

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
15	23. 3. 2009	Softvérové štúdio	11.00

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

<b>Program stretnutia</b>
Cieľom stretnutia bolo zhodnotiť stav splnenia určených úloh a stanoviť ďalší smer vývoja.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zhodnotenie doterajších výsledkov</li> <li>2. Rozdelenie nových úloh</li> </ol>

<b>Priebeh stretnutia</b>
<p><b>1. Zhodnotenie úloh</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MH, JH ďalej analyzovali formácie s cieľom zistiť prečo sa hráč č. 2 správa odlišne ako ostatní, avšak nepodarilo sa im zistiť kde je pes zakopaný. Popri bádání zistili, že pre offsidovú situáciu hráči nemajú implementovaný žiaden zvláštny stav. Nazdávame sa, že zrejme ani nebude nutné takýto stav riešiť keďže ofsídová situácia sa nevyskytuje často a výkop trvá krátko.</li> <li>• GP pokračoval v analýze možností posielania správ medzi hráčmi. Zistil, že hráči si pri každom vykonávaní nejakého stavu kričia svoje pozície. Taktiež navrhol spôsob akým by sa dali posielat' informácie o lopte od prihrávajúceho hráča ku ostatným. Na základe tejto informácie si hráči budú obnovovať informácie o lopte v modeli sveta a dúfame, že to zlepší reagovanie hráčov na prihrávky v situáciách kedy im niekto nahráva ale oni nevidia loptu, a preto nedokážu správne reagovať na prichádzajúcu prihrávku. Uvidíme či bude výhodnejšie len aktualizovať údaje v modeli sveta a ponechať pôvodné rozhodovanie hráčov alebo implementovať vlastné rozhodovanie, ktoré by bolo komplexnejšie a potláčalo by štandardné vyhodnocovanie prihrávok hráčmi.</li> <li>• MP sa ospravedlnil za to, že sa mu nepodarilo nájsť dostatok času na prácu na svojich úlohách. Dohodli sme sa preto na novej úlohe súvisiacej s riešením prihrávok.</li> <li>• JL sa zo zdravotných dôvodov nezúčastnil stretnutia.</li> <li>• IK vyzdvihol dôležitosť testovania nových naimplementovaných vecí v podmienkach riadnych zápasov aby sme vedeli dobre posúdiť či vykonané zmeny prispievajú ku skvalitneniu nášeho hráča a nie práve naopak.</li> </ul>
<p><b>2. Rozdelenie úloh na programovaní</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MH, JH sa budú ďalej venovať problému formácií a hráča č. 2. Pretože tento problém pokladáme za dôležitý, pokúsia sa do najbližšieho stretnutia detailne rozobrať čo sa deje v hráčovi keď sa správa zvláštne pomocou kontrolných výpisov a logov. Ďalej sa budú venovať nedokončeným úlohám, ktoré si vhodne rozdelia.</li> <li>• MP sa pokúsi naimplementovať správanie, ktoré by nútilo hráčov zameriavať svoju pozornosť pri prijímaní zvukových správ na hráča s loptou, aby mohli</li> </ul>

<p>kedykoľvek zachytiť prípadnú správu o nahrávke a pozícií lopty. Prípadne bude riešiť predchádzajúcu úlohu s Prophetom a situáciami.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• GP dokončí implementáciu správania, ktoré umožní hráčovi s loptou pri nahrávaní aj zakričať informácie o smere, sile a mieste určenia prihrávky. Odsimuluje niekoľko zápasov s novým správaním aj s použitím správania od MP a podá o tomto správu na najbližšom stretnutí.</li> <li>• JR si nájde nejakú vhodnú robotu ak mu to bude dovolivať jeho zdravotný stav.</li> </ul>
---

<b>Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
12.4	Upraviť hráča DAInamite na spoluprácu so serverom verzie 13.	Hric, Hrubý	30. 3. 2009	<b>Prebieha</b>
14.1	Upraviť existujúce formácie, doplniť o nové. Zmeniť hodnotu úžitku pre jednotlivé taktiky. Doplniť formácie aj pre ďalšie režimy hry. Manažment výdrže.	Ligocký, Hric, Hrubý	30. 3. 2009	<b>15.1</b>
14.2	Zanalyzovať triedy Prophet a Situation. Zamerať sa na princíp ich fungovania a využitie v hráčovi a zistiť, či sa vykonávajú alebo simulujú plány jednotlivých taktík.	Polák	6. 4. 2009	<b>Prebieha</b>
14.3	Implementovať a otestovať posielanie správ spoluhráčom. Zistiť, ktorí hráči zachytia správu a ako na základe prijatej správy vykonáme nejakú taktiku.	Pán	30. 3. 2009	<b>15.2, 15.3</b>

<b>Nové úlohy</b>			
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>
15.1	Zvláštne správanie hráča č. 2, manažment výdrže, backpass, vylepšiť rozohrávanie. Otestovať nové veci na simuláciách.	Ligocký, Hric, Hrubý	30. 3. 2009
15.2	Implementovať správanie, v ktorom sa hráči zamerajú na zvukové správy od hráča s loptou. (AttentionToAction)	Polák	30. 3. 2009
15.3	Dokončiť implementáciu posielania správy pri nahrávaní a otestovať výsledok v zápase.	Pán	30. 3. 2009
15.4	Zjednotiť doterajšie napísané zdrojové kódy v SVN aby všetci mali rovnakú verziu a používali dohodnuté konvencie.	všetci	30. 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