



## Zápisnica č. 7

21. 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:

Návrh tried hráča, pripraviť sa na vytváranie prototypu.

### Priebeh stretnutia:

1. Stretnutie otvoril Bc. Marian Buchta. Pripomenul úlohy, ktoré boli pridelené minulý týždeň. Všetky úlohy boli splnené. Zistili sme, že hráč dokáže vidieť 360° a nemôže otáčať hlavou. Formát informácií, ktoré posielal server, sme tiež zistili a spísali do odovzdanej dokumentácie. Ešte treba zistiť inicializačné parametre.
2. Ing. Ivan Kapustík uviedol svoje pripomienky k odovzdanej dokumentácii. V časti „Riadenie“ nám chýbala kapitola, ktorá popisuje spôsob komunikácie v tíme – napr. prostredníctvom spoločného mailu, spoločné stretnutia okrem oficiálnych stretnutí, atď... Toto treba doplniť do dokumentácie. Ďalej ak na základe posudku od druhého tímu zistíme, že bude treba obsahovo zmeniť časť dokumentácie, toto treba doplniť do dokumentácie ako samostatnú kapitolu. Posledná pripomienka sa týkala nášho návrhu architektúry. Názov „podrobný návrh“ treba zmeniť, pretože uvedený návrh je hrubým návrhom.
3. Bc. Michal Kvetan sa venoval komunikácii hráča so serverom. Bude implementovať komunikáciu pre nášho hráča. Treba zistiť, ako je implementovaná komunikácia v hráčovi Zigorat, ako sú tam previazané triedy a na základe toho sa rozhodnúť, či implementujeme vlastnú od základov alebo ju preberieme z hráča Zigorat.
4. Ing. Ivan Kapustík povedal, že do budúceho stretnutia by sme mali mať spravený návrh tried a taktiež rozmýšľať nad prototypom, ktorý by mal obsahovať minimálne chôdzu, otáčanie, a kopanie do lopty (nepovinné). Čo sa týka prototypu, treba zistiť ako funguje ovládanie klbov a ako je vytvorený model sveta v hráčovi Zigorat.
5. Ďalšou témou bolo vytvorenie architektúry hráča. Ing. Ivan Kapustík spomenul architektúru hráča z jednej diplomovej práce. Táto architektúra bola vyriešená tak, že riadenie v hráčovi aktivovalo vždy príslušné triedy. Pri návrhu architektúry by sme mali vytvoriť aj metodiku, ktorá bude hovoriť o určitých postupoch pri dopĺňaní nových častí do hráča. Pre jednotlivé moduly v návrhu architektúry by mali byť

v hráčovi implementované nezávislé vlákna a týmto oddeliť komunikáciu, rozhodovanie, nižšie schopnosti atď...

6. Taktiež sme sa rozprávali o možnosti riešiť chôdzu pomocou neurónových sietí. Pri tomto by sme museli použiť viac navzájom prepojených neurónových sietí.

#### Stav riešených úloh z predchádzajúcich stretnutí:

ID	Popis	Riešiteľ	Stav
5.3	Vytvorenie finálnej dokumentácie na odovzdanie pozostávajúcej z dokumentov členov tímu	SL	splnená
6.1	Zistiť, v akom uhle dokáže hráč vidieť a či môže otáčať hlavou	MŠ, MK	splnená
6.2	Zistiť, aké informácie posiela server a ich presný formát	ŠD, RB, MB	splnená
6.3	Nadalej sa venovať analýze servera	všetci	splnená

#### Nové úlohy:

ID	Popis	Riešiteľ	Začiatok	Plánovaný koniec
7.1	Zistiť inicializačné parametre pre server	MK, RB	21.11.2007	28.11.2007
7.2	Vytvoriť návrh tried hráča	všetci	21.11.2007	28.11.2007
7.3	Zistiť ako funguje ovládanie klbov v Zigoratovi	ŠD, MŠ	21.11.2007	28.11.2007
7.3	Analyzovať model sveta v Zigoratovi	SL, MB	21.11.2007	28.11.2007

#### 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