

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
11	23. 2. 2009	Softvérové štúdio / TPC	11.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Bc. Juraj Ligočký Bc. Gabriel Pán Bc. Ján Hric Bc. Marek Polák
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Bc. Marek Polák

### Program stretnutia

Cieľom stretnutia bolo pripraviť a prekonzultovať plán práce v letnom semestri, dohodnúť sa na ďalšom postupe.

1. Úvodná diskusia
2. Testovanie hráča na fakultných počítačoch
3. Diskusia k výsledkom a rozdelenie úloh

### Priebeh stretnutia

#### 1. Úvodná diskusia

- IK oboznámil na úvod stretnutia členov tímu s dôležitými termínmi ako aj očakávanými výstupmi a výsledkami práce počas semestra.
  - Odovzdávanie je naplánované na 10. týždeň a zahŕňa dokončený produkt a manuál, v druhej fáze dokumentáciu.
- IK upozornil na nutnosť zostavenia plánu na letný semester, následne na to JL oznámil tímu, že plán je dokončený. Okrem toho JL prečítal svoje zhrnutie kladov a záporov javového hráča a hráča v C++.
- Nasledujúca diskusia sa niesla v znamení výberu jedného alebo druhého hráča, tím sa nakoniec dohodol na otestovaní schopnosti a hardvérovej náročnosti javového hráča. Po testovaní prebehne v tíme hlasovanie, výsledok ktorého bude oznámený na ďalšom spoločnom stretnutí.
- Stretnutia sa nezúčastnil zo zdravotných dôvodov MH.

#### 2. Testovanie hráča na fakultných počítačoch

- Testovanie prebiehalo v miestnosti TPC na dvoch strojoch.
- Na jednom stroji sme stiahli a rozbalili zdrojový kód tímu DAInamite, druhý slúžil ako server a zároveň na spustenie tímu Jahodových princov.
- Z prostredia Eclipse sme spustili 11 hráčov tímu DAInamite v zložení: brankár, 6 obrancov, 4 hráči (útočníci). Hráči sa automaticky rozostavili na ihrisku do formácie, pozerali okolo seba, jediným aktívne hrajúcim hráčom bol brankár. Ostatným chýbajú funkcie rozhodovania a taktiky. Hráči boli spustení v rámci jednej VM, proces mal priemernú spotrebu 34MB RAM (42MB virtuálnej pamäte) a bral 14-23% výkonu procesora.
- Testovanie prebehlo aj na skompilovanej plnej verzii kódu DAInamite, kde nechýbala taktika a hráči boli lepší ako tím Jahodových princov. Spotreba pamäte a nárok na výkon procesora boli porovnateľné. Spustených bolo opäť všetkých 11 hráčov v jednej VM.

**3. Diskusia k výsledkom a rozdelenie úloh**

- Vzhľadom na potrebu zistiť, či je možné prebrať správanie Jahodových princov, a implementovať ho do javového hráča pomocou existujúcich funkcií a rozhraní sa tím dohodol na nasledujúcich úlohách:
  - JH má opísať nižšie funkcie hráča tímu Jahodových princov, ako napr. „nahraj loptu“ spolu so vstupnými a výstupnými hodnotami.
  - GP sa následne pokúsi namapovať funkcie existujúce v javovom hráčovi na funkcie opísané JH. Vytvorí zoznam obsahujúci časti, ktoré je nutné dorobiť a upraviť pred implementáciou vyššieho správania.
  - MP a JL majú za úlohu naštudovať správanie javového hráča a implementovať jednoduché správanie: opakovaný beh od jednej bránky k druhej, opakované driblovanie s loptou do kruhu...
  - Úlohou všetkých členov je zúčastniť sa na hlasovaní s jasnými argumentmi.

<b>Nové úlohy</b>			
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>
11.1	Umiestniť dokumentáciu javového hráča na tímovú stránku.	Hric	2.3.2009
11.2	Opísať nižšie funkcie hráča tímu Jahodových princov.	Hric	2.3.2009
11.3	Namapovať funkcie existujúce v javovom hráčovi na funkcie tímu Jahodových princov.	Pán	2.3.2009
11.4	Nainštalovať a oboznámiť sa s javovým hráčom.	Všetci	2.3.2009
11.5	Naštudovať správanie javového hráča a implementovať jednoduché správanie.	Polák, Ligocký	2.3.2009

**Použité skratky:**

JL	Bc. Juraj Ligocký
MH	Bc. Michal Hrubý
GP	Bc. Gabriel Pán
JH	Bc. Ján Hric
MP	Bc. Marek Polák
IK	Ing. Ivan Kapustík