



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
10	12.12.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
1. Zhodnotenie plnenia starých úloh 2. Diskusia 3. Stanovenie úloh na ďalšie stretnutia

Priebeh stretnutia
<b>1. Plnenie starých úloh</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Diskutovalo sa plnenie starých úloh</li></ul>
<b>2. Diskusia</b> <ul style="list-style-type: none"><li>IK navrhol riešiť striedania hráčov tak, aby to mohlo byť rozšíriteľné, aby sa bralo do úvahy nielen hodnota stamina, ale taktiež skóre zápasu a iné atribúty.</li><li>LB a MK vysvetľovali princíp zlého vracania sa brankára. Analyzovali implementované metódy, postupnosť ich volania. LB vysvetlil, že je veľmi malo pravdepodobné, že brankár vybehne za 16, pretože je to ovplyvnené vzialenosťou k najbližšiemu hráčovi.</li><li>Prvá možnosť bola je, že sa spýtame, či je mimo 16 a keď je, tak aby sa späť nevracal dozadu, ale otočil sa smerom k bráne a išť dopredu.</li><li>Druhá možnosť vylepšenia je zúženie výbehu brankára.</li><li>Je dôležité takisto zistiť, ako ďaleko je brankár od 16 a na základe sa toho prípadne rozhodnúť, ktorá možnosť sa využije.</li><li>IK navrhol odsimulovať obidva možnosti a na základe nich sa neskôr rozhodnúť o výbere implementácie jednej z nich. Vyjadril sa, že je ťažko určiť, pre ktorú možnosť sa rozhodnúť.</li><li>Vyskúšať hry s ostatnými hráčmi, aj medzinárodnými.</li><li>LB polemyzoval nad možnosťou, že brankár môže chytiť loptu aj mimo 16.</li></ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• IK navrhol zväčšiť rozdiel medzi branárom a loptou a loptou a útočiacim súperovým hráčom.</li> <li>• MP hovoril o tom, že sa stáva, že hráčovi sa stáva, že keď slabo odkopne loptu, teda lopta bude blízko neho, tak zostáva v aktívnej úlohe, teda nevracia sa na svoju strategickú pozíciu.</li> <li>• PB a MP hovorili o vylepšenia prihrávok. IK sa pýtal, či rozmýšľali, že sa prihrávky zlepšia aj všeobecne. IK povedal, že to do pondelka treba aj opísať, vyskúšať si.</li> <li>• IK hovoril s MP o tom, že by bolo dobré rozbehať server na servere wasabi.fiit.stuba.sk a mohli by sa tak neustále robiť simulácie zápasov, na základe ktorých by sa otestovali novoimplementované vlastnosti.</li> <li>• IK hovoril o tom, ako je nevýhodné robiť testovanie (najmä v letnom semestri) finálneho produktu len na jednom hráčovi, keďže sa týmto spôsobom nedajú odhaliť ďalšie nedostatky. Hovoril o Parretovej optimalizácii – zlepšenie vlastností, vďaka ktorým sa uhrá lepší výsledok proti jednému protihráčovi a proti ďalším sa nezhorší.</li> <li>• IK hovoril o prezentácii, je treba dať úvod do hráča, od ktorého tímu sme ho prebrali, čo sme sa rozhodli vylepšiť, prečo, čo sme spravili, ako sa zmenila situácia po implementácii. Prezentácia má skôr technický charakter, bez simulovania zápasov, trvá okolo 20 minút.</li> </ul>
<p><b>3. Stanovenie nových úloh</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stanovili sa úlohy na ďalšie stretnutia.</li> </ul>

<b>Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí</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	splnená
9.5	Nainštalovať pracovné prostredie.	MK	12.12.07	splnená
9.6	Naučiť sa analyzovať logy.	Všetci	12.12.07	splnená

<b>Nové úlohy</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
10.1	Implementácia algoritmu vracania sa brankára po vybehnutí.	LB, MK	15.12.07	začatá
10.2	Vyriešiť problémy konfigurácie MS Visual Studia	MK, MP	13.12.07	začatá
10.3	Zozbierať rôzne typy cudzích hráčov	JK	14.12.07	začatá



10.4	Vytvorenie spúšťačieho skriptu, aby sa spúšťal server, hráči aj kouč naraz.	JK	14.12.07	splnená
10.5	Vyriešiť spôsob prezentácie.	MK	16.12.07	začatá
10.6	Vytvorenie dokumentácie	LB	16.12.07	začatá
10.7	Poskytnúť MK výstupy zo svojich riešených častí pre účely prezentácie	ALL	16.12.07	začatá