

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
14	12.03.2008	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>	Peter Brtáň	
<b>Chýbajúci členovia</b>		

### Program stretnutia

1. Kontrola plnenia starých úloh
2. Implementácia zmien formácii počas zápasu
3. Algoritmus vylučovania premenných
4. Zlepšenie prihrávkov hráčov

### Priebeh stretnutia

#### 1. Kontrola plnenia starých úloh

- MP sa podarilo importovať trénera do hráča a pripraviť spúšťací skript. Taktiež pridal reakciu na posudok na webové sídlo tímu.
- LB a MK uzatvorili práce na brankárovi s tým, že ďalšia práca na tejto téme by už nebola efektívna. Zistené poznatky spísali do dokumentu.
- LB a JK našli súbory, v ktorých je implementovaná prvá časť APE. Taktiež uviedli, že logovanie pri prácach na tomto algoritme by malo byť bezproblémové.
- Ďalšie úlohy VJ, PB a MP sú popísané v nasledujúcich kapitolách.

#### 2. Implementácia zmien formácii počas zápasu

- VJ analyzoval parametre, ktoré by mohli poslúžiť ako indikátor potreby striedania hráčov.
- Pôvodne preferovaný parameter – stamina hráča – sa ukázal ako nevhodný, lebo tá nikdy neklesne na neprijateľnú úroveň.
- VJ na základe analýzy navrhuje pozmeniť pri nepriaznivom skóre len formáciu. Nenavrhuje striedať jednotlivých hráčov.
- IK s týmto návrhom súhlasil. Z jeho skúsenosti vyplýva, že aj mala zmena formácie dokáže podstatne zmeniť herný prejav tímu.
- IK upozornil, že túto funkcionálnosť bude potrebné podrobne otestovať

#### 3. Algoritmus vylučovania premenných

- LB informoval, že v zdrojových kódach sa nachádza veľa neimplementovaných metód k APE. V kóde je prítomná len hlavička týchto metód.
- JK informoval, že role, ktoré sú priradzované hráčom sú definované ako

<p>dátový typ. Pridelovanie roli je ešte potrebné overiť. Taktiež je potrebné overiť, či bola funkcionálna tímu GoS implementovaná správne.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MP navrhol rozdelenie tímu do viacerých podtímov, ktoré by pracovali nezávisle.</li> <li>• LB a PB boli poverení analýzou nedokončenej časti algoritmu. Ich úlohou je pripraviť dokument s úlohami, ktoré bude potrebné implementovať.</li> </ul>
<p><b>4. Zlepšenie prihrávok hráčov</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MP navrhol preskúmať vnútornú reprezentáciu brankára. Navrhol spustiť len brankára, inicializovať mu model sveta a následne ho debugovať.</li> <li>• IK na otázku tímu odpovedal, že brankár a hráči v poli majú rovnakú presnosť prihrávok. IK ďalej informoval, že brankár vždy pred akoukoľvek akciou najprv 2 cykly loptu podrží aby získal aktuálny model sveta. Brankár pri rozohrávaní má vždy aktuálny model sveta.</li> </ul>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
13.1	Importovanie trénera do hráča a príprava spúšťačieho skriptu	MP	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.2	Pridať reakciu na posudok na webové sídlo	MP	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.3	Uzatvorenie práce na brankárovi a poznačenie zistených faktov	LB, MK	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.4	Nájsť, kde sa v kóde nachádza AEP	LB, JK	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.5	Zistenie možnosti logovania AEP	JK	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.6	Podrobná analýza možnosti striedania, skúmanie logov	VJ	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.7	Vylepšenie fitness funkcie pre prihrávky	MP, PB	nasledujúce stretnutie	priebeh
13.8	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	priebeh

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
14.1	Spísať metodiku debugovania hráčov.	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
14.2	Implementácia zmien formácii	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
14.3	Overenie správnosti implementácie APE	MK, JK	Nasledujúce stretnutie	Začatá
14.4	Identifikovať ďalšie kroky v implementácii APE	LB, PB	Nasledujúce stretnutie	Začatá
14.5	Priebežne písať dokumentáciu	Všetci	Priebežne	Začatá
14.6	Analýza súboru PlayerTest.cpp	PB	Nasledujúce stretnutie	začatá

