

Zápisnica so stretnutia

Zápisnica č. 2	Tím 14	20.2.2011
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>	
Zapisovateľ:	<i>Bc. Máté Fejes</i>	
Téma:	IIT.SRC, TP-Cup, 1. šprint	

Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia

ID	Riešiteľ	Popis	Výsledok	Dátum zadania	Dátum ukončenia
01	Bc. Ľuboš Gelányi	Článok IIT.SRC	Čiastočne splnená	13.2.	21.2.
02	Bc. Ľuboš Masný	Článok IIT.SRC	Čiastočne splnená	13.2.	21.2.
03	Bc. Máté Fejes	Článok IIT.SRC	Čiastočne splnená	13.2.	21.2.
04	Bc. Máté Fejes	Refaktoring	Splnená	13.2.	21.2.
05	Bc. Dávid Pszota	Refaktoring	Splnená	13.2.	21.2.
06	Bc. Adam Mihalik	Správa na TP-Cup	Čiastočne splnená	13.2.	21.2.
07	Bc. Juraj Mäsiar	Správa na TP-Cup	Čiastočne splnená	13.2.	21.2.

Zápis zo stretnutia

- Podľa novej dohody pravidelné online stretnutia sa budú konať každý štvrtok o 21:00.

IIT.SRC

- Ľuboš Masný, Ľuboš Gelányi a Máté Fejes predviedli stav príspevku na IIT.SRC.
- Hotová bola úvodná časť, opis umelých inteligencií, princíp hry a architektúra systému.

- Treba ujasniť možný rozsah príspevku.
- Treba zistiť možnosť dodatočného dopisovania experimentálnych výsledkov.
- Overenie bude pozostávať z porovnávania jednotlivých veličín (napr. počet položených bômb, počet výhier a pod.) v hre používateľa a jeho avatara a z dokazovania, že sa avatar zlepšuje v závislosti od času tréningu.

TP-Cup

- Adam Mihalik a Juraj Mäsiar predviedli aktuálny stav správy
- Chýbali ešte ilustračné obrázky a posledná časť textu

Refaktoring

- Dávid Pszota a Máté Fejes predviedli výsledky refaktoringu návrhu a implementácie
- Zmenil sa objektový model systému, boli pridané návrhové vzory.
- Modelu zodpovedá aj nový kód.
- Systém je prerobený tak, aby bol ľahšie rozširovateľný novými AI, akciami a komponentami.
- Tímu bude poskytnutá technická dokumentácia k prerobeniu individuálnych častí zdrojového kódu.
- Zmenili sa používané knižnice. Dôsledkom je strata možnosti testovania na emulátore a na VB, výhoda je vopred implementované multitouch.
- Systém bude ďalej vyvíjaný v dvoch vetvách. Jedna vetva bude naďalej používať staré knižnice, toto slúži na vývoj AI s možnosťou testovania na emulátore, resp. na VB. Druhá vetva bude fungovať s novými knižnicami, bude sa zameriavať na GUI.

Rozdelenie zodpovedností na letný semester

- Ľuboš Masný a Juraj Mäsiar – umelé inteligencie
- Dávid Pszota – komunikácia klient-server
- Adam Mihalik – server-side služby
- Ľuboš Gelányi – používateľské rozhranie
- Máté Fejes – frontend služieb servera na klientovi

Plánovanie šprintu

Používateľské príbehy vybrané do šprintu č.5:

Zložitosť	Používateľský príbeh
13	SBADR-10 – Multitouch a preklopenie implementácie
13	SBADR-1 - SBADR-4 – Používateľské profily
8	SBADR-8 – Nastavenia hry
5	SBADR-36 - Uloženie AI
5	SBADR-13 – Pauza
13	SBADR-20 – Štatistiky
13	SBADR-37 – 3 úrovne evil bota
20	SBADR-32 – Backward neural network – učí sa od používateľa

Úlohy vyplývajúce zo stretnutia

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Dátum ukončenia
1	Dávid Pszota	Multitouch a preklopenie implementácie	20.2.	27.2.
2	Máté Fejes	Používateľské profily	20.2.	27.2.
3	Ľuboš Geláni	Nastavenia hry	20.2.	27.2.
4	Dávid Pszota, Adam Mihalik	Uloženia AI	20.2.	27.2.
5	Máté Fejes	Pauza	20.2.	27.2.
6	Ľuboš Gelányi	Štatistiky	20.2.	27.2.
7	Juraj Mäsiar	3 úrovne evil bota, A*, dokončenie neurónových sietí	20.2.	27.2.
8	Ľuboš Masný	Dokončenie backward neural network	20.2.	27.2.
9	Adam Mihalik	Analýza implementačných nástrojov na WP	20.2.	27.2.
10	Adam Mihalik	Dokončenie Markovovských sietí	20.2.	27.2.