vpracovať analýzu jedného slovenského a jedného zahraničného hráča.	Všetci	17.10.07	Splnená

Pridelenie nových úloh

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
2.1	Každý navrhne argumenty pre výber tímu. Naštudovať vlastnosti ktoré sa nám páčili.	Všetci	24.10.07	Začatá
2.2	Rozbehať každý u seba hráčov a oboznámiť sa so serverom.	Všetci	24.10.07	Začatá
2.3	Zvoliť vedúceho tímu.	Všetci	24.10.07	Začatá
2.4	Poslať linku na webovú stránku.	MP	24.10.07	Začatá
2.5	Urobiť plán.	Vedúci	24.10.07	Začatá
2.6	Pozrieť Brainstormers, najmä algoritmy.	JK	24.10.07	Začatá

Použité skratky:

LB Ladislav Borženský

PB Peter Brtáň

VJ Vladimír Janov

JK Ján Kohut

MK Marek Koperdák

MP Martin Petráš

IK Ivan Kapustík