

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
18	20. 4. 2009	Softvérové štúdio	11.20

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

Program stretnutia

Cieľom stretnutia bolo dohodnúť sa na postupnej kompletizácii nášho hráča s využitím doterajších odskúšaných nápadov.

1. Organizačné záležitosti
2. Diskusia k stavu projektu
3. Spresnenie úloh

Priebeh stretnutia

1. Organizačné záležitosti

- Pred začiatkom stretnutia sa upresnil čas začiatku tímového stretnutia. Bude začínať o 11.20.
- IK nás upozornil na skutočnosť, že súťaž v RoboCupe bude prebiehať na serveri verzii 13, a preto je potrebné zaoberať sa prispôbením nášho hráča, aby spolupracoval s týmto serverom bez väčších problémov.
- IK nám oznámil, že sa musíme zúčastniť na konferencii IIT.SRC, ktorá sa uskutoční 29. apríla o 13:45. Prezentácia nášho hráča by mala obsahovať zaujímavé veci a problémy, na ktoré sme narazili počas vývoja, a dĺžka prezentácie by nemala prekročiť 20 minút.
- JL sa nemohol dostaviť na stretnutie, keďže v tom istom čase mal stretnutie ohľadom programu Erasmus.

2. Diskusia k stavu projektu

- JH oboznámil tím so správaním sa nášho hráča pod jednotlivými verziami servera a operačných systémov. Zaoberal sa aj problémom rozohrávania hráčov a brankára pri štandardných situáciách. Konštatoval, že hráč pri rozohrávaní štandardnej situácie najskôr musí vyhodnotiť, či sa daná rozohrávka oplatí vykonať, inak hráč nerozohrá a počká, kým server umiestni loptu na súperovo rozohranie tejto štandardnej situácie.
- GP zistil poradie, v akom sa prijímajú obrazové a zvukové informácie v takte. Ako prvé sa prijíma informácia *SenseBody*, potom informácia *Hear* a posledná je vizuálna informácia. GP nám ukázal aj záznam zo simulácie, na ktorom demonštroval, koho jednotliví hráči počúvajú a od koho počuli nejakú správu. *AttentioTo* je priradené na základe aktuálneho taktu modulu jedenásť, ale ak je nejaký hráč, ktorý ide prihrávať, tak by sa malo *AttentioTo* priradiť tomuto hráčovi. Taktiež sa zaoberal problémom s pretečením pamäte, ktorý nastane pri dlhšom zápase, na čo ho upozornil MH. Tento problém spôsobovalo posielanie informácií o modeli sveta javovému monitoru, ktoré sa dá vypnúť, čím zamedzíme tomuto problému.
- MH navrhol štyri nové formácie a následne ich aj implementoval. Početnými

<p>simuláciami ich otestoval a upravil tak, aby boli čo najefektívnejšie. Implementoval aktívne menenie formácií pri prechode do útočného alebo obranného pásma, keď sa formácia zmení na najútočnejšiu alebo najdefenzívnejšiu formáciu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MP sa venoval dokončeniu posielania zvukových správ medzi hráčmi. Testovaním overil, že posielanie a prijímanie zvukových správ je implementované správne, a že ich použitie má kladný vplyv na hru nášho hráča.
<p>3. Spresnenie úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> • JH si dal za úlohu zistiť príčiny slabého výkonu nášho hráča pod serverom verzie 13. Má sa pozrieť na nový variant <i>change_view</i>, ktorý bol pridaný v tejto novej verzii. JH sa ponúkol, že pomôže vyhodnotiť efektivitu jednotlivých formácií na základe väčšej vzorky simulácií. • MP sa bude zaoberať rozohrávaním hráčov a brankára pri štandardných situáciách. • GP sa pozrie na hromadenie pamäte, ktorú hráč spotrebuje. Ďalej vytvorí novú konfiguráciu pre obrancov a pokúsi sa zlepšiť ich obrannú hru proti útočiacim hráčom. • MH má za úlohu optimalizovať existujúce formácie a pozrieť sa na strelbu na bránu a prípadne ju vylepšiť. • JL si pripraví prezentáciu na konferenciu.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
17.1	Vyhodnotiť poradie prijímania obrazovej a zvukovej správy v takte.	Pán	20. 4. 2009	Splnená
17.2	Dokončiť zvukovú komunikáciu (posielanie informácie o prihrávke).	Polák, Pán	20. 4. 2009	Splnená
17.3	Prevziať správanie sa pri štandardných situáciách z Jahodových princov	Ligocký, Hric	20. 4. 2009	Zrušená
17.4	Odkúšať hráča so servrom verzie 9 a 12 aj pod OS Windows	Hric	20. 4. 2009	Splnená
17.5	Vytvoriť viac formácií, prípadne upraviť súčasné. Prezrieť algoritmus výpočtu pozície vo formácií v závislosti od pozície lopty.	Hrubý	20. 4. 2009	Splnená

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
18.1	Upraviť hráča DAInamite na spoluprácu so serverom verzie 13.	Hric	27. 4. 2009
18.2	Upraviť rozohrávanie hráčov pri štandardných situáciách.	Polák	27. 4. 2009
18.3	Zistiť príčinu hromadenia sa pamäte, ktorú hráč spotrebuje.	Pán	27. 4. 2009
18.4	Vytvoriť novú konfiguráciu pre obrancov a pokúsiť sa zlepšiť ich obrannú hru proti útočiacim hráčom.	Pán	27. 4. 2009
18.5	Optimalizovať existujúce formácie a pozrieť	Hrubý, Hric	27. 4. 2009

	sa na strelbu na bránu a prípadne ju vylepšiť. Vyhodnotiť efektivitu jednotlivých formácií na základe väčšej vzorky simulácií.		
18.6	Vytvoriť prezentáciu tímu na konferenciu IIT.SRC	Ligocký	27. 4. 2009
18.7	Napísať dokumentáciu	všetci	27. 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