

## Zápisnica so stretnutia

Zápisnica č. 7	Tím 14	9.11.2011
Čas:	13:00 – 16:00	
Prítomní:	<i>Ing. Marek Tomša</i> <i>Bc. Máté Fejes</i> <i>Bc. Ľuboš Gelányi</i> <i>Bc. Ľuboš Masný</i> <i>Bc. Juraj Mäsiar</i> <i>Bc. Adam Mihalik</i> <i>Bc. Dávid Pszota</i> <i>Bc. Jaroslav Vinarčík</i>	
Zapisovateľ:	<i>Bc. Dávid Pszota</i>	
Téma:	Zhodnotenie 2. šprintu, príprava 3. šprintu	

## Priebeh

### Úvod

- Návšteva externého kvalítára:
  - Treba robiť Unit testy
  - Redmine prístup cez AIS kontá, prístup cez HTTPS
  - Git + Hudson
- Stav znovu spusteného servera (webstránka, redmine, repozitár)
- Diskusia problémov s GIT repozitárom, treba kopírovať z opensource (code.google.com) na vlastný server.
  - Potreba inštalácie a konfigurácia vývojové prostredia s novým repozitárom, Mate bude to kontrolovať !
- Deadline: sobota večer, kto nebude mať straca 1 bod :P
  - pomoc cez teamweaver
- kazdi ma vytvorit vlastny vyvojovy branch a vyskusat commit, push, pull...

### Predvedenie stavu projektu

- GameEngine (jaro)
  - funkčné ovládanie
  - bomby
- AI
  - Stereotypy: deterministicky
    - hard coded (markovske siete - statisky vyber , neuronky) (adam, juro.m)
  - viac stereotypov ? (mate)
    - potreba vyber z menu
- potrebny update a revizia backlog-u (marek, mate)
  - zmenit granuralitu a spravit poriadny WBS.
  - Treba spravit reviziu zlozitosti
- mate: redmine (prevedenie issues, tasky v users stories, burndown chart)

## Revízia backlogu

- definovali sme ukoncene tasky a priradili sme ich do user stories – **pozri prílohu**
- do dokumentacii treba dat ukoncene userstories (lubo.g)

## Definovanie úloh do 3. šprintu

- definovali sme nove ulohy pre 3 sprint
  - vzdy sparvit dokumentaciu k vyvoju (3 odstavce: analyza, navrh, implementacia) !
  - praca s gitom, kontrola progresu s pomocou commitov!
- hlasovanie a priradenie user stories (**pozri Redmine**)

## Hlasovanie

Použité karty: 1,2,3,5,8,13,20

- 5 > vyber panaka z menu (rozšírenie Single Player menu)  
 3 > vyber mapy (aj ukazka mapy, MapStorage.getMap(): List<jpg>)
- 8 > management map (analyza, TMX subor, impl, testovanie)  
 13 > tréovanie neuronky

umelá inteligencia s pomocou markovskych sieti

- 8 > definovanie 4 stereotypov  
 20 > pozorovanie pouzitelu, sledovanie akcii, mapovanie(?)  
 8 > váhovanie a vyhodnotenie
- 3 > zber štatistiky tréovania
- 13 > multiplayer výmena stavu mapy a akcii (protokol)

## Záver

- [budúce stretnutie bude stredu \(16.10.2011\) o 11:00](#)

## Úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Termín
7.1	Dávid Pszota	wordpress inštalácia	9.11.2011	11.11.2011
7.2	Juraj Mäsiar	Obnova obsahu webstránky zo zálohy	9.11.2011	16.11.2011
7.3	Máte Fejes	Update uloh a backlogu v systeme redmine	9.11.2011	16.11.2011
7.4	Luboš Gelányi	SinglePlayer menu, vyber mapy, avatara...	9.11.2011	13.11.2011
7.5	Jaroslav Vinarčík	management map (analyza, TMX subor, impl)	9.11.2011	16.11.2011
7.6	Juraj Mäsiar	Finalizovat' AI, vytvorit dokumentaciu	9.11.2011	16.11.2011
7.7	Luboš Masný	Finalizovat' AI, vytvorit dokumentaciu	9.11.2011	16.11.2011
7.8	Adam Mihalik	Markovske siete	9.11.2011	16.11.2011
7.9	Máte Fejes	Markovske siete	9.11.2011	16.11.2011
7.10	Dávid Pszota	multiplayer mode	9.11.2011	16.11.2011
7.11	Všetci	Nastaviť vývojové prostredie	9.11.2011	12.11.2011

## Príloha - Poznámky z diskusie o stave a revízie backlogu

### 0. menu

- Single player submenu: [lubo G]
  - GAME MODE zabit supera
  - GAME MODE trenovanie [tento tyzden]
    - > submenu: vyber charakteru
      - vyber zo submenu panacika [USER STORY: vyber charakteru hraca]
      - grafika panacikov a popis
      - statistiky, progress trenovania {user story: pouzivatel mohol pozriet}
    - > submenu: vytvorenie noveho charakteru
      - novy (vyber zo submenu streotypov - neuronove)
  - GAME MODE online
- SELECT MAP submenu
  - preview (MapStorage.getMap() -> jpg)
- MULTIPLAYER submenu!

### 1. zakladny framwork pre hre [in progress]

- map [done]
  - polozenie komponentov na mapu [done]
  - posun componentov (hrac, stena) [done]
  - read/write from file -> analyzovat AndEngine format (TMX format)
  - serializacia udajov pre multiplayer
  - map editor [scheduled]
- bomba
  - polozenie [done]
  - vybuch a znicenie [done]
- potreba novej grafiky hry [scheduled after game logic]
  - animacia vybuch
  - vrstvy - trava

### 2. AI

- Abstakt AI [done]
  - (sample dummy AI)
- A\* [done]
  - zaklad
  - posuvanie krabic
- Neuronovy siet (zaklad, prototyp) [in progress]
  - vytvorenie analyza (dokumentcia?)
  - reprezentacia neuronovych siety [done]
  - trenovanie (basic) [done]
  - pokracovanie vyzaduje potrebu sterotypu, A\*
  - finalizacie [juro.m 3.sprint]
  - vyzitie A\* [3.sprint]
  - GAME MOD zabit supera => aby AIcko vedel/chcel zabit supera [3.sprint]
- Markovske siete [3.sprint]
  - definovat streotypy (4 mozne)
  - pozorovanie pouzitela
  - GAME MOD zabit supera => aby AIcko vedel/chcel zabit supera [3.sprint]
- Zber statistiky trenovania

- 3. ovladanie [in progress]
  - posun hra
    - joystick [done]
  - akcie
    - action button (polozenie bomby) [in progress]
  
- 4. multiplayer mode [in progress]
  - prepojenie s game enginom, class model for game engine extension [navrh]
  - vymena stavu medzi client-server [] vymena posielanie mapy a akcii