

Zápisnica zo stretnutia č. 16

Dátum konania: 14. 3. 2007

Miesto konania: Softvérové štúdio

Zúčastnení

Členovia tímu	Martin Kováčik	MK	Tomáš Selnekovič	TS
	Ladislav Lenčucha	LL	Juraj Staník	JST
	Peter Kohaut	PK		
Pedagóg	Ivan Kapustík	IK		
Hostia				

Téma stretnutia

Témou stretnutia bolo zhodnotenia stavu na implementáciu koordinačných grafov a riešenie problémov, ktoré vznikli počas testovania (neaktuálnosť modelu sveta).

Priebeh stretnutia

TS našiel dokument v ktorom sa nachádza algoritmus (resp. vzorec) na zachytenie lopty v najkratšom čase - upravená newtonova metóda hľadania extrému. Vzniká netriviálny problém s lokálnymi minimami pri iteráciách hľadania globálneho minima. Na základe tohto postupusa napokon podarilo vytvoriť funkcie v hráčovi, pričom konvergujú v dobrom čase (2-4 iterácie).

TS ďalej pokračoval v definovaní postupu pri implementácii koordinačných grafov, kde sa stanovilo, že je nutné určiť reprezentáciu pravidiel a samozrejme ich aj navrhnúť.

LL prezentoval problém, ktorý nezávisle potvrdil aj JS, s aktuálnosťou modelu sveta. Pri nahrávkach dochádzalo veľmi pravidelne k situáciám, kedy hráč nahrával dozadu, pretože nemal informáciu o hráčoch po stranách (má 90 st. pohľad). Model sveta bol smero dozadu aktuálny z dôvodu, že hráč bol otočený chrbtom ku súperovej bráne, tak aby videl na loptu, ktorú mal jeho spoluhráč ďalej od súperovej brány. IK upozornil, že to môže byť problém hlavne pred bránou, preto navrhol riešenie napríklad rozdelením ihriska na 3-4 zóny, kde by u hráča bola definovaná rôzna „chuť“ kopnúť smerom dopredu (blízko ku bráne by malo byť takmer nemožné kopat' naspäť ku vlastnej bráne).

PK prezentoval diagram návrhu štruktúry pravidiel. Pričom kvôli rýchlosti by mali byť jednotlivé pravidlá implementované „napevno“ ako samostatné funkcie.

Kvôli neaktuálnosti modelu sveta sa spomenulo, že by hráč mohol točiť hlavou počas driblovania – existuje hráč, ktorý takúto funkcionality už má vytvorenú. Aktuálne driblovanie funguje iba ako predkopávanie, kde hráč potom dobieha za loptou a pokiaľ sa ku nemu priblíži súper, tak sa pokúša okamžite nahrat'. MK prezentoval, ako pokročili s JSO pri úprave driblovania – vytvorili návrh, kde rozšírili stavový priestor o staminu a vzdialenosť od brány. Je to z dôvodu určenia aký typ

driblovania sa má použiť (veľkosť predkopávania).

MK prezentoval aj učenie driblovania, kde sa fitness skladá z presnosti predkopnutia a výsledku situácie (či má loptu stále hráč, alebo už súper). Po N krokoch sa zmeria priemer presnosti a či hráč stále drží loptu. Učenie bude prebiehať vo viacerých úrovniach (hrubé alebo jemné) podľa štýlu driblovania – dribbleFast, dribbleBall, dribbleSlow.

Stav plnenia úloh

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav

Nové úlohy

ID	Člen tímu	Úloha	Začiatok	Koniec	Splnenie	Stav
76	JSt	Otáčanie hlavy hráča pri driblovaní	14.3.2007			
78	LL	Úprava funkcií na prihrávky, tak aby sa dali využiť v KG	14.3.2007			
64	LL	zadefinovanie oblastí, tak aby hráč neprihával dozadu	14.3.2007			
75	MK	Implementovať driblovanie podľa uvedeného konceptu	14.3.2007			
65	TS	Prideľovanie rolí	14.3.2007			

Zapisoval: Ladislav Lenčucha

Vypracoval: Ladislav Lenčucha

Overil: