

Tvorba softvérového systému v tíme

RoboCup – nové stratégie

(Posudok dokumentácie tímu č. 3, Gang of Six – posudok prototypu, prezentácie k prototypu a webového sídla tímu)

Tím č. 8 – Loptoši

Bc. Peter Cséfalvay, Bc. Ján Hric, Bc. Miroslav Jakuš
Bc. Martin Kútny, Bc. Peter Mišiak, Bc. Pavol Vrba
Pedagogický vedúci: Ing. Marián Lekavý
2006 / 2007

1 ÚVOD

Tento posudok vznikol v rámci predmetu Tvorba softvérového systému v tíme. Účelom tohto posudku je zhodnotenie práce tímu č. 3 – Gang of Six. Posudok má za úlohu objektívne zhodnotiť prácu na prototypu (druhý kontrolný bod), časť dokumentu riadenia, ktorá vznikla po prvom kontrolnom bode, prezentáciu k prototypu a webové sídlo tímu Gang of Six a prípadne poukázať na nedostatky.

Posudok je logicky členený na kapitoly. Prvú kapitolu tvorí tento úvod. Druhú a tretiu kapitolu tvorí posudok dokumentu k projektu a dokumentu riadenia, ktorý hodnotí dokumenty z hľadiska obsahu a formálnej stránky.

V štvrtej kapitole posudzujeme prezentáciu prototypu a piatu kapitolu tvorí posudok webového sídla tímu Gang of Six.


V poslednej kapitole sme zhodnotili už spomenuté dokumenty, prezentáciu prototypu a webové sídlo tímu.

2 HODNOTENIE OBSAHOVEJ STRÁNKY

Hodnotený tím vypracoval dokumentáciu k prototypu. V tejto kapitole je zhodnotený dokument po obsahovej stránke. Kapitola je členená na podkapitoly, ktoré zodpovedajú jednotlivým častiam kapitol prototypu posudzovaného tímu.

2.1 Použitie fuzzy regulátora v situácii strieľania na bránu

Tím Gang of Six sa rozhodol použiť fuzzy regulátor na určenie miesta, kam má útočiaci hráč kopnúť na bránu, aby dal s čo najväčšou pravdepodobnosťou gól. Rozhodovanie sa robí na základe pozície brankára a útočiaceho hráča vzhľadom na brankára. Tím uvádza, že použitie fuzzy regulátora zvyšuje pravdepodobnosť strelenia gólu.

Na strane II-5 dole tím hovorí o otvorenom intervale reálnych čísel, pri čom uvádza interval  , čo je uzavretý interval.

2.2 Driblovanie

Tím sa pokúsil vylepšiť driblovanie hráča, čo však nebolo úplne úspešné.

2.3 Prihrávky

V tejto časti sa tím pokúša riešiť prihrávanie lopty medzi hráčmi.

Na strane II-11 v obrázku 4.1 chýba označenie vetvy medzi rozhodovacím blokom „Existuje hráč najbližšie ku hráčovi s istotou viac ako 95%“ a akciou „Kopni na bránu“. Správne má byť označené, že sa vetva spraví, len ak rozhodovací blok vyhodnotí podmienku ako NIE.

2.4 Situácie

K tejto časti majú posudzovatelia najväčšie výhrady. Ako spomína tím Gang of Six, táto časť nie je implementovaná a je len teoreticky rozpracovaná.

Podľa nás táto časť je v tejto časti dokumentácie zbytočná, pretože cieľom dokumentácie mal byť prototyp, čiže niečo, čo už je implementované alebo aspoň čiastočne implementované a nie len teoreticky rozpracované.

2.5 Formácie

V tejto časti sa tím zaoberá riešením formácií. Ukazuje, na akej pozícii na ihrisku má byť hráč, ak v danom okamžiku nie je pri lopte.

2.6 Dokumentácia riadenia

Tím 3 vypracoval dokumentáciu riadenia v požadovanej kvalite a rozsahu. K druhému kontrolnému bodu sa v dokumentácii k riadeniu posudzuje len časť, ktorá bola pridaná od prvého kontrolného bodu – posudok tímu č. 3 na tím Gang of Six, doplnené zápisy zo stretnutí, reakcia na posudok napísaný tímom Loptoši.

Ako sme si všimli, tím Gang of Six dopracoval štandardy kódovania po tom, čo mu to bolo vytknuté v predchádzajúcom posudku.

Na jednej hlavičke k dokumentácii je nesprávne uvedený školský rok 2006/08.

3 HODNOTENIE FORMÁLNEJ STRÁNKY

Po formálnej stránke je dokument členený logicky a prehľadne.

Avšak myslíme si, že dokument k projektu by mal byť súvislý a nie delený osobitne. Takéto rozdelenie dokumentu pôsobí tak, že analýza, špecifikácia a návrh tvorí jeden dokument a dokumentácia prototypu druhý dokument. Navyše dokument nie je súvislo číslovaný, ale analýza, špecifikácia a návrh je číslovaný ako I-1, I-2 atď. a prototyp ako II-1, II-2 atď. S tým súvisí aj to, že časť k prototypu má uvedený samostatný obsah, ktorý mal byť pozmenený na začiatku dokumentácie k projektu.

Tiež nerozumieme tomu, prečo na hlavičke k prototypu je uvedená verzia 0.1, keďže predchádzajúce časti dokumentu sa už nesmú upravovať, nemôžu sa k nim dokladať strany a musia zostať tak, ako boli odovzdané.

Pri čítaní textu narazí čitateľ na rušivé elementy, ktorými sú hlavne gramatické chyby (predovšetkým čiarky, ale aj ďalšie). Po prečítaní dokumentácie k prototypu môžeme usúdiť, že autori si už po sebe neskontrolovali napísaný text a tak sa stáva, že vo vete sú nesprávne pády podstatných a prídavných mien, čo pôsobí dosť rušivo. Z toho tiež vyplýva, že niektoré formulácie viet sú „divné“.

V dokumente k riadeniu je drobná chyba, keď každá tabuľka, ktorá sa nezmestila na jednu stranu, nemá na druhej strane hornú čiaru a je teda neuzavretá.

4 HODNOTENIE PREZENTÁCIE PROTOTYPU

Prezentácia prototypu tímu Gang of Six spĺňala požiadavky, ktoré boli na ňu kladené. Bola členená na logické celky. V tomto prípade oceňujeme fakt, že počas prezentácie sa, až na jedného člena tímu, dostali k slovu všetci členovia a prezentovali svoju časť práce alebo tematiku, ktorej sa počas semestra venovali.

V časti prezentácie, ktorá sa zaoberala fuzzy regulátorom bolo detailne opísané rozhodovanie útočiaceho hráča pri strele na bránu za účelom väčšej pravdepodobnosti skórovať pomocou fuzzy logiky. Je vidno (aj podľa repozitára), že tím prezentovaný regulátor implementoval a dosiahol s ním lepšie výsledky, ktoré aj uviedol v podobe štatistiky.

Nasledovali opisy herných činností, ktoré by chcel tím Gang of Six vylepšiť v hráčovi, ako driblovanie, prihrávanie a situácie počas hry. K opisu spôsobu prihrávania nemáme výhrady. Prezentovaná metóda sa javí ako jedno z výhodných riešení. Pri opise formácií a situácií počas hry, vidíme podobnosť menovaných situácií s tímom Loptoši, ktoré pravdepodobne vyplývajú zo sledovania a naštudovania herných stratégií svetových tímov. Tím Gang of Six žiaľ nenaznačil, ako sa budú tieto situácie počas hry rozpoznávať a aká bude reakcia hráčov. Takisto sme neboli schopní ani podľa repozitára rozoznať, či nové spôsoby prihrávania a zahrávania situácií už boli implementované. Predpokladáme teda, že sa nimi bude zaoberať až v nasledujúcom semestri.

Prezentáciu hodnotíme kladne, mala primeranú dĺžku a tím popísal, čím sa zaoberal tento semester a čomu sa bude venovať v tom nasledujúcom.

5 HODNOTENIE WEBOVÉHO SÍDLA TÍMU

Webová prezentácia tímu spĺňa minimálne požiadavky, kladené na obsah (<http://www2.fiit.stuba.sk/~bielik/courses/tp-slov/html.html#minobsah>). Je prehľadne členená a graficky ladí s celkovým imidžom tímu, ktorý je vidno aj v tlačenej dokumentácii. Na stránke by mohlo byť podrobnejšie uvedené, čo bolo kedy pridané. Pomohlo by to pri celkovej orientácii a vyhľadávaní aktuálnych informácií.

6 ZÁVER

Členovia tímu Gang of Six vypracovali kvalitnú dokumentáciu. Vidno, že problematike stratégií v RoboCupe venovali veľa času. Avšak treba poznamenať, že v dokumente sa vyskytuje zopár drobných chýb a relatívne veľa gramatických chýb.

Najväčšiu výhradu sme mali voči opisu situácií, pričom tieto situácie sú len teoreticky opísané a nie sú implementované, a preto si myslíme, že by sa v dokumente nemali objaviť, keďže prototyp má slúžiť na potvrdenie návrhu pomocou implementovaného programu.