



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
17	2.4.2008	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia

1. Kontrola plnenia starých úloh
2. Diskusia plynúca z riešenia starých úloh
3. Stanovenie nových úloh

Priebeh stretnutia

1. Kontrola plnenia starých úloh

- IK nás oboznámil so Študentskou vedeckou konferenciou, na ktorej sa bude prezentovať RoboCup. Koná sa 30. apríla. Bude potrebné pripraviť prezentáciu a ukážku hry.
- Prešlo sa plnenie starých úloh.
- MP oznámil zúčastneným o nástroji na prezeranie logov tímu GangOfSix, ktorý výrazne zjednoduší prezeranie logov.
- IK nás oboznámil, že hlavné veci by mali byť do odovzdania produktu hotové, potom je čas na doladovanie a vypšovanie.

2. Diskusia plynúca z riešenia starých úloh

- MK, LB a PB nás oboznámili s plnením úlohy „Implementácia pomocných funkcií APE“, pri ktorej plnení sa výrazne pokročilo. Zistilo sa, že algoritmus APE nebol implementovaný v rozsahu popisovanom v dokumentácii tímu Gang of Six. Doimplementovali sa metódy pre výpočet výnosovej funkcie, cykly metód pre kombinácie jednotlivých akcií agentov a ďalšie.
- VJ a JK oboznámili zúčastnených o výsledkoch implementácie metódy isPassedBlocked, ktorá je súčasťou úlohy „Implementácia pomocných funkcií APE“. IK navrhol, aby sa namiesto oblžníka, pri určovaní plochy, v ktorej sa nachádzajú oponenti, bral do úvahy radšej trojuholník.

Stanovenie nových úloh

- Pridelili sa úlohy na ďalšie stretnutie.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
16.3	Implementácia pomocných funkcií APE	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha
16.4	Doplnenie metódy variableEliminationAlgorithmCG	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
17.1	Pozrieť si prezentáciu pre ŠVK	ALL	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.2	Analýza zmien formácií zvlhľadom na pozíciu lopty	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.3	Nájsť ďalších hráčov	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.4	isPassBlocked – zmeniť obdĺžnik na lichobežník, prípadne zaviesť kruh na recievera (brať do úvahy aj vzdialenosť).	VJ, JK	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.5	Napísať svoje časti	ALL	nasledujúce stretnutie	Začatá