

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
16	30. 3. 2009	Softvérové štúdio	11.00

Zúčastnení členovia	Bc. Juraj Ligočský Bc. Michal Hrubý Bc. Gabriel Pán Bc. Ján Hric Bc. Marek Polák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	Bc. Marek Polák

Program stretnutia

Cieľom stretnutia bolo zhodnotiť stav splnenia určených úloh a stanoviť ďalší smer vývoja.

1. Zhodnotenie doterajších výsledkov
2. Rozdelenie úloh na programovaní

Priebeh stretnutia

1. Zhodnotenie doterajších výsledkov

- MH, JH sa venovali implementácii formácií, ich dolad'ovaniu a testovaniu proti tímu Jahodových princov a UTTP. Podarilo sa im opraviť chybu rozostavenia hráča č. 2 – chyba spočívala vo vymenených súradniciach. Menili hodnoty konštant *attraction_to* a *intersect*:
 - Zmena *attraction_to* má za následok lepšiu orientáciu hráčov k lopte a tým aj viac prihrávok medzi útočiacimi hráčmi.
 - Zmeny konštant *intersect* majú význam v obrane – obrancovia postupujú pri útoku tímu dopredu, maximálne však na deliacu čiaru, pri útoku súpera postupujú spoločne späť k brankárovi. Tým vytvárajú múr, za ktorý sa má súper problém dostať.
- MH, JH následne vytvorili simulácie zobrazujúce zmeny a zlepšenú hru. Všimli si kmitanie hráča pred výkopom.
- JH sa venoval sfunkčneniu hráča pod serverom verzie 13. Hráč bol schopný pripojiť sa po odstránení posielania očakávanej verzie na server, avšak nerozostavil sa. Po odstránení obmedzenia hráča na 7 heterotypov sa rozmiestnili, avšak v pribalenom javovom monitore nebolo možné vidieť ich hru. Pri spustení zápasu s iným monitorom hráči hrali, ale očividne slabšie ako pod verziou 9.4.5. Nevidia prihrávky dopredu.
- MP analyzoval rozhodovanie hráča tímu DAInamite. Zistil, že hráč nevytvára zložitejšie plány, ale funguje na princípe automatu a ohodnocovania stavov. V každom takte nastáva dvojfázové rozhodovanie, ktoré má za následok výber najvhodnejšej akcie. Pri výbere hráč operuje s hodnotami úžitku a pravdepodobnosti. Hlavne hodnota úžitku nie je žiadnym spôsobom určená ani opísaná v dokumentácii, je tvorená dynamicky počas zápasu v závislosti od situácie, rozostavenia a pozície lopty. MP vytvoril logy zachytávajúce hodnoty úžitku prislúchajúce jednotlivým situáciám v zápase. Jeho ďalšou prácou bude analyzovať ich a určiť hraničné hodnoty pre jednotlivé taktiky.
- GP sa venoval implementácii komunikácie medzi hráčmi. Prihrávajúci hráč pošle v zvukovej správe zakódovaný objekt lopty, čo by malo prispieť k zlepšeniu hry. GP pomocnými výpismi zistil, že hráči iba občas počujú vysielanú správu, a to pre pôvodnú implementáciu funkcie

<p><i>attraction_to_action</i>, ktorá podľa čísla taktu zápasu vyberie jedného hráča z tímu. Z toho dôvodu sa nepodarilo objektívne posúdiť, či komunikácia medzi hráčmi zlepšila alebo nezlepšila ich hru. Otázkou zostáva, či majú hráči vykonávať akcie už na základe počutej informácie, alebo majú čakať na obrazovú informáciu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • JL sa po minulotýždňovej absencii ospravedlnil za neúčast' a vypočul si výsledky zvyšku tímu, pričom má za úlohu kontaktovať konkurenčný tím a dohodnúť sa s ním na používanej verzii servera na fakultnom turnaji.
<p>2. Rozdelenie úloh na programovaní</p> <ul style="list-style-type: none"> • MH, JH majú za úlohu nájsť príčinu kmitania hráčov pred výkopom lopty. Zároveň sa pokúsia zistiť, či má dané kmitanie negatívny dosah na výdrž hráčov a či je možné odstrániť ho. Okrem toho sa pokúsia pomocou analýzy logov zistiť dôvod slabého výkonu nášho hráča pod serverom verzie 13. • MP vytvorí správanie, ktoré by nútilo hráčov zameriavať svoju pozornosť pri prijímaní zvukových správ na hráča s loptou, aby mohli kedykoľvek zachytiť prípadnú správu o nahrávke a pozícii lopty. • GP analyzuje možnosť vykonávania akcií po prijatí zvukovej informácie. Pozrie sa, či je výber vhodného stavu implementovaný blokovo alebo viacvláknovo. Ak sa počas analýzy ukáže vhodné konať na základe zvukovej informácie nezávisle od obrazovej, vytvorí jednoduchú ukážku. • JL sa spojí s konkurenčným tímom a dohodne sa s nimi na podporovanej verzii servera pre zápasy. Okrem toho má za úlohu zistiť, prečo sa hráčom nedarí rozohrať pri vhadzovaní autu.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
12.4	Upraviť hráča DAInamite na spoluprácu so serverom verzie 13.	Hric, Hrubý	13. 4. 2009	Prebieha
15.1	Zvláštne správanie hráča č. 2, manažment výdrže, backpass, vylepšiť rozohrávanie. Otestovať nové veci na simuláciách.	Ligocký, Hric, Hrubý	30. 3. 2009	Splnená
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	Splnená
15.2	Implementovať správanie, v ktorom sa hráči zamerajú na zvukové správy od hráča s loptou. (AttentionToAction)	Polák	30. 3. 2009	16.2
15.3	Dokončiť implementáciu posielania správy pri nahrávaní a otestovať výsledok v zápase.	Pán	30. 3. 2009	Splnená
15.4	Zjednotiť doterajšie napísané zdrojové kódy v SVN aby všetci mali rovnakú verziu a používali dohodnuté konvencie.	všetci	30. 3. 2009	Splnená

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
16.1	Zistenie príčiny kmitania hráčov, dopad kmitania na výdrž. Odstránenie kmitania.	Hric, Hrubý	6. 4. 2009

16.2	Implementovať správanie, v ktorom sa hráči zamerajú na zvukové správy od hráča s loptou (<i>AttentionToAction</i>).	Polák	6. 4. 2009
16.3	Implementácia výberu taktiky a vhodnej akcie na základe počutej informácie – analýza vhodnosti prístupu, dopadov na hru.	Pán	13. 4. 2009
16.4	Kontaktovať konkurenčný tím s cieľom zjednotiť verzie servera.	Ligocký	6. 4. 2009
16.5	Identifikovať a opraviť príčinu neschopnosti rozohrávania hráčov pri autovom vhadzovaní.	Ligocký	6. 4. 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