



## **Príloha C: Zápisnice zo stretnutí**



## **Zoznam zápisníc**

Zápisnica č. 1 .....	3
Zápisnica č. 2 .....	6
Zápisnica č. 3 .....	9
Zápisnica č. 4 .....	12
Zápisnica č. 5 .....	15



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
1	10.10.2007	Softvérové štúdio	18.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Ladislav Borženský Ján Kohút Vladimír Janov Peter Brtáň Martin Petráš Marek Koperdák
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Marek Koperdák

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Úvod do tímového projektu</li><li>2. Zhodnotenie ponuky</li><li>3. Tvorenie dokumentácie</li><li>4. Web stránka</li><li>5. Určenie vedúceho tímu</li><li>6. Analýza predchádzajúcich riešení</li><li>7. Poznámky</li></ol>

Priebeh stretnutia
<p><b>1. Úvod do tímového projektu</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ing. Kapustík upozornil na vytvorenie kvalitného zápisu. Mal by obsahovať všetky podstatné informácie a argumenty.</li><li>• Ing. Kapustík oboznámil o počte kreditov v semestroch (zimný semester 5 kreditov a letný semester 6 kreditov).</li><li>• Stretnutia by mali byť informatívne, systematické. Na stretnutí by mali byť prerozdelené úlohy, ktoré treba splniť. Zápis by mal byť hotový do piatku v danom týždni a zavesený na web stránke. Zápisnicu zo stretnutia by si mal skúsiť robiť každý z členov tímu. Ten kto písal zápisnicu by mal viesť nasledujúce stretnutie. Mal by kontrolovať plnenie úloh, ktoré boli stanovené na predchádzajúcom stretnutí. Každá úloha má obsahovať zadanie, zodpovedného, termín splnenia. Nasledujúci týždeň sa dopĺňajú informácie o jej splnení, resp. nesplnení. Ak je nesplnená, tak treba uviesť prečo je nesplnená. Ak je splnená, tak ako a čo je výsledkom splnenia (dokument, prezentácia, atď.).</li></ul>
<p><b>2. Zhodnotenie ponuky</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ing. Kapustik oboznámil so všeobecnými problémami tvorenia ponuky</li><li>• Hodnotenie našej ponuky: 5. Ponuka sa venuje príliš technickým veciam a nie téme ako takej. Chýbajú odkazy na obrázky. Chýba opis schémy obrázku 2. Zaujímavý je spôsob realizácie, ktorý bol navrhnutý (MDA).</li></ul>
<p><b>3. Tvorenie dokumentácie</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zodpovedný: Marek Koperdák</li><li>• Dokumentáciu vytvárame v dvoch exemplároch. Jedna kópia vedúcemu, druhá tímu, ktorý našu tému posudzuje.</li><li>• Ing. Kapustik navrhol, aby sme používali predpripravenú šablónu pre</li></ul>



<p>dokumentácie.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Podstatná je jednotnosť dokumentácie. Zodpovedný za dokument nie je ;zodpovedný za tvorenie celej dokumentácie. Každý tvorí svoju časť dokumentácie. Dokumentácia sa robí inkrementálne. Časti dokumentácie sú hodnotené postupne.</li><li>• Dokumentácia je zložená z dvoch častí:<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dokumentácia k riadeniu</li><li>2. Dokumentácia k produktu</li></ol></li></ul>
<p><b>4. Web stránka</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zodpovedný: Martin Petráš</li><li>• Web stránka by mala obsahovať:<ul style="list-style-type: none"><li>- informácie o projekte</li><li>- informácie o členoch</li><li>- odkazy na zaujímavé tímy</li><li>- softvér, ktorý používame</li><li>- zápisnice</li><li>- časti kódu</li><li>- tabuľka úloh</li><li>- atď. ; vid' staršie webové stránky</li></ul></li><li>• Úloha č. 1/1 Vytvorenie webovej stránky tímu. Z: Martin Petráš T: nasledujúce stretnutie</li></ul>
<p><b>5. Určenie vedúceho</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Úloha vedúceho tímu: plánovanie úloh pre členov tímu, kontrola úloh</li><li>• Úloha č. 1/2 Zvoliť vedúceho tímu Z: všetci T: nasledujúce stretnutie</li><li>• Úloha č. 1/3 Poslať mailový kontakt na náš tím Ing. Kapustíkovi. Z: Martin Petráš T: 10.10.2007</li></ul>
<p><b>6. Analýza predchádzajúcich riešení</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Získame informácie ako predchádzajúce tímy riešili danú problematiku. Každý si mal vziať jedného hráča, ktorý bol vytvorený na pôde FIIT a jedného hráča vytvoreného zahraničným tímom. Vytvoríme analýzu, kde uvedieme postrehy, odporúčania, návrhy na vylepšenie. Pripraviť si minimálne jednu A4.</li><li>• Úloha č. 1/4 Rozdeliť tímy, ktoré boli vytvorené na pôde FIIT k jednotlivým členom tímu. Poslať mail s týmto rozdelením všetkým členom tímu. Z: Martin Petráš T: 12.10.2007</li><li>• Úloha č. 1/5 Vpracovať analýzu jedného slovenského a jedného zahraničného hráča. Z: všetci T: Nasledujúce stretnutie</li></ul>
<p><b>7. Poznámky</b></p>



- Nasledujúci týždeň sa zameriame na podrobnejšiu diskusiu o použití a pokračovaní vo vývoji už vytvoreného hráča.
- Ďalší týždeň - všeobecný návrh prototypu.
- Rozmiestnenie hráčov v hracom poli podľa skúseností Ing. Kapustíka:  
5 obrancovia , 2 stred, 3 útočníci – dobré rozmiestnenie hráčov  
3, 4, 3 záleží od pozície hráčov v strede poľa  
4, 2, 4 - horšie

#### Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí

Žiadne úlohy neboli doposiaľ definované

#### Nové úlohy

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
1.1	Vytvorenie webovej stránky tímu.	Petráš	17.10.07	začatá
1.2	Zvoliť vedúceho tímu.	všetci	17.10.07	začatá
1.3	Poslať mailový kontakt na náš tím Ing. Kapustíkovi.	Petráš	10.10.07	začatá
1.4	Rozdeliť tímy, ktoré boli vytvorené na pôde FIIT k jednotlivým členom tímu. Poslať mail s týmto rozdelením všetkým členom tímu.	Petráš	12.10.07	začatá
1.5	Vpracovať analýzu jedného slovenského a jedného zahraničného hráča.	Všetci	17.10.07	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
2	17.10.2007	Softvérové štúdiu	18.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Ladislav Borženský Ján Kohut Vladimír Janov Peter Brtáň Martin Petráš Marek Koperdák
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Ján Kohut

### Program stretnutia

8. Opisy riešení starších domácich tímov
9. Opisy riešení vybraných zahraničných tímov
10. Zhodnotenie plnenia starých úloh a nové úlohy na ďalšie stretnutie

### Priebeh stretnutia

#### 8. Opisy riešení starších domácich tímov

- Každý z prítomných študentov predstavil analýzu jedného z domácich tímov.
- VJ analyzoval tím Loptoši. Vyzdvihol najmä vylepšenú zmenu protokolu a komunikácie, zlepšenia u brankára, rozmiestnenie súperových hráčov na jednotlivých parcelách v ihrisku.
- PB: tím Gang of Six: Prácu tímu vidí v prebraní nového hráča zo zahraničia, spomenul homogénnosť kódu, strategické pozície, koordinačné grafy, zlepšenie vnímania sveta pomocou kmitania hlavy.
- LB: FIITmedia: Tento tím sa venoval oprave chýb hráčov, rozhodovaniu podľa pravdepodobnosti úspechu, riešil komunikácia hráčov. Tento tím použil hráča s rolou Libero. Prebrané chyby brankárovi ostali, najmä niekedy vybehuje dopredu za loptou.
- MK: Farmári: V analýze poukázal na zameranie tímu na pomerne úspešného brankára, tento brankár však nepoznal prototypy, keďže boli v tej dobe pomerne nové. Snažili sa použiť neurónové siete, brankár niekedy vybehoval mimo.
- JK: Sklo: Tento tím prepracoval vnútorný svet hráča, komunikáciu, venoval sa výkopom. Mali pomerne silnú obranu, ofenzíva bola menej úspešná.
- MP: Squirrel Squadron: Spomenul zlepšenú zvukovú komunikáciu, problémy so správou „PUSTI“, dynamické zmeny formácie, správanie hráčov, zóny, urobili rozhodovací strom, opravili chyby predchádzajúcich tímov, slabo odladený hráč.
- Všetci zhodnotili komunikáciu hráčov, ich vlastnosti, rozhodovanie. Boli položené návrhy ktorých urobených hráčov použiť ďalej a prečo. IK zo svojich skúseností zdôraznil najmä aby hráči boli lepšie vyladení, ak sa pridá niektorá vlastnosť, musí sa upraviť aj jej párová vlastnosť (napr. výkop a spoluhráč chytá loptu). Navrhol použiť odladených hráčov. Jednou z jeho mnohých rád je pomerne vysoká efektívnosť núdzového kopnutia lopty. Taktiež vysvetlil niektoré



<p>algoritmy, kde hráč uvažuje čo je najlepšie preňho a čo pre tím, uvažovanie ako budú konať ostatní hráči.</p>
<p><b>9. Zahraniční hráči</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MP: Dirty Dozen: Rozhodovací strom, tréner, nástroje pre analýzu logovania, na automatizované testovanie najnovšieho hráča, najnovšie štatistiky. IK nás informoval o tom, že sa zmenil protokol so serverom, vyššie spomínané nástroje nemusia korektne spolupracovať so serverom.</li> <li>• VJ: FC Portugal: Spomenul najmä spoluprácu futbalových odborníkov, hráč udržuje formáciu ak nemá čo robiť, ostatní potom približne vedia kde majú byť iní hráči, strategické pozície podobne ako to je v reálnom živote. Výmena rolí medzi heterogennými hráčmi, ak hráč príme rolu napr. útočníka, niektorý iný hráč ho nahradí. IK spomenul podobnú spoluprácu čínskych tímov s trénermi.</li> <li>• LB: Yow-AI-2002. Tento tím urobil krátke nahrávky pre najbližšieho hráča, rozsiahla komunikácia, analýza prečíslenia, ak ich prečíslili tak hráč odkopol loptu do autu.</li> <li>• PB: DAInamite: V analýze zistil, že hráč urobený v Jave, kvôli čomu je dosť pomalý, dobrá dokumentácia, odhadovanie kedy dôjde vizuálny vnem, ten môže dosť na začiatky cyklu alebo v strede, filtrovanie akcií ktoré chce hráč vykonať.</li> <li>• MK: EKA-PWR: Evolučné a generické algoritmus, zistili že to nie je možné pre vyššie schopnosti. Vysoké úrovne plánovania.</li> <li>• JK: Brainstormers: Tohtoroční víťazi, posilnené učenie, dokážu rýchle narušiť a efektívne obťažovať súperových hráčov majúcich loptu. IK spomenul v tomto tíme mikroskupiny, ktoré rozhádzu hráčov, intenzívne obsadzujú hráčov, výber akcií pre ostatných hráčov algoritmami.</li> </ul>
<p><b>10. Poznámky</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nasledujúci týždeň sa zameriame na podrobnejšiu diskusiu o použití a pokračovaní vo vývoji už vytvoreného hráča a jeho vlastnostiach.</li> </ul>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
1.1	Vytvorenie webovej stránky tímu.	MP	17.10.07	Splnená
1.2	Zvoliť vedúceho tímu.	Všetci	17.10.07	Presun.
1.3	Poslať mailový kontakt na náš tím IK.	MP	10.10.07	Splnená
1.4	Rozdeliť tímy, ktoré boli vytvorené na pôde FIIT k jednotlivým členom tímu. Poslať mail s týmto rozdelením všetkým členom tímu.	MP	12.10.07	Splnená
1.5	Vpracovať analýzu jedného slovenského a jedného zahraničného hráča.	Všetci	17.10.07	Splnená

Pridelenie nových úloh				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
2.1	Každý navrhne argumenty pre výber tímu. Naštudovať vlastnosti ktoré sa nám páčili.	Všetci	24.10.07	Začatá
2.2	Rozbehať každý u seba hráčov a oboznámiť sa so serverom.	Všetci	24.10.07	Začatá
2.3	Zvoliť vedúceho tímu.	Všetci	24.10.07	Začatá



2.4	Poslať linku na webovú stránku.	MP	24.10.07	Začatá
2.5	Urobiť plán.	Vedúci	24.10.07	Začatá
2.6	Pozrieť Brainstormers, najmä algoritmy.	JK	24.10.07	Začatá

**Použité skratky:**

LB	Ladislav Borženský
PB	Peter Brtáň
VJ	Vladimír Janov
JK	Ján Kohut
MK	Marek Koperdák
MP	Martin Petráš
IK	Ivan Kapustík





Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
3	24.10.2007	Softvérové štúdio	18.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Ladislav Borženský Ján Kohút Vladimír Janov Peter Brtáň Martin Petráš
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Peter Brtáň

Program stretnutia
11. Výber hráča, v ktorého implementácii bude tím pokračovať 12. Diskusia o možnostiach vylepšenia zvoleného hráča 13. Opis problémov pri spúšťaní servera 14. Organizačné veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň

Priebeh stretnutia
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IK informoval o ospravedlnení sa MK za neúčast' na stretnutí.</li> <li>• Tím informoval IK o zvolení vedúceho tímu. Vedúcim tímu sa stal VJ.</li> <li>• IK predložil požiadavku na doplnenie odkazov na internetovú stránku tímu. Všetci členovia tímu odošlú odkazy na tímy, ktoré analyzovali MP. MP následne tieto odkazy zverejní na internetovej stránke tímu.</li> </ul>
<b>1. Výber hráča, v ktorého implementácii bude tím pokračovať</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tím sa rozhodol, že bude pokračovať v implementácii hráča tímu GangOfSix z roku 2006.</li> </ul>
<b>2. Diskusia o možnostiach vylepšenia zvoleného hráča</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tím predstavil základné nápady na vylepšenie hráča tímu GangOfSix.</li> <li>• PB navrhol ako jednu z možností vylepšenia hráča dokončiť algoritmus vylučovania premenných a koordinačné grafy. Zmienené algoritmy tím GangOfSix nedokončil pre nedostatok času.</li> <li>• IK navrhol použiť fuzzy regulátor vytvorený tímom GangOfSix pre streľbu hráča na bránku aj na prihrávky.</li> <li>• Ďalším návrhom na zlepšenie je brankár tímu. PB informoval, že brankár tímu GangOfSix ma nedostatky z prílišným vybiehaním a následne sa nestíha vrátiť do bránky. IK navrhol zhodnotiť brankárov analyzovaných tímov a následne z nich vybrať najlepšieho. Špeciálne odporúča pozrieť sa na brankára tímu StjupidBox. IK taktiež odporučil zanalyzovať rozhodovací strom správania sa brankára tímu GangOfSix.</li> <li>• IK upozornil, že je potrebné zaoberať sa okrem zložky výberu akcie aj zložkou ako vykonať zvolenú akciu.</li> <li>• Ako ďalšiu oblasť na vylepšenie hráča navrhol LB zaoberať sa liberom. V hráčovi tímu GangOfSix sa libero nevyskytuje. Implementovaním libera je možné priniesť do hry väčšiu variabilitu.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ďalšou úlohou pre tím je pozrieť sa na možnosť použitia heterogénnych typov hráčov a kouča.</li> <li>• JK detailnejšie zhodnotil hráča tímu Brainstormers. Spolu s IK predstavili funkciu Ball facing and searching. IK v súvislosti s tímom Brainstormers upozornil, že je vhodné ak hráč ma aj krátkodobý plán a nekoná vždy len inštinktívne.</li> <li>• Ako poslednú radu k vylepšovaniu hráčov IK odporučil vybrať si viacero oblastí na vylepšenie hráča. Ak sa niektoré ukážu ako nerealizovateľne stále zostane dostatok oblastí na vylepšenie.</li> </ul>
<p><b>3. Opis problémov zo spúšťaním servera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• JK informoval o prvotných problémoch pri spúšťaní servera. Napriek týmto problémom sa mu server spustiť podarilo.</li> <li>• VJ informoval, že aj tím Loptoši z roku 2006 mal problémy zo spúšťaním servera. V dokumentácii ich hráča sú tieto problémy opísané.</li> <li>• IK upozornil na problémy z najnovšou verziou servera. Stáva sa, že server občas „zamrzne“.</li> <li>• IK taktiež zdôraznil potrebu výberu vhodného monitora pre sledovanie priebehu zápasu. Špeciálne upozornil na nestabilitu monitora MagicBox.</li> <li>• IK informoval aj o postupnosti pri spúšťaní aplikácií (server, brankár, ostatní hráči ...).</li> </ul>
<p><b>4. Organizačné veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MP odoslal odkaz na internetovú stránku tímu IK.</li> <li>• VJ pripravil plán práce na zimný semester.</li> <li>• Tím navrhol možnosť preloženia termínu budúceho stretnutia na 30.10. - 15:00. IK s navrhnutým termínom súhlasil.</li> <li>• VJ predstavil plán na budúci týždeň. Taktiež informoval, že MK vytvoril šablónu pre dokumentáciu a dokončil analýzu servera.</li> <li>• Úlohou PB je do budúceho stretnutia zistiť názor členov tímu GangOfSix na možné vylepšenia v ich hráčovi.</li> <li>• Úlohou LB do budúceho týždňa je sprevádzkovať na vlastnom serveri SVN.</li> <li>• IK sa spýtal aké technológie podporujúce prácu v tíme tím využíva. VJ informoval, že tím využíva na komunikáciu najme aplikáciu GoogleGroups.</li> <li>• IK ma záujem prijímať aj internú komunikáciu tímu. Úlohou VJ je nájsť spôsob ako v aplikácii GoogleGroups filtrovať správy, ktoré budú odosielane IK.</li> <li>• IK navrhol zverejniť okrem zápisníc zo stretnutí aj internú komunikáciu tímu</li> </ul>

Plnenie úloh z predchádzajúcich cvičení				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
2.1	Každý navrhne argumenty pre výber tímu. Naštudovať vlastnosti ktoré sa nám páčili.	Všetci	24.10.07	Splnená
2.2	Rozbehať každý u seba hráčov a oboznámiť sa so serverom.	Všetci	24.10.07	Splnená
2.3	Zvoliť vedúceho tímu.	Všetci	24.10.07	Splnená



2.4	Poslať linku na webovú stránku.	MP	24.10.07	Splnená
2.5	Urobiť plán.	Vedúci	24.10.07	Splnená
2.6	Pozrieť Brainstormers, najmä algoritmy.	JK	24.10.07	Splnená
<b>Nové úlohy</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
3.1	Všetci detailne zanalyzovať hráča tímu GangOfSix.	Všetci	30.10.07	Začatá
3.2	Zistiť názor tímu GangOfSix na možné vylepšenia ich hráča.	PB	30.10.07	Začatá
3.3	Spustiť SVN na serveri. Informovať o postupe pri využívaní SVN členov tímu.	LB	30.10.07	Začatá
3.4	Pridať na webovú stránku tímu linky na analyzované tímy.	MP	30.10.07	Začatá
3.5	Zanalyzovať možnosť využívania heterogénnych typov hráčov.	Všetci	30.10.07	Začatá
3.6	Zistiť možnosť využívania filtrov v aplikácií GoogleGroups.	VJ	30.10.07	Začatá

**Použité skratky:**

LB	Ladislav Borženský
PB	Peter Brtáň
VJ	Vladimír Janov
JK	Ján Kohut
MK	Marek Koperdák
MP	Martin Petráš
IK	Ivan Kapustík



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
4	30.10.2007	Softvérové štúdio	15.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Bc. Ladislav Borženský Bc. Ján Kohút Bc. Vladimír Janov Bc. Peter Brtáň Bc. Martin Petráš Bc. Marek Koperdák
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Bc. Martin Petráš

Program stretnutia
15. Rozdelenie úloh pre najbližšie obdobie 16. Diskusia o hráčovi tímu GoS a o jeho 17. Rozdelenie funkcií v tíme

Priebeh stretnutia
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tím informoval IK o zriadení projektu na GoogleCode, kde si tím rozdeľuje úlohy. GoogleCode ponúka SVN s kapacitou 100MB, obsahuje issue tracking a upload dokumentov.</li> <li>Tím si prerozdelenie dokumentáciu GoS tak, že každý člen tímu sa zameria len na jednu časť dokumentácie a túto si dobre naštudoval. Zreferovanie naštudovaných informácií sme presunuli na ďalšie stretnutie z dôvodu časovej tiesne na tomto stretnutí.</li> </ul>
<p><b>5. Rozdelenie úloh pre najbližšie obdobie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>LB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>určite sa zamerať na brankára - už vieme o probléme, že sa pri vybehnutí niekedy nestíha vrátiť naspäť</li> <li>zlepšiť jeho rozohrávku. pri rozohrávaní nezvažuje situáciu, kope kde je otočený (max. sa pozrie ešte na druhú stranu)</li> <li>pozrieť sa na loptošov, oni sa dosť venovali brankárovi a taktiez do zápisnice, tam je k tejto úlohe napísane ešte viac.</li> </ul> </li> <li><b>PB</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ďalší nedostatok hráča - auty : pri rozohrávaní autov (v Robocupe sa kopú a nehádzu) sa niekedy stane situácia, že hráč loptu nevidí aj keď je pri nej. Po určitom čase keď ju nevie nájsť, dostáva loptu súper. Budeme musieť zanalyzovať túto hernú situáciu, aby sme prišli presne na to, kde je problém.</li> </ul> </li> <li><b>VJ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ďalší návrh na zlepšenie - OBRANA. Oni ju mali len takú provizórnu. Hráči sa len pohybovali dopredu a dozadu podľa toho, kde je lopta. Žiadnu vyššiu logiku neimplementovali. Čiže skúsiť niečo poriešiť z obranou.</li> </ul> </li> <li><b>JK</b></li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- ball facing a ball searching - skúsiť sa pozrieť na brainstormers, myslím, že oni to mali implementované, mal si ich aj v rámci analýzy...</li> <li>- libero - mal to tiež tím Brainstormers</li> <li>• MP             <ul style="list-style-type: none"> <li>- algoritmus vylučovania premenných a koordinačné grafy - to je vec, ktorú GoS nestihli dokončiť</li> </ul> </li> <li>• MK             <ul style="list-style-type: none"> <li>- heterogénni hráči - toto malo implementované veľa tímov, skúsiť nájsť niečo, aby sa to hodilo do našej architektúry</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6. Diskusia o hráčovi tímu GoS a o jeho vylepšeniach</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PB vypracoval zhrnutie nedostatkov hráča GoS. Zo zhrnutia vyplýva, že sa treba zamerať na brankára, zlepšenie nahrávok a rozohrávanie autov.</li> <li>• IK spomenul, že algoritmus eliminácie premenných je dosť nepresný pre použitie v Robocupe, keďže hráči nevidia presne to isté, lebo dostávajú zašumené údaje zo servera. Preto sa môže stať, že každý hráč sa rozhodne ináč.</li> <li>• VJ zhodnotil, že prioritou pre nás sú prihrávky a brankár.</li> <li>• Doteraz sa nám podarilo získať len prototyp hráča GoS, preto je nutné požiadať členov tímu GoS, aby nám dali konečnú verziu hráča.</li> <li>• Zhodli sme sa, že v hre prototypu GoS je veľký problém rozohrať hru a vyjsť z obrany. Predpokladáme, že tento problém sa vzťahuje len na prototyp a vo finálnej verzii je už eliminovaný, preto sa ním nebude zatiaľ zaoberať.</li> </ul>
<p><b>7. Rozdelenie funkcií v tíme</b></p> <p>Tím sa rozhodol rozdeliť si aj ostatné funkcie tak, ako to od tímu žiadala prof. Bieliková</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• VJ – vedúci tímu,</li> <li>• MK – manažér dokumentácie,</li> <li>• PB – manažér vývoja,</li> <li>• JK – manažér kvality,</li> <li>• LB – manažér podporných činností,</li> <li>• MP – manažér plánovania.</li> </ul>

<b>Plnenie starých úloh</b>				
<b>Id</b>	<b>Opis</b>	<b>Zodpovedný</b>	<b>Termín</b>	<b>Stav</b>
3.1	Všetci detailne zanalyzovať hráča tímu GangOfSix.	Všetci	30.10.07	Splnená
3.2	Zistiť názor tímu GangOfSix na možné vylepšenia ich hráča.	PB	30.10.07	Splnená
3.3	Spustiť SVN na serveri. Informovať o postupe pri využívaní SVN členov tímu.	LB	30.10.07	Splnená
3.4	Pridať na webovú stránku tímu linky na analyzované tými.	MP	30.10.07	Splnená
3.5	Zanalyzovať možnosť využívania heterogénnych typov hráčov.	Všetci	30.10.07	Presunutá



3.6	Zistiť možnosť využívania filtrov v aplikácií GoogleGroups.	VJ	30.10.07	Splnená
-----	---	----	----------	---------

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
4.1	Získať záverečné zdrojové kódy od GoS.	PB	7.11.07	Začatá
4.2	Nastaviť plánované zálohovanie SVN na GoogleCode	MP	7.11.07	Začatá
4.3	Pridať IK do GoogleCode	VJ	7.11.07	Začatá
4.4	Začať si viesť projektový denník.	Všetci	7.11.07	Začatá
4.5	Pripraviť logo tímu.	MK	7.11.07	Začatá
4.6	Dôkladná analýza GoS (každý tú svoju časť podľa rozdelenia)	Všetci	7.11.07	Začatá

**Použité skratky:**

LB	Ladislav Borženský
PB	Peter Brtáň
VJ	Vladimír Janov
JK	Ján Kohut
MK	Marek Koperdák
MP	Martin Petráš
IK	Ivan Kapustík
GoS	Gang Of Six



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
5	7.11.2007	Softvérové štúdiu	18.00

<b>Zúčastnení členovia</b>	Ladislav Borženský Bc. Ján Kohút Bc. Vladimír Janov Bc. Peter Brtáň Bc. Martin Petráš Bc. Marek Koperdák Bc.
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Ladislav Borženský

### Program stretnutia

18. Diskusia o možnostiach vylepšenia zvoleného hráča
19. Vytvorenie zoznamu možnosti implementácie vylepšení podľa priorít
20. Dohodnutie sa na štruktúre dokumentácie
21. Prezentácia futbalového stretnutia a sledovanie chýb
22. Organizačné veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň

### Priebeh stretnutia

#### 11. Diskusia o možnostiach vylepšenia zvoleného hráča

- PB získal finálne zdrojové kódy finálneho hráča, ktorý bol opakovane testovaný.
- Kolektívne ujasnenie si nedostatkov vo finálnej verzii hráča
- VJ navrhol dopracovanie kouča, a tým možnosť neskôr dopracovať heterogénne typy. MK spomenul tím SKLO, ktorý v svojej práci riešil túto problematiku. MK v skratke opísal prínosy a obmedzenia, ktoré by vznikli jeho implementáciou.
- IK navrhol použiť už existujúceho kouča z jedného nami analyzovaného minuloročného tímu.
- Opätovná analýza brankára a možnosti jeho zlepšenia. Nedostatky sa prejavovali aj vo finálnej verzii hráča. Medzi najzávažnejšie patrili prílišné vybiehanie a následné nestíhanie sa vrátiť späť do bránky. LB poukázal na možnosti implementácie existujúcich vlastností v hráčovi z tímu Loptoši.
- Medzi najzávažnejšie nedostatky patrí prihrávanie medzi hráčmi. VJ opätovne upozornil na daný problém a navrhol, aby sa to ako prvé riešilo. MP upozornil na nedostatočnú dokumentáciu v danej oblasti tímom GoS.
- Rozobrala sa problematika autových situácií.

#### 12. Vytvorenie zoznamu možnosti implementácie vylepšení podľa priorít

- na základe predložených oblastí možnosti vylepšenia sa vytvoril priebežný rebríček úloh podľa priorít
- dohodnuté poradie je len priebežne a bude sa o ňom ešte diskutovať
- prvotným cieľom po dohode s IK je implementácia kouča do prototypu, ktorý má byť hotový v zimnom semestri



<p><b>13. Dohodnutie sa na štruktúre dokumentácie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PB navrhol jednotné používanie MS Office 2003 z dôvodu vzájomnej kompatibility.</li> <li>• MK predstavil navrhnuté logo „Jahodoví princovia“.</li> <li>• MK ako manažér dokumentácie upozornil na blížiaci sa termín odovzdávania prvej dokumentácie.</li> </ul>
<p><b>14. Prezentácia futbalového stretnutia a sledovanie chýb</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MK pripravil a prezentoval futbalový zápas GoS proti GoS, kde sa sledovali spomínané nedostatky</li> </ul>
<p><b>15. Organizačné veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizačné veci a úlohy sú uvedené v poslednej tabuľke dokumentu, kde je bližšie špecifikované zadanie a príslušná osoba, ktorej je priradená.</li> <li>• MK pripravil plán úloh zameraných na zosumarizovanie prvej dokumentácie na odovzdanie</li> </ul>

Plnenie úloh z predchádzajúcich cvičení				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
4.1	Získať záverečné zdrojové kódy od GoS.	PB	7.11.07	Splnená
4.2	Nastaviť plánované zálohovanie SVN na GoogleCode	MP	7.11.07	Splnená
4.3	Pridať IK do GoogleCode	VJ	7.11.07	Splnená
4.4	Začať si viesť projektový denník.	všetci	7.11.07	Splnená
4.5	Pripraviť logo tímu	MK	7.11.07	Splnená
4.6	Dôkladná analýza GoS (každý tú svoju časť podľa rozdelenia)	JK	7.11.07	Splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
5.1	Prepísať zápisnice do požadovaného formátu		7.11.07	začatá
5.2	Pridanie projektu do SVN a Eclipse prostredia	všetci	7.11.07	začatá
5.3	Vytvoriť príslušným úlohám Issues	VJ	7.11.07	začatá
5.4	Dokumentácia – Zloženie tímu	MP	7.11.07	začatá
5.5	Dokumentácia – Rozdelenie úloh a plnenie úloh	MP	7.11.07	začatá
5.6	Dokumentácia – Plán na zimný semester	VJ	7.11.07	začatá
5.7	Dokumentácia – Hrubý plán na letný semester	VJ	7.11.07	začatá
5.8	Dokumentácia – Autorstvo k jednotlivým kapitolám	MK	7.11.07	začatá
5.9	Dokumentácia – Komunikácia v tíme	VJ	7.11.07	začatá
5.10	Príprava preberacieho protokolu	LB	7.11.07	začatá
5.11	Skompletizovanie všetkých príloh	MP	7.11.07	začatá





5.12	Skompletizovanie dokumentácie do jedného celku	VJ	7.11.07	začatá
5.12	Dokumentácia – správa tabuliek, obrázkov	MK	7.11.07	začatá
5.13	Úprava dokumentácie do štandardnej formy	MK	7.11.07	začatá
5.14	Odoslanie použitej literatúry	všetci	7.11.07	začatá
5.15	Dokumentácia – anotácia, úvod, záver	PB	7.11.07	začatá
5.16	Dokumentácia – analýza existujúcich tímov, metód a prostredia RoboCup	MK	7.11.07	začatá
5.17	Dokumentácia – Analýza servera	MK	7.11.07	začatá
5.18	Dokumentácia – Špecifikácia návrhu riešenia	VJ,MP	7.11.07	začatá
5.19	Dokumentácia – Hrubý návrh	LB	7.11.07	začatá
5.20	Dokumentácia – Skompletizovanie dokumentov do jedného celku	LB	7.11.07	začatá
5.21	Úprava celkovej dokumentácie do štandardnej formy	MK	7.11.07	začatá

**Použité skratky:**

GoS Gang Of Six  
LB Ladislav Borženský  
PB Peter Brtáň  
VJ Vladimír Janov  
JK Ján Kohut  
MK Marek Koperdák  
MP Martin Petráš  
IK Ivan Kapustík