



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
9	5.12.2007	Softvérové štúdio	18.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Ladislav Borženský Ján Kohút Vladimír Janov Peter Brtáň Martin Petráš Marek Koperdák
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Peter Brtáň

<b>Program stretnutia</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia</li><li>2. Rozdelenie tímu do skupín</li><li>3. Implementácia kouča</li><li>4. Analýza logov</li><li>5. Zlepšenie brankára</li><li>6. Ostané</li></ol>

<b>Priebeh stretnutia</b>
<p><b>1. Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• MK informoval o stave dlhodobej úlohy reagovať na posudok návrhu a dokumentácie riadenia tímom FC UTTP 06. MK na úlohe priebežne pracuje.</li><li>• MP sa nepodarilo vyriešiť úlohu 8.3 - Riešiť sprístupnenie Google Group pre verejnosť. Termín splnenia úlohy sa presúva do najbližšieho stretnutia – 12.12.2007</li><li>• Úloha 8.5 - Vyriešiť spôsob prezentácie – sa vyrieši v týždni od 10. 12 do 16. 12.</li><li>• Ostatné úlohy z minulého týždňa boli splnené</li></ul>
<p><b>2. Rozdelenie tímu do skupín</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• VJ informoval o rozdelení tímu na dve skupiny.</li><li>• VJ a JK sa zaoberajú implementáciou kouča.</li><li>• LB, PB, MK a MP sa zaoberajú zlepšením brankára. V rámci tejto skupiny sa LB a MK zaoberajú problémom vracania sa brankára po vybehnutí. PB a MP sa zaoberajú problémom s prihrávkami brankára.</li><li>• VJ informoval o najbližších úlohách jednotlivých tímov.</li></ul>
<p><b>3. Implementácia kouča</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• VJ a JK informovali o implementovaní a rozbehaní kouča. JK informoval, že hráč po implementovaní kouča prehral zápas s pôvodným tímom. IK povedal, že je normálne ak hráč začne po implementovaní kouča prehrávať zápasy. Kouča je potrebné vyladiť.</li><li>• IK zopakoval, že je možné definovať najviac 6 rôznych heterotypov. Každý heterotyp je možné priradiť najviac 3 hráčom.</li><li>• VJ navrhol využiť kouča na striedania hráčov počas zápasu na základe zostávajúcej energie hráčov.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• IK informoval, že je dobrou stratégiou ak si hráč ušetrí heterotypy aj pre striedajúcich hráčov.</li></ul>
<b>4. Analýza logov</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• PB a MP mali za úlohu nájsť nástroj na analýzu logov zo zápasov.</li><li>• Ako najlepší nástroj zvolili nástroj LogAlyzer.</li><li>• PB predstavil tímu základné funkcie nástroja LogAlzyer.</li></ul>
<b>5. Zlepšenie brankára</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• MP informoval o svojich návrhoch na vylepšenie brankára. Ako najväčší problém brankára vidí nepresnosť prihrávok.</li><li>• MP sa najprv zamerl na analýzu či je algoritmus prihrávok implementovaný podľa návrhu. Na základe analýzy kódu zistil, že algoritmus je implementovaný podľa návrhu.</li><li>• IK naznačil, že dôvodom slabšej analýzy prihrávajúceho hráča môže byť skutočnosť, že uhol ako jednorozmerná veličina je analyzovaný v dvojrozmernom priestore ihriska.</li><li>• IK taktiež odporučil implementovať špeciálny typ prihrávok len pre brankára. Taktiež navrhol aby brankár nevykopol loptu na miesto, kde sa nachádza protihráč. Lepšou alternatívou je vykpnúť loptu do prázdneho priestoru.</li><li>• MP navrhol upraviť algoritmus tímu Gang Of Six tak, aby sa výhodnosť alternatívy prítomnosťou protihráča v priestore neznižovala. Takáto alternatíva by sa mala automaticky zavrhnúť.</li><li>• IK navrhol zachytávať logovacie záznamy brankára pre lepšiu analýzu správania sa brankára.</li><li>• LB a MK sa zaoberali spätným vracaním sa brankára. LB našiel miesta v zdrojových kódov, kde je potrebné implementovať upravenú funkcionlitu. Pre lepšie pochopenie správania sa brankára potrebuje nástroj na analýzu logov. LB navrhol aby brankár necúval, ale otočil sa a bežal naspäť. IK upozornil, že na malých vzdialenostiach je naopak otočenie sa pomalšie ako keby brankár cúval. LB následné navrhol aby sa brankár otočil a bežal len po šestnástku a v nej už len cúval naspäť.</li><li>• PB sa opýtal na frekvenciu vybehávania brankára za šestnástku. IK povedal, že sa to stáva len občasne.</li></ul>
<b>6. Ostatné</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• MP informoval, že sa pokúsi importovať projekt do prostredia MS Visual Studio.</li><li>• JK sa opýtal či niekto potrebuje meniť úroveň logovania. Tím sa zhodol, že to nieje potrebné.</li><li>• JK zhrnul úlohy na ďalší týždeň pre jednotlivé tímy.</li><li>• VJ pochválil JK za vynaloženú snahu a prínos k implementácii kouča.</li><li>• VJ upozornil na to aby boli všetky návrhy a vylepšenia zapísané v systéme Google Code.</li></ul>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
8.1	Práca na koučovi.	Všetci	05.12.07	splnená



8.2	Práca na brankárovi.	Všetci	05.12.07	splnená
8.3	Riešiť sprístupnenie Google Group pre verejnosť.	MP	05.12.07	splnená
8.4	Stanoviť zodpovedných na vytvorenie reakcie na posudok.	MK	17.12.07	splnená
8.5	Vyriešiť spôsob prezentácie.	Všetci	05.12.07	splnená
8.6	Zadanie úloh pre prácu so zdrojovými súbormi.	JK	01.12.07	splnená

<b>Nové úlohy</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
9.1	Implementácia striedaní hráčov počas zápasu	VJ, JK	15.12.07	začatá
9.2	Implementácia algoritmu vracania sa brankára po vybehnutí.	LB, MK	7.12.07	začatá
9.3	Zlepšiť prihrávky brankára.	PB, MP	15.12.07	začatá
9.4	Zachytiť logovacie záznamy brankára.	MP	12.12.07	začatá
9.5	Nainštalovať pracovné prostredie.	MK	12.12.07	začatá
9.6	Naučiť sa analyzovať logy.	Všetci	12.12.07	začatá