



Zápisnica č. 6

14. 11. 2007
16:00 – 19:00
Softvérové štúdio

Stretnutie zvolal: Ing. Ivan Kapustík

Zapisovateľ: Bc. Stanislava Leitmanová

Prítomní:

- *Pedagóg:*
 - Ing. Ivan Kapustík
- *Členovia tímu:*
 - Bc. Rastislav Barlík
 - Bc. Marian Buchta
 - Bc. Štefan Dlugolinský
 - Bc. Michal Kvetan
 - Bc. Stanislava Leitmanová
 - Bc. Milan Šillík

Téma stretnutia:

Podrobná analýza hráča tímu Zigorat a hráča Agent Spark, hrubý návrh základnej architektúry hráča, dokončenie finálnej verzie dokumentácie – časť analýza, špecifikácia požiadaviek a návrh.

Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie otvoril Bc. Michal Kvetan. Pripomenul úlohy, ktoré boli pridelené minulý týždeň. Hlavnou úlohou bolo dokončenie dokumentácie a analyzovanie hráčov tímu Zigorat a Agent Spark.
2. Bc. Rastislav Barlík sa zaoberal analýzou hráča Agent Spark. Je to hráč, v ktorom boli implementované jedine základné funkcie pre komunikáciu a hýbanie kĺbmi.
3. Bc. Marian Buchta sa podrobnejšie venoval analýze zdrojových kódov hráča tímu Zigorat. Zistil, že tento hráč má kompletne implementovanú komunikáciu so serverom. Všetky objekty, ktoré sú v robocupe, sú odvodené od jednej základnej triedy. Týmto je vytvorená hierarchia tried. Schopnosti hráča sú rozdelené na „low level skills“ a „high level skills“. Čo sa týka samotnej komunikácie a posielania príkazov serveru, Ing. Ivan Kapustík spomenul, že v jednom 2D tíme bol implementovaný taký prístup, kde sa vytvárala fronta príkazov, z ktorej sa potom vyberalo. Ďalej sme diskutovali o potrebe zabezpečiť, aby hráč dokázal paralelne spracovávať chôdzu a svoje rozhodovanie. Toto by sa dalo dosiahnuť implementovaním viacerých vlákien v programe.
4. Bc. Milan Šillík analyzoval súbory hráča Zigorat, ktoré sa týkali formácií a typov hráčov. Hráč má implementovanú funkciu, ktorá vracia jeho strategickú pozíciu. Zoberal sa aj videním hráča. Z tohto vyplynula úloha zistiť, v akom uhle dokáže hráč vidieť, a či môže otáčať hlavou.
5. Bc. Štefan Dlugolinský sa venoval modelu sveta hráča Zigorat. Model sveta obsahuje informácie o všetkých objektoch, o stave zápasu, o akciách, ktoré hráč vykonal. Tento model sa obnovuje na základe údajov posielaných zo servera. Úlohou do ďalšieho týždňa je zistiť, aké informácie posielal server a ich presný formát. Taktiež sa zistilo, že hráč si dokáže pamätať jeden predchádzajúci stav. Diskutovali sme o tom, či to

stačí, alebo by bolo lepšie pamätať si viac predošlých stavov. Ing. Ivan Kapustík si myslí, že pamätanie si jedného predchádzajúceho stavu je úplne postačujúce.

6. Ďalšou témou bol hrubý návrh architektúry hráča. Bc. Michal Kvetan navrhol základnú architektúru hráča, ktorú použijeme pri návrhu.
7. Poslednou témou bolo dokončenie dokumentácie, ktorá sa mala odovzdať ďalší deň. Diskutovali sme o tom, čo by sme mali uviesť do časti návrhu a špecifikácie požiadaviek. Ing. Ivan Kapustík nám odporučil uviesť do dokumentácie nasledovné informácie:
 - Podrobne opísať vlastnosti servera
 - Opísať, čo budeme prototypovať a aké funkcie by sme chceli implementovať, napríklad by to malo byť niekoľko druhov jednoduchých krokov, otáčanie sa na mieste, postavenie hráča, ak spadne a pod...
 - Opísať spôsob komunikácie hráča so serverom

Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
5.1	Podrobná analýza hráča tímu Zigorat - komunikácia so serverom, funkcie chôdze (geometrické), preštudovať logger a jeho výpis.	MB, SL, MŠ	splnená
5.2	Podrobná analýza hráča agentspark – komunikácia so serverom	RB, ŠD, MK	splnená
5.3	Vytvorenie finálnej dokumentácie na odovzdanie pozostávajúcej z dokumentov členov tímu	SL	Čiastočne splnená

Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
6.1	Zistiť, v akom uhle dokáže hráč vidieť a či môže otáčať hlavou	MŠ, MK	14.11.2007	21.11.2007
6.2	Zistiť, aké informácie posiela server a ich presný formát	ŠD, RB, MB	14.11.2007	21.11.2007
6.3	Nadalej sa venovať analýze servera	všetci	14.11.2007	21.11.2007

Vysvetlivky:

- (RB) Bc. Rastislav Barlík
- (MB) Bc. Marian Buchta
- (ŠD) Bc. Štefan Dlugolinský
- (MK) Bc. Michal Kvetan
- (SL) Bc. Stanislava Leitmanová
- (MŠ) Bc. Milan Šillík