



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
13	05.03.2008	Softvérové štúdio	18.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Ján Kohút	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík	IK
<b>Zapisovateľ</b>	Ladislav Borženský	
<b>Chýbajúci členovia</b>		

#### Program stretnutia

1. Opätovné odovzdanie reakcie na posudok
2. Plnenie úloh z posledného stretnutia
3. Zhodnotenie implementácie a úpravy brankára
4. Stanovenie nových úloh

#### Priebeh stretnutia

##### 1. Opätovné odovzdanie reakcie na posudok

- Tím opätovne odovzdal reakciu na posudok. Dôvodom bola oprava hodnotenia časti reakcie na brankára.
- IK si prečítal reakciu a skontroloval zmenu na reakciu na kapitolu 2.4 Brankár.

##### 2. Plnenie úloh z posledného stretnutia

- MP zreferoval svoju činnosť z posledného týždňa. Oboznámil nás s tým, že pripravil trénera a script na jeho spúšťanie. Dohodlo sa, že tréner bude pridaný do základu hráča pre jeho následne využívanie.
- MK, LB rozprávali o brankárovi a vylepšeniach, ktoré pripravili. Pomocou trénera otestovali konštantu, ktorú menili. Následne dospeli k záveru, že nie je vhodné zasahovať do algoritmu bránenia. Následne sa dohodlo, že nebude sa meniť algoritmus.
- VJ referoval o činnosti, ktorú vykonal. Rozprával o analýze striedania hráčov. Následne sa dospelo k záveru, že je dôležitá podrobnejšia a hlbšia analýza. Tá je nosná pre VJ na ďalší týždeň.
- PB referoval o analýze a práci na algoritme určeného na zvýšenie fitness prihrávania

##### 3. Zhodnotenie implementácie a úpravy brankára

- LB a MK pripravili testy pomocou dodaného trénera na zmenenú konštantu vo funkcionalite bránenia brankára. Výsledky z testov poukázali na nesprávne nastavenie spomínanej konštanty a to viedlo k následnému zmenšeniu jej hodnoty
- zároveň testy poukázali na neodôvodnené menenie algoritmu bránenia brankára a to malo za následok odstúpenia od spomínanej úlohy po dohode s ostatnými



členmi tímu.
<b>4. Stanovenie nových úloh</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vid' tabuľku „Nové úlohy“</li> </ul>

<b>Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
12.1	Dopracovanie časti “Brankár“ našej Reakcie na posudok	LB	05.03.08	splnená
12.2	Vytvorenie „buildu“ trénera vo Visual Studio a rozposlať vygenerovaný .exe súbor všetkým členom tímu.	MP	05.03.08	splnená
12.3	Predloženie presného návrhu ako bude striedanie riešené. Tím posúdi predložené riešenie na nasledujúcom riešení.	VJ	05.03.08	priebeh
12.4	Vylepšiť fitness funkciu pre prihrávky a skontrolovať, či hráči nevyužívajú zdieľanú pamäť pre svoju komunikáciu resp. pre zdieľanie informácií o modeli sveta	MP, PB	05.03.08	priebeh
12.5	Naštudovať analýzu eliminácie premenných.	Všetci	05.03.08	splnená
12.6	Predstavenie a otestovanie algoritmu eliminácie premenných prostredníctvom trénera	MP	05.03.08	priebeh
12.7	Pozrieť sa na funkčnosť trénera po dodaní exe súboru trénera. Je to podstatné kvôli testovaniu už zrealizovanej práce. Testovať doterajšie zmeny vykonané na kóde.	Všetci	05.03.08	splnená
12.8	Doplniť plán činností na letný semester na našom webovom sídle	VJ	05.03.08	splnená
12.9	Doplnenie dokumentov na naše webové sídlo	MP	05.03.08	splnená
12.10	Doladenie implementovaných zmien v kóde hráča na základe výsledkov testovania a simulovania hry s použitím trénera	LB, MK	05.03.08	splnená
12.11	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	05.03.08	priebeh

<b>Nové úlohy</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
13.1	Importovanie trénera do hráča a príprava spúšťačieho skriptu	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
13.2	Pridať reakciu na posudok na webové sídlo	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
13.3	Uzatvorenie práce na brankárovi a poznačenie zistených faktov	LB, MK	nasledujúce stretnutie	začatá



13.4	Nájsť, kde sa v kóde nachádza AEP	LB, JK	nasledujúce strenutie	priebeh
13.5	Zistenie možnosti logovania AEP	JK	nasledujúce strenutie	začatá
13.6	Podrobná analýza možnosti striedania, skúmanie logov	VJ	nasledujúce strenutie	priebeh
13.7	Vylepšenie fitness funkcie pre prihrávky	MP, PB	nasledujúce strenutie	priebeh
13.8	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce strenutie	priebeh