

# Tím Loptoši

Tím Loptoši je hráč simulovaného robotického futbalu vytvorený rovnomenným vývojárskym tímom v rámci predmetu Tvorba softvérového predmetu v tíme v školskom roku 2006/2007 na Fakulte informatiky a informačných technológií, STU. Hráč predstavuje pokračovanie tradície v iniciatíve RoboCup ([www.robocup.org](http://www.robocup.org)) na našej fakulte. Vychádza z niekoľkých generácií hráčov vytvorených na predmetoch Umelá inteligencia, Tímový projekt a v rámci bakalárskych a diplomových prác. V hráčovi sa snúbia vedomosti najmä z oblasti umelej inteligencie a multiagentových systémov, ale aj ostatné vedomosti získané počas celého štúdia.

## Genealógia tímu Loptoši

- Roztoče (2002)
- Stjupit Dox (2003)
- FC Farmári (2005)
- FIITBA (2006)
- Loptoši (2007)

## Vylepšenia prevzaté z hráča FIITBA

- gradientová mapa
- tímové prihrávky
- nabiehanie hráča
- synchronizácia pohľadu s vizuálnou informáciou
- driblovanie
- zachytávanie lopty
- obohranie súperovho hráča
- manažment energie

## Vedúci hráč\*

- hráč s najlepším prehľadom o aktuálnej situácii
- rozhoduje o použitej taktike
- dynamická voľba vedúceho hráča
- „počúvanie“ vedúceho hráča

## Vylepšenia hráča

- nový, lepší brankár
- zvýšená agresivita hráča
- vylepšená obrana
- strieľanie na bránu

## Nový brankár

- zlepšenie videnia brankára
- predikcia dráhy lopty
- vylepšené chytenie
- držanie defenzívnej pozície

## Vylepšená obrana

- dedikovaný hráč na posilnenie obrany v bránkovisku
- pomáha odľahčiť tlak na brankára pri návale na bránu

## Strieľanie na bránu

- streľba na bránu, len ak je dobrá šanca
- to bráni zbytočným stratám lopty
- strela k bližšej tyči

\* Koncepcia vedúceho hráča nebola použitá v turnajovej verzii hráča.