

## Zápisnica so stretnutia

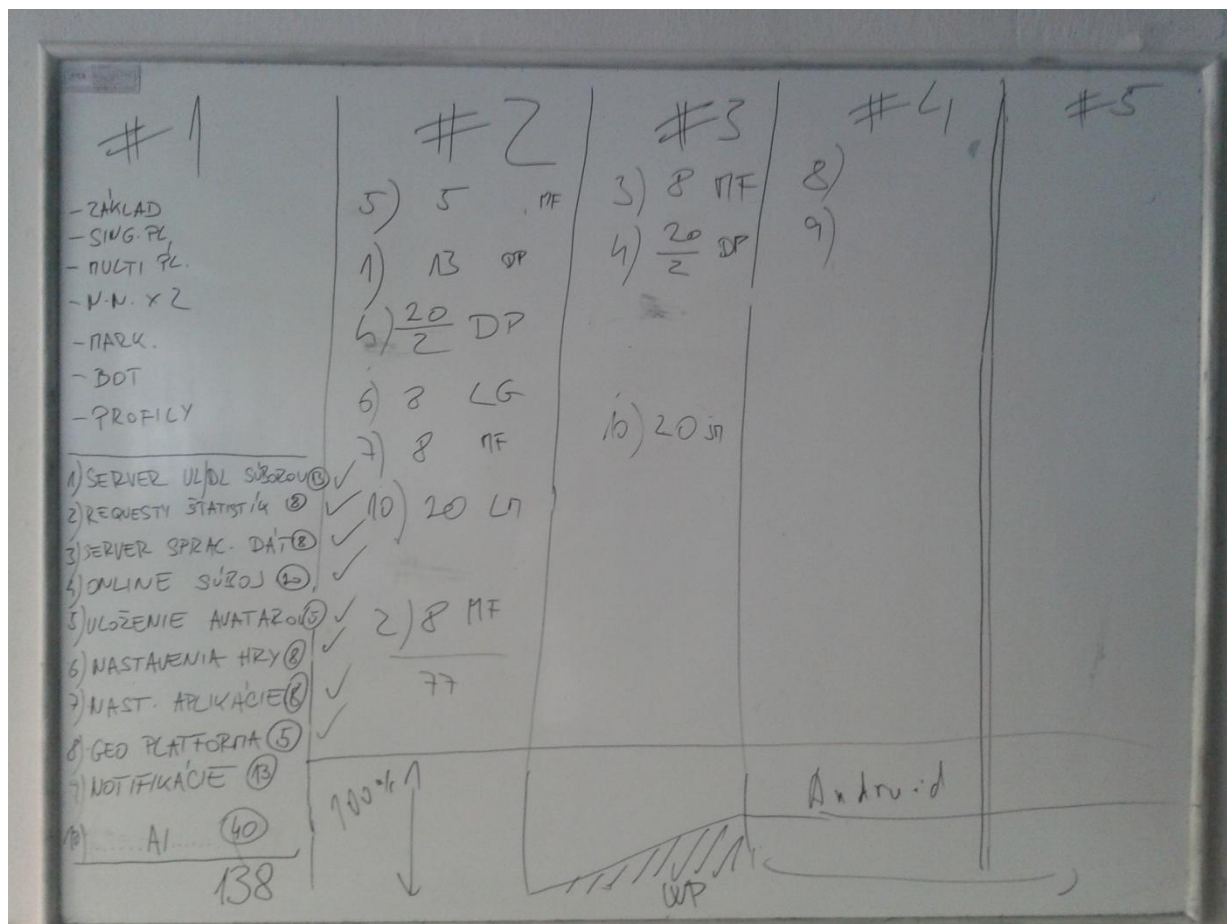
|                |   |           |
|----------------|---|-----------|
| Zápisnica č. 3 | Tím 14  | 27.2.2011 |
| Čas:           | 13:00 – 16:00   |           |
| Prítomní:      | <i>Ing. Marek Tomša</i><br><i>Bc. Máté Fejes</i><br><i>Bc. Ľuboš Gelányi</i><br><i>Bc. Ľuboš Masný</i><br><i>Bc. Juraj Mäsiar</i><br><i>Bc. Adam Mihalik</i><br><i>Bc. Dávid Pszota</i> |           |
| Zapisovateľ:   | <i>Bc. Ľuboš Gelányi</i>  |           |
| Téma:          | Spustenie Šprintu 6-2LS, Vytvorenie plánu do konca semestra   |           |

### Zhodnotenie úloh z minulého stretnutia

| ID | Riešiteľ                      | Popis  | Výsledok          | Dátum zadania | Dátum ukončenia |
|----|-------------------------------|--|-------------------|---------------|-----------------|
| 01 | Ľuboš Gelányi                 | Obrazovky pre nastavenia                             | Nesplnené         | 20.2.2012     |                 |
| 02 | Ľuboš Masný                   | IITSRC   | Splnená           | 20.2.2012     | 27.2.2012       |
| 03 | Dávid Pszota                  | Multitouch a preklopenie implementácie               | Splnená           | 20.2.2012     | 27.2.2012       |
| 04 | Dávid Pszota,<br>Adam Mihalik | Uloženia AI  | Čiastočne splnená | 20.2.2012     |                 |
| 05 | Máté Fejes                    | Pauza  | Nesplnená         | 20.2.2012     |                 |
| 06 | Juraj Mäsiar                  | 3 úrovne evil bota, A*, dokončenie neurónových sietí | Nesplnená         | 20.2.2012     |                 |
| 07 | Ľuboš Masný                   | Dokončenie backward neural network                   | Nesplnená         | 20.2.2012     |                 |
| 08 | Adam Mihalik                  | Analýza implementačných nástrojov na WP              | Čiastočne splnená | 20.2.2012     |                 |
| 09 | Adam Mihalik                  | Dokončenie Markovovských sietí                       | Čiastočne splnená | 20.2.2012     |                 |

## Zápis zo stretnutia

- LG pre chorobu nespravil ani jednu z troch zadaných úloh
- LM okrem dokončenia úloh v rámci IITSRC iné úlohy nestihol
- Prekonzultovala sa architektúra v rámci IITSRC článku. MT mal isté výhrady k tejto kapitole. Kapitola musí byť pre neskoršie odovzdanie upravená
- TP CUP aj IITSRC úspešne odovzdané
- AM dokončil ukladanie AI ale vyskytol sa problém s ukladáním súboru pri testovaní
- *Markovovské* siete sa nechovajú veľmi takticky. Hráč je veľmi emocionálny.
- Treba spraviť minimálne 10-20 rôznych máp.
- *Markovovské* siete už bude treba len v budúcnosti doladiť.
- AM našiel herný *engine* pre implementáciu na WP7. Ale je to len *alpha* verzia. Konečná verzia by mohla byť v lete. Adam preskúmal niekoľko možných *frameworkov*. Zatiaľ najlepší kandidát ostáva Cocos2DX
- Prebehla debata o tom, čo dokážeme ponúknuť v rámci WP7.
- MF predstavil prihlasovanie používateľa - zatiaľ lokálne, funkčné
- Pre *settingy* budeme používať natívne *android* obrazovky
- MT našiel 4 iné *framework-y*, ktoré si máme nájsť. Mali byť stabilné. Pošle nám ich na mail.
- Prebehla debata ohľadne aplikácie na WP7. Treba zjednať aké *features* dokážeme spraviť
- Prebehlo plánovanie šprintov do konca semestra na tabuli (obrázok Obr.1)
- V rámci vývoja na WP-7 sa pre tento šprint vyčlenil AM, v ďalšom šprinte sa k nemu pridá LM.
- Android aplikácia musí byť hotová do konca Šprintu 8 (13.4.2012). K tomuto dátumu musí byť hotový základ pre platformu WP.
- V nasledujúcom období sa spustia dva ďalšie šprinty (9 a 10) kde sa bude vykonávať *bugfixing* a odlaďovanie pre *Android* aplikáciu a paralelne sa bude pokračovať s vývojom na platformu WP až do termínu odovzdania výsledku projektu (14.5.2012)
- Nasledujúci SKYPE MEETING 1.3.2012 21.00



Obr. 1 Screenshot tabule počas stretnutia

## Plánovanie šprintu

Používateľské príbehy vybrané do šprintu č.5:

| Zložitosť | Používateľský príbeh                                       |
|-----------|--|
| 47        | SBADR-35 - Server  |
| 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  | Máté Féljes   | Uloženie Avatarov                  | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 2  | Dávid Pszota  | Upload/Download súborov zo servera | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 3  | Máté Féljes   | Spracovanie dát                    | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 4  | Ľuboš Gelányi | Nastavenia hry                     | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 5  | Ľuboš Gelányi | Nastavenia Aplikácie               | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 6  | Ľuboš Gelányi | Vytvoriť nové a lepšie mapy        | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 7  | Máté Féljes   | Requesty štatistík                 | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 8  | Ľuboš Gelányi | Pauza hry                          | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 9  | Ľubo Masný    | Dokončenie NN AI                   | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 10 | Juraj Mäsiar  | 3 obťažnosti Botov                 | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 11 | Juraj Mäsiar  | Práca na NN AI                     | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 12 | Adam Mihalik  | Vytvoriť základ aplikácie na WP7   | 27.12.2012    | 12.3.2012       |
| 13 | Adam Mihalik  | Dokončiť MN AI                     | 27.12.2012    | 12.3.2012       |