



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. 6	18
Zápisnica č. 7	21
Zápisnica č. 8	23
Zápisnica č. 9	25
Zápisnica č. 10	28
Zápisnica č. 11	31
Zápisnica č. 12	33
Zápisnica č. 13	36
Zápisnica č. 14	39
Zápisnica č. 15	41
Zápisnica č. 16	43
Zápisnica č. 17	45
Zápisnica č. 18	47
Zápisnica č. 19	49
Zápisnica č. 20	51
Zápisnica č. 21	53
Zápisnica č. 22	55

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
1	10.10.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
1. Úvod do tímového projektu 2. Zhodnotenie ponuky 3. Tvorenie dokumentácie 4. Web stránka 5. Určenie vedúceho tímu 6. Analýza predchádzajúcich riešení 7. Poznámky

Priebeh stretnutia
1. Úvod do tímového projektu <ul style="list-style-type: none">• Ing. Kapustík upozornil na vytvorenie kvalitného zápisu. Mal by obsahovať všetky podstatné informácie a argumenty.• Ing. Kapustík oboznámil o počte kreditov v semestroch (zimný semester 5 kreditov a letný semester 6 kreditov).• 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.).
2. Zhodnotenie ponuky <ul style="list-style-type: none">• Ing. Kapustik oboznámil so všeobecnými problémami tvorenia ponuky• 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).
3. Tvorenie dokumentácie <ul style="list-style-type: none">• Zodpovedný: Marek Koperdák• Dokumentáciu vytvárame v dvoch exemplároch. Jedna kópia vedúcemu, druhá tímu, ktorý našu tému posudzuje.• Ing. Kapustik navrhol, aby sme používali predpripravenú šablónu pre

<p>dokumentácie.</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• Dokumentácia je zložená z dvoch častí:<ol style="list-style-type: none">1. Dokumentácia k riadeniu2. Dokumentácia k produktu
<p>4. Web stránka</p> <ul style="list-style-type: none">• Zodpovedný: Martin Petráš• Web stránka by mala obsahovať:<ul style="list-style-type: none">- informácie o projekte- informácie o členoch- odkazy na zaujímavé tímy- softvér, ktorý používame- zápisnice- časti kódu- tabuľka úloh- atď. ; vid' staršie webové stránky• Úloha č. 1/1 Vytvorenie webovej stránky tímu. Z: Martin Petráš T: nasledujúce stretnutie
<p>5. Určenie vedúceho</p> <ul style="list-style-type: none">• Úloha vedúceho tímu: plánovanie úloh pre členov tímu, kontrola úloh• Úloha č. 1/2 Zvoliť vedúceho tímu Z: všetci T: nasledujúce stretnutie• Úloha č. 1/3 Poslať mailový kontakt na náš tím Ing. Kapustíkovi. Z: Martin Petráš T: 10.10.2007
<p>6. Analýza predchádzajúcich riešení</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• 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• Úloha č. 1/5 Vpracovať analýzu jedného slovenského a jedného zahraničného hráča. Z: všetci T: Nasledujúce stretnutie
<p>7. Poznámky</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

Zúčastnení členovia	Ladislav Borženský Ján Kohut Vladimír Janov Peter Brtáň Martin Petráš Marek Koperdák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	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
<p>8. Opisy riešení starších domácich tímov</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>9. Zahraniční hráči</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. • 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. • MK: EKA-PWR: Evolučné a generické algoritmus, zistili že to nie je možné pre vyššie schopnosti. Vysoké úrovne plánovania. • 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.
<p>10. Poznámky</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nasledujúci týždeň sa zameriame na podrobnejšiu diskusiu o použití a pokračovaní vo vývoji už vytvoreného hráča a jeho vlastnostiach.

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

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

- IK informoval o ospravedlnení sa MK za neúčast' na stretnutí.
- Tím informoval IK o zvolení vedúceho tímu. Vedúcim tímu sa stal VJ.
- 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.

1. Výber hráča, v ktorého implementácii bude tím pokračovať

- Tím sa rozhodol, že bude pokračovať v implementácii hráča tímu GangOfSix z roku 2006.

2. Diskusia o možnostiach vylepšenia zvoleného hráča

- Tím predstavil základné nápady na vylepšenie hráča tímu GangOfSix.
- PB navrhol ako jednu z možností vylepšenia hráča dokončiť algoritmus vylučovania premenných a koordinačné grafy. Zmienené algoritmy tím GangOfSix nedokončil pre nedostatok času.
- IK navrhol použiť fuzzy regulátor vytvorený tímom GangOfSix pre streľbu hráča na bránku aj na prihrávky.
- 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.
- IK upozornil, že je potrebné zaoberať sa okrem zložky výberu akcie aj zložkou ako vykonať zvolenú akciu.
- 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.



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

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
Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
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 Brtán
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

Zúčastnení členovia	Bc. Ladislav Borženský Bc. Ján Kohút Bc. Vladimír Janov Bc. Peter Brtáň Bc. Martin Petráš Bc. Marek Koperdák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	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"> 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. Tím si prerozdelenil dokumentáciu GoS tak, že každý člen tímu sa zameral 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.
<p>5. Rozdelenie úloh pre najbližšie obdobie</p> <ul style="list-style-type: none"> LB <ul style="list-style-type: none"> určite sa zamerať na brankára - už vieme o probléme, že sa pri vybehnutí niekedy nestíha vrátiť naspäť zlepšiť jeho rozohrávku. pri rozohrávaní nezvažuje situáciu, kope kde je otočený (max. sa pozrie ešte na druhú stranu) pozrieť sa na loptošov, oni sa dosť venovali brankárovi a taktiez do zápisnice, tam je k tejto úlohe napísane ešte viac. PB <ul style="list-style-type: none"> 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. VJ <ul style="list-style-type: none"> 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. JK



<ul style="list-style-type: none"> - ball facing a ball searching - skúsiť sa pozrieť na brainstormers, myslím, že oni to mali implementované, mal si ich aj v rámci analýzy... - libero - mal to tiež tím Brainstormers • MP <ul style="list-style-type: none"> - algoritmus vylučovania premenných a koordinačné grafy - to je vec, ktorú GoS nestihli dokončiť • MK <ul style="list-style-type: none"> - heterogénni hráči - toto malo implementované veľa tímov, skúsiť nájsť niečo, aby sa to hodilo do našej architektúry
<p>6. Diskusia o hráčovi tímu GoS a o jeho vylepšeniach</p> <ul style="list-style-type: none"> • PB vypracoval zhrnutie nedostatkov hráča GoS. Zo zhrnutia vyplýva, že sa treba zamerať na brankára, zlepšenie nahrávok a rozohrávanie autov. • IK spomenul, že algoritmus eliminácie premenných je dosť nepresný pre použitie v Robocup, keďže hráči nevidia presne to isté, lebo dostávajú zašumené údaje zo servera. Preto sa môže stať, že každý hráč sa rozhodne ináč. • VJ zhodnotil, že prioritou pre nás sú prihrávky a brankár. • Doteraz sa nám podarilo získať len prototyp hráča GoS, preto je nutné požiadať členov tímu GoS, aby nám dali konečnú verziu hráča. • 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.
<p>7. Rozdelenie funkcií v tíme</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"> • VJ – vedúci tímu, • MK – manažér dokumentácie, • PB – manažér vývoja, • JK – manažér kvality, • LB – manažér podporných činností, • MP – manažér plánovania.

Plnenie starých úloh				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
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

Zúčastnení členovia	Ladislav Borženský Bc. Ján Kohút Bc. Vladimír Janov Bc. Peter Brtáň Bc. Martin Petráš Bc. Marek Koperdák Bc.
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	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>13. Dohodnutie sa na štruktúre dokumentácie</p> <ul style="list-style-type: none"> • PB navrhol jednotné používanie MS Office 2003 z dôvodu vzájomnej kompatibility. • MK predstavil navrhnuté logo „Jahodoví princovia“. • MK ako manažér dokumentácie upozornil na blížiaci sa termín odovzdávania prvotnej dokumentácie.
<p>14. Prezentácia futbalového stretnutia a sledovanie chýb</p> <ul style="list-style-type: none"> • MK pripravil a prezentoval futbalový zápas GoS proti GoS, kde sa sledovali spomínane nedostatky
<p>15. Organizačne veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizačne veci a úlohy sú uvedené v poslednej tabuľke dokumentu, kde je bližšie zašpecifikované zadanie a príslušná osoba, ktorej je priradená. • MK pripravil plán úloh zameraných na zosumarizovanie prvotnej dokumentácie na odovzdanie

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



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
6	14.11.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
23. Diskusia o formálnej stránke dokumentácie 24. Diskusia o vytvorení zmienky o protype v rámci hrubého návrhu 25. Diskusia o vyvarovaní sa chýb v dokumentácii 26. Organizačné veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň

Priebeh stretnutia
16. Ukážka stavu dokumentácie <ul style="list-style-type: none">• MK predviedol IK a celému tímu ukážku stavu dokumentácie (jej jednotlivých častí) tesne pred odovzdaním. Mohli sme spoločne skonštatovať, že dokumentácia je po vecnej a formálnej stránke veľmi dobre napísaná, za čo patrí manažerovi pochvala.
17. Vyriešenie problémov s formátovaním a odkazmi <ul style="list-style-type: none">• MK požiadal o radu pri referencovaní štýlu v záhlaví, vyriešil to JK.• IK spomenul o štandarde pri značení tabuliek – majú byť hore vľavo.
18. Diskusia o vytvorení zmienky o prototype <ul style="list-style-type: none">• Tím sa dohodol na úlohách pre implementáciu prototypu (zoradené podľa priority):<ol style="list-style-type: none">1. kouč, heterogénny hráči,2. brankár.
19. Poučenie pre vyvarovanie sa chýb v písaní dokumentácie <ul style="list-style-type: none">• MK sa opýtal IK aké najčastejšie problémy sú pri dokumentácii. IK mu odpovedal, aby sme sa vyvarovali najčastejším chybám, ktoré spočívajú

v tom, že dokumentácie bývajú stručné a málo zrozumiteľné.

- Čo sa týka GoS, IK sa vyjadril, že po formálnej stránke mali celkom dobrú dokumentáciu, čo sa týka formálnej stránky, tá bola veľmi dobrá, po vecnej stránke to bol skôr priemer.

20. Rozdelenie úloh na celý týždeň

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
5.1	Prepísať zápisnice do požadovaného formátu		7.11.07	splnená
5.2	Pridanie projektu do SVN a Eclipse prostredia	všetci	7.11.07	splnená
5.3	Vytvoriť príslušným úlohám Issues	VJ	7.11.07	splnená
5.4	Dokumentácia – Zloženie tímu	MP	7.11.07	splnená
5.5	Dokumentácia – Rozdelenie úloh a plnenie úloh	MP	7.11.07	splnená
5.6	Dokumentácia – Plán na zimný semester	VJ	7.11.07	splnená
5.7	Dokumentácia – Hrubý plán na letný semester	VJ	7.11.07	splnená
5.8	Dokumentácia – Autorstvo k jednotlivým kapitolám	MK	7.11.07	splnená
5.9	Dokumentácia – Komunikácia v tíme	VJ	7.11.07	splnená
5.10	Príprava preberacieho protokolu	LB	7.11.07	splnená
5.11	Skompletizovanie všetkých úloh	MP	7.11.07	splnená
5.12	Skompletizovanie dokumentácie do jedného celku	VJ	7.11.07	splnená
5.12	Dokumentácia – správa tabuliek, obrázkov	MK	7.11.07	splnená
5.13	Úprava dokumentácie do štandardnej formy	MK	7.11.07	splnená
5.14	Odoslanie použitej literatúry	všetci	7.11.07	splnená
5.15	Dokumentácia – anotácia, úvod, záver	PB	7.11.07	splnená
5.16	Dokumentácia – analýza existujúcich tímov, metód a prostredia RoboCup	MK	7.11.07	splnená
5.17	Dokumentácia – Analýza servera	MK	7.11.07	splnená
5.18	Dokumentácia – Špecifikácia návrhu riešenia	VJ,MP	7.11.07	splnená
5.19	Dokumentácia – Hrubý návrh	LB	7.11.07	splnená
5.20	Dokumentácia – Skompletizovanie dokumentov do jedného celku	LB	7.11.07	splnená
5.21	Úprava celkovej dokumentácie do štandardnej formy	MK	7.11.07	splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav

6.1	Popísanie obrázkov	MK, JK, LB	21.11.07	začatá
6.2	Popísanie tabuliek	MK, JK, LB	21.11.07	začatá
6.3	Vytvoriť osobitnú zmienku pre prototyp v rámci hrubého návrhu	Borženský	21.11.07	začatá
6.4	Skontrolovať chyby v dokumentácii	všetci	21.11.07	začatá
6.5	Skontrolovať dokument podľa štandardov	Brtáň	21.11.07	začatá
6.6	Upraviť zápisnice v rámci príloh	Petráš	21.11.07	začatá
6.7	Zadanie úloh do Google Code	Janov	21.11.07	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
7	21.11.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
27. Zhodnotenie dokumentácie 28. Posudok 29. Stav posudku dokumentácie tímu č. 13 30. Obsah posudku 31. Heterogénny hráč a kouč 32. Prezentácia

Priebeh stretnutia
<p>1. Zhodnotenie dokumentácie</p> <ul style="list-style-type: none"> • IK informoval o našej dokumentácii – všetky náležitosti sa nachádzajú v dokumentácii a na prvý pohľad sa mu práca pozdáva. • Vytkol niekoľko gramatických chýb, ktoré videl v dokumentácii.
<p>2. Posudok</p> <ul style="list-style-type: none"> • IK upozornil na vytvorenie posudku a jeho odovzdanie. • Na posudok sa vytvára reakcia. • Reakcia k posudku má byť priložená v nasledujúcej dokumentácii. Reakcia bude v dokumentácii ako príloha. • Do dokumentácii máme vložiť náš posudok i posudok našej práce iným tímom
<p>3. Stav posudku dokumentácie tímu č. 13</p> <ul style="list-style-type: none"> • VP oboznámil vedúceho tímu o stave posudku. Úlohy k posudku boli zadane počas predchádzajúceho týždňa. • Koncom dnešného dňa budú odovzdané všetky časti posudku a v priebehu zajtrajšku MK skompletizuje dokument a upraví do formy, aby sme to v piatok 23.11.2007 mohli odovzdať
<p>4. Obsah posudku</p> <ul style="list-style-type: none"> • IK informoval aj o posúdení časti riadenia projektu a komunikácii. JK už túto časť naštudoval a aj vypichol klady a zápory dokumentácie. • IK uviedol základné atribúty, ktoré by posudok mal obsahovať <ul style="list-style-type: none"> • klady • zápory • formálnu • obsahovú stránku

<p>5. Heterogénny hráč a kouč</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozprava o vzťahu medzi heterogénnym hráčom a koučom • IK odporučil implementovať do prototypu viac než len kouča a heterotypy. Napr. skúsiť niečo zrealizovať z plánu na letný semester.
<p>6. Prezentácia</p> <ul style="list-style-type: none"> • IK upozornil na vytvorenie prezentácie, ktorá bude prezentovaná koncom semestra.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
6.1	Popísanie obrázkov	MK, JK, LB	21.11.07	splnená
6.2	Popísanie tabuliek	MK, JK, LB	21.11.07	splnená
6.3	Vytvoriť osobitnú zmienku pre prototyp v rámci hrubého návrhu	Borženský	21.11.07	splnená
6.4	Skontrolovať chyby v dokumentácii	všetci	21.11.07	splnená
6.5	Skontrolovať dokument podľa štandardov	Brtáň	21.11.07	splnená
6.6	Upraviť zápisnice v rámci príloh	Petráš	21.11.07	splnená
6.7	Zadanie úloh do Google Code	Janov	21.11.07	splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
7.1	Finálne dokumenty ponechať a všetkých staré dokumenty odstrániť, resp. premiestniť do iného priečinka.	LB	21.11.07	začatá
7.2	Vytvorenie novej adresárovej štruktúry v SVN.	JK	23.11.07	začatá
7.3	Skúsiť funkčnosť SVN, zameranie sa na 'LOCK'	MP	21.11.07	začatá
7.4	Nájdenie všetkých možných implementácií kouča v starších hráčoch.	LB, VJ, MK	24.11.07	začatá
7.5	Zistiť ako to je s odovzdaním posudku prototypu.	MK	nasledujúce stretnutie	začatá
7.6	Pripraviť ďalšie možnosti ako vylepšiť prototyp.	Všetci	nasledujúce stretnutie	začatá
7.7	Zadať úlohy zo 7. stretnutia do google code.	VP	21.11.07	začatá
7.8	Spracovať zápis a dať ho do použiteľnej podoby.	MK	23.11.07	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
8	28.11.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
33. Zhodnotenie plnenia starých úloh
34. Diskusia
35. Stanovenie úloh na ďalšie stretnutia

Priebeh stretnutia
<p>7. Plnenie starých úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskutovalo sa plnenie starých úloh
<p>8. Diskusia</p> <ul style="list-style-type: none"> MP vysvetlil spôsob práce s SVN a binárnymi súbormi. Taktiež sa dohodlo na zapnutí zaznamenávania revízií v MS Word. Rozoberali sa zdrojové kódy kouča, niektoré tímy používajú rovnaké zdrojové kódy. Riešilo sa taktiež kde v zdrojových kódoch je potrebné implementovať funkcionality kouča. Objasnili sa podmienky, ako sa prezentuje prototyp a prezentácia. Riešili sa ďalšie termíny odovzdania častí projektu. Navrhlo sa pokúsiť riešiť správanie brankára a kouča. MP nás oboznámil o funkcionalite vyhľadávania na stránke tímu. Riešil sa posudok k prototypu a rozoberali sa niektoré veci, ktoré vytkli oponenti.
<p>9. Stanovenie nových úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> Stanovili sa úlohy na ďalšie stretnutia.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
7.1	Finálne dokumenty ponechať a všetkých staré dokumenty odstrániť, resp. premiestniť do iného priečinka.	LB	21.11.07	splnená
7.2	Vytvorenie novej adresárovej štruktúry v SVN.	JK	23.11.07	splnená
7.3	Skúsiť funkčnosť SVN, zameranie sa na 'LOCK'	MP	21.11.07	splnená



7.4	Nájdienie všetkých možných implementácií kouča v starších hráčoch.	LB, VJ, MK	24.11.07	splnená
7.5	Zistiť ako to je s odovzdaním posudku prototypu.	MK	29.11.07	splnená
7.6	Pripraviť ďalšie možnosti ako vylepšiť prototyp.	Všetci	29.11.07	splnená
7.7	Zadať úlohy zo 7. stretnutia do google code.	VP	21.11.07	splnená
7.8	Spracovať zápis a dať ho do použiteľnej podoby.	MK	23.11.07	splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
8.1	Práca na koučovi.	Všetci	05.12.07	začatá
8.2	Práca na brankárovi.	Všetci	05.12.07	začatá
8.3	Riešiť sprístupnenie Google Group pre verejnosť.	MP	05.12.07	začatá
8.4	Stanoviť zodpovedných na vytvorenie reakcie na posudok.	MK	17.12.07	začatá
8.5	Vyriešiť spôsob prezentácie.	Všetci	nasledujúce stretnutie	začatá
8.6	Zadanie úloh pre prácu so zdrojovými súbormi.	JK	01.12.07	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
9	5.12.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
36. Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia 37. Rozdelenie tímu do skupín 38. Implementácia kouča 39. Analýza logov 40. Zlepšenie brankára 41. Ostané

Priebeh stretnutia
<ul style="list-style-type: none"> • Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia <ul style="list-style-type: none"> • MK informoval o stave dlhodobej úlohy reagovať na posudok návrhu a dokumentácie riadenia tímom FC UTTP 06. MK na úlohe priebežne pracuje. • MP sa nepodarilo vyriešiť úlohu 8.3 - Riešiť sprístupnenie Google Group pre verejnosť. Termín splnenia úlohy sa presúva do najbližšieho stretnutia – 12.12.2007 • Úloha 8.5 - Vyriešiť spôsob prezentácie – sa vyrieši v týždni od 10. 12 do 16. 12. • Ostatné úlohy z minulého týždňa boli splnene
<ul style="list-style-type: none"> • Rozdelenie tímu do skupín <ul style="list-style-type: none"> • VJ informoval o rozdelení tímu na dve skupiny. • VJ a JK sa zaoberajú implementáciou kouča. • LB, PB, MK a MP sa zaoberajú zlepšením brankára. V rámci tejto skupiny sa LB a MK zaoberajú problémom vracania sa brankára po vybehnutí. PB a MP sa zaoberajú problémom s prihrávkami brankára. • VJ informoval o najbližších úlohách jednotlivých tímov.
<ul style="list-style-type: none"> • Implementácia kouča <ul style="list-style-type: none"> • VJ a JK informovali o implementovaní a rozbehaní kouča. JK informoval, že hráč po implementovaní kouča prehral zápas s pôvodným tímom. IK povedal, že je normálne ak hráč začne po implementovaní kouča prehrávať zápasy. Kouča je potrebné vyladiť. • IK zopakoval, že je možné definovať najviac 6 rôznych heterotypov. Každý heterotyp je možné priradiť najviac 3 hráčom. • VJ navrhol využiť kouča na striedania hráčov počas zápasu na základe zostávajúcej energie hráčov.



<ul style="list-style-type: none"> • IK informoval, že je dobrou stratégiou ak si hráč ušetrí heterotypy aj pre striedajúcich hráčov.
<ul style="list-style-type: none"> • Analýza logov <ul style="list-style-type: none"> • PB a MP mali za úlohu nájsť nástroj na analýzu logov zo zápasov. • Ako najlepší nástroj zvolili nástroj LogAlyzer. • PB predstavil tímu základné funkcie nástroja LogAlzyer.
<ul style="list-style-type: none"> • Zlepšenie brankára <ul style="list-style-type: none"> • MP informoval o svojich návrhoch na vylepšenie brankára. Ako najväčší problém brankára vidí nepresnosť prihrávok. • MP sa najprv zameril na analýzu či je algoritmus prihrávok implementovaný podľa návrhu. Na základe analýzy kódu zistil, že algoritmus je implementovaný podľa návrhu. • IK naznačil, že dôvodom slabšej analýzy prihrávajúceho hráča môže byť skutočnosť, že uhol ako jednorozmerná veličina je analyzovaný v dvojrozmernom priestore ihriska. • IK taktiež odporučil implementovať špeciálny typ prihrávok len pre brankára. Taktiež navrhol aby brankár nevykopol loptu na miesto, kde sa nachádza protihráč. Lepšou alternatívou je vykpnúť loptu do prázdneho priestoru. • MP navrhol upraviť algoritmus tímu Gang Of Six tak, aby sa výhodnosť alternatívy prítomnosťou protihráča v priestore neznižovala. Takáto alternatíva by sa mala automaticky zavrhnúť. • IK navrhol zachytávať logovacie záznamy brankára pre lepšiu analýzu správania sa brankára. • LB a MK sa zaoberali spätným vracaním sa brankára. LB našiel miesta v zdrojových kódov, kde je potrebné implementovať upravenú funkcionality. Pre lepšie pochopenie správania sa brankára potrebuje nástroj na analýzu logov. LB navrhol aby brankár necúval, ale otočil sa a bežal naspäť. IK upozornil, že na malých vzdialenostiach je naopak otočenie sa pomalšie ako keby brankár cúval. LB následne navrhol aby sa brankár otočil a bežal len po šestnástku a v nej už len cúval naspäť. • PB sa opýtal na frekvenciu vybehávania brankára za šestnástku. IK povedal, že sa to stáva len občasne.
<ul style="list-style-type: none"> • Ostatné <ul style="list-style-type: none"> • MP informoval, že sa pokúsi importovať projekt do prostredia MS Visual Studio. • JK sa opýtal či niekto potrebuje meniť úroveň logovania. Tím sa zhodol, že to nieje potrebné. • JK zhrnul úlohy na ďalší týždeň pre jednotlivé tímy. • VJ pochválil JK za vynaloženú snahu a prínos k implementácii kouča. • VJ upozornil na to aby boli všetky návrhy a vylepšenia zapísané v systéme Google Code.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
8.1	Práca na koučovi.	Všetci	05.12.07	splnená
8.2	Práca na brankárovi.	Všetci	05.12.07	splnená



8.3	Riešiť sprístupnenie Google Group pre verejnosť.	MP	05.12.07	splnená
8.4	Stanoviť zodpovedných na vytvorenie reakcie na posudok.	MK	17.12.07	splnená
8.5	Vyriešiť spôsob prezentácie.	Všetci	05.12.07	splnená
8.6	Zadanie úloh pre prácu so zdrojovými súbormi.	JK	01.12.07	splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
9.1	Implementácia striedaní hráčov počas zápasu	VJ, JK	15.12.07	začatá
9.2	Implementácia algoritmu vracania sa brankára po vybehnutí.	LB, MK	7.12.07	začatá
9.3	Zlepšiť prihrávky brankára.	PB, MP	15.12.07	začatá
9.4	Zachytiť logovacie záznamy brankára.	MP	12.12.07	začatá
9.5	Nainštalovať pracovné prostredie.	MK	12.12.07	začatá
9.6	Naučiť sa analyzovať logy.	Všetci	12.12.07	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
10	12.12.2007	Softvérové štúdio	18.00

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

Program stretnutia
42. Zhodnotenie plnenia starých úloh 43. Diskusia 44. Stanovenie úloh na ďalšie stretnutia

Priebeh stretnutia
10. Plnenie starých úloh <ul style="list-style-type: none">Diskutovalo sa plnenie starých úloh
11. Diskusia <ul style="list-style-type: none">IK navrhol riešiť striedania hráčov tak, aby to mohlo byť rozširiteľné, aby sa bralo do úvahy nielen hodnota stamina, ale taktiež skóre zápasu a iné atribúty.LB a MK vysvetľovali princíp zlého vracania sa brankára. Analyzovali implementované metódy, postupnosť ich volania. LB vysvetlil, že je veľmi malo pravdepodobné, že brankár vybehne za 16, pretože je to ovplyvnené vzdialenosťou k najbližšiemu hráčovi.Prvá možnosť bola je, že sa spýtame, či je mimo 16 a keď je, tak aby sa späť nevracal dozadu, ale otočil sa smerom k bráne a ísť dopredu.Druhá možnosť vylepšenia je zúženie výbehu brankára.Je dôležité takisto zistiť, ako ďaleko je brankár od 16 a na základe sa toho prípadne rozhodnúť, ktorá možnosť sa využije.IK navrhol odsimulovať obidva možnosti a na základe nich sa neskôr rozhodnúť o výbere implementácie jednej z nich. Vyjadril sa, že je ťažko určiť, pre ktorú možnosť sa rozhodnúť.Vyskúšať hry s ostatnými hráčmi, aj medzinárodnými.LB polemizoval nad možnosťou, že brankár môže chytiť loptu aj mimo 16.

<ul style="list-style-type: none"> • IK navrhol zväčšiť rozdiel medzi branárom a loptou a loptou a útočiacim súperovým hráčom. • MP hovoril o tom, že sa stáva, že hráčovi sa stáva, že keď slabo odkopne loptu, teda lopta bude blízko neho, tak zostáva v aktívnej úlohe, teda nevracia sa na svoju strategickú pozíciu. • PB a MP hovorili o vylepšenia prihrávkov. IK sa pýtal, či rozmýšľali, že sa prihrávky zlepšia aj všeobecne. IK povedal, že to do pondelka treba aj opísať, vyskúšať si. • IK hovoril s MP o tom, že by bolo dobré rozbehať server na servere wasabi.fiit.stuba.sk a mohli by sa tak neustále robiť simulácie zápasov, na základe ktorých by sa otestovali novoimplementované vlastnosti. • IK hovoril o tom, ako je nevýhodné robiť testovanie (najmä v letnom semestri) finálneho produktu len na jednom hráčovi, keďže sa týmto spôsobom nedajú odhaliť ďalšie nedostatky. Hovoril o Parretovej optimalizácii – zlepšenie vlastností, vďaka ktorým sa uhrá lepší výsledok proti jednému protihráčovi a proti ďalším sa nezhorší. • IK hovoril o prezentácii, je treba dať úvod do hráča, od ktorého tímu sme ho prebrali, čo sme sa rozhodli vylepšiť, prečo, čo sme spravili, ako sa zmenila situácia po implementácii. Prezentácia má skôr technický charakter, bez simulovania zápasov, trvá okolo 20 minút.
<p>12. Stanovenie nových úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stanovili sa úlohy na ďalšie stretnutia.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
9.1	Implementácia striedaní hráčov počas zápasu	VJ, JK	15.12.07	začatá
9.2	Implementácia algoritmu vracania sa brankára po vybehnutí.	LB, MK	7.12.07	začatá
9.3	Zlepšiť prihrávky brankára.	PB, MP	15.12.07	začatá
9.4	Zachytiť logovacie záznamy brankára.	MP	12.12.07	splnená
9.5	Nainštalovať pracovné prostredie.	MK	12.12.07	splnená
9.6	Naučiť sa analyzovať logy.	Všetci	12.12.07	splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
10.1	Implementácia algoritmu vracania sa brankára po vybehnutí.	LB, MK	15.12.07	začatá
10.2	Vyriešiť problémy konfigurácie MS Visual Studia	MK, MP	13.12.07	začatá
10.3	Zozbierať rôzne typy cudzích hráčov	JK	14.12.07	začatá



10.4	Vytvorenie spúštiacieho skriptu, aby sa spúšťal server, hráči aj kouč naraz.	JK	14.12.07	splnená
10.5	Vyriešiť spôsob prezentácie.	MK	16.12.07	začatá
10.6	Vytvorenie dokumentácie	LB	16.12.07	začatá
10.7	Poskytnúť MK výstupy zo svojich riešených častí pre účely prezentácie	ALL	16.12.07	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
11	21.2.2008	CD35	18.00

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

Program stretnutia
1. Reakcia na posudok k prototypu 2. Diskusia 3. Prebraná problematika trénera

Priebeh stretnutia
1. Reakcia na posudok k prototypu <ul style="list-style-type: none">• Je nutné si vyžiadať posudok k prototypu a pripraviť reakciu na neho.
2. Diskusia <ul style="list-style-type: none">• Pripomenuli sme si, čo sme spravili v rámci prototypu• Hovorili sme o tom, čo je nutné riešiť v rámci letného semestra• VJ má urobiť návrh toho, ako sa majú striedať hráči (v rámci heterotypov)• MP a PB majú vylepšiť fitness funkciu pre prihrávky a skontrolovať, či hráči nevyužívajú zdieľanú pamäť pre svoju komunikáciu resp. pre zdieľanie informácií o modele sveta• LB a MK majú ešte riešiť problémy s výbehom brankára• Celkovo je nutné sa zamerať na dokončenie algoritmu eliminácie premenných
3. Prebraná problematika trénera <ul style="list-style-type: none">• Je nutné naštudovať si možnosti trénera. Musíme ho využiť pri dokončovaní algoritmu eliminácie premenných a pri riešení fitness funkcie pre prhrávky• Potrebujeme si nájsť nejakého voľne dostupného trénera



Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
11.1	Získať posudok k prototypu	VJ	27.2.08	začatá
11.2	Pripraviť reakciu na posudok	MK	27.2.08	začatá
11.3	Nájsť trénera	JK	27.2.08	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
12	27.02.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohút	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Marek Koperdák	
Chýbajúci členovia	Ladislav Borženský	LB

Program stretnutia

1. Ospravedlnenie neprítomnosti Ladislava Borženského
2. Odovzdanie a zhodnotenie reakcia na posudok
3. Plnenie úloh z posledného stretnutia
4. Stanovenie nových úloh
5. Webové sídlo tímu

Priebeh stretnutia

1. Ospravedlnenie neprítomnosti LB

- Tím predniesol ospravedlnenie Ladislava Borženského, ktorý kvôli chorobe nemohol dostaviť na stretnutie.

2. Odovzdanie a zhodnotenie reakcia na posudok

- VP odovzdal vytlačenú verziu reakcie na posudok, ktorý sme priali od tímu č. 13.
- IK si prečítal krátku reakciu a žiadal o zmenu reakcie na kapitolu 2.4 Brankár, kde sa mu zdalo, že to nie je v dostatočnej kvalite.

3. Plnenie úloh z posledného stretnutia

- JK zreferoval svoju činnosť zameranú na hľadanie vhodného trénera, ktorý by bol určený na vytvorenie špecifických herných situácií, ktoré by slúžili na testovanie správania sa hráčov tímu.
- Vytkol problém nájdenia už existujúceho riešenia v Internete. Nájdený hráč sa nachádzal už v práci tímu Stupid Dox.
- Tím sa rozhodol pre použitie tohto trénera.
- Tréner je funkčný a je z časti popísaný v samotnom kóde. Využíva XML na vytváranie modelových situácií. Prostredníctvom trénera je možné určiť pozíciu, natočenie hráčov a ďalšie vhodné atribúty.
- VJ tím doviedol do progresu, ktorý bol vykonaný prácou na časti výmeny, čiže striedania heterogénnych hráčov počas zápasu a taktiež podtkol, čo plánuje v ďalšom čase robiť
- Striedanie nie je ešte úplne dokončené. Nie sú zapracované všetky vlastnosti, ktoré by chcel VJ zapracovať.
- Pri striedaní sa používa existujúca funkcia.

<ul style="list-style-type: none"> VJ navrhuje striedanie na základe <ol style="list-style-type: none"> staminy a dodatočných podmienok skóre MP a PB počas uplynulého týždňa boli veľmi zaneprázdnení inými povinnosťami, preto neboli schopní pokračovať v práci na vylepšení brankára. MK prezentoval činnosť LB a MK počas posledného týždňa. Podotkol, že nebolo možné overiť funkčnosť a správnosť riešenia z dôvodu, že nebol na to nástroj. Po tomto stretnutí máme k dispozícii trénera. MK a LB rátajú s jeho využitím a doladením už vykonaných zmien v kóde hráčas.
<p>4. Stanovenie nových úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> Vid' tabuľku „Nové úlohy“
<p>5. Webové sídlo tímu</p> <ul style="list-style-type: none"> Webové sídlo tímu Jahodoví princovia bude aktualizované o nové dokumenty a potrebné náležitosti.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
11.1	Získať posudok k prototypu	VJ	27.2.08	splnená
11.2	Pripraviť reakciu na posudok	MK	27.2.08	splnená
11.3	Nájsť trénera	JK	27.2.08	splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
12.1	Dopracovanie časti "Brankár" našej Reakcie na posudok	LB	nasledujúce stretnutie	začatá
12.2	Vytvorenie „buildu“ trénera vo Visual Studio a rozposlať vygenerovaný .exe súbor všetkým členom tímu.	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
12.3	Predloženie presného návrhu ako bude striedanie riešené. Tím posúdi predložené riešenie na nasledujúcom riešení.	VJ	nasledujúce stretnutie	začatá
12.4	Vylepšiť fitness funkciu pre prihrávky a skontrolovať, či hráči nevyužívajú zdieľanú pamäť pre svoju komunikáciu resp. pre zdieľanie informácií o modeli sveta	MP, PB	nasledujúce stretnutie	Priebeh
12.5	Naštudovať analýzu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	začatá
12.6	Predstavenie a otestovanie algoritmu eliminácie premenných prostredníctvom trénera	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
12.7	Pozrieť sa na funkčnosť trénera po dodaní exe súboru trénera. Je to podstatné kvôli testovaniu už zrealizovanej práce. Testovať doterajšie zmeny vykonané na kóde.	Všetci	nasledujúce stretnutie	začatá
12.8	Doplniť plán činností na letný semester na našom webovom sídle	VJ	nasledujúce stretnutie	začatá



12.9	Doplnenie dokumentov na naše webové sídlo	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
12.10	Doladenie implementovaných zmien v kóde hráča na základe výsledkov testovania a simulovania hry s použitím trénera	LB, MK	nasledujúce stretnutie	začatá
12.11	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	Dlhodobá 25.3.2008	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
13	05.03.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohút	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Ladislav Borženský	
Chýbajúci členovia		

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Opätovné odovzdanie reakcie na posudok 2. Plnenie úloh z posledného stretnutia 3. Zhodnotenie implementácie a úpravy brankára 4. Stanovenie nových úloh

Priebeh stretnutia
<p style="text-align: center;">1. Opätovné odovzdanie reakcie na posudok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tím opätovne odovzdal reakciu na posudok. Dôvodom bola oprava hodnotenia časti reakcie na brankára. • IK si prečítal reakciu a skontroloval zmenu na reakciu na kapitolu 2.4 Brankár.
<p style="text-align: center;">2. Plnenie úloh z posledného stretnutia</p> <ul style="list-style-type: none"> • MP zreferoval svoju činnosť z posledného týždňa. Oboznámil nás s tým, že pripravil trénera a script na jeho spúšťanie. Dohodlo sa, že tréner bude pridaný do základu hráča pre jeho následne využívanie. • MK, LB rozprávali o brankárovi a vylepšeniach, ktoré pripravili. Pomocou trénera otestovali konštantu, ktorú menili. Následne dospeli k záveru, že nie je vhodné zasahovať do algoritmu bránenia. Následne sa dohodlo, že nebude sa meniť algoritmus. • VJ referoval o činnosti, ktorú vykonal. Rozprával o analýze striedania hráčov. Následne sa dospelo k záveru, že je dôležitá podrobnejšia a hlbšia analýza. Tá je nosná pre VJ na ďalší týždeň. • PB referoval o analýze a práci na algoritme určeného na zvýšenie fitnes prihrávania
<p style="text-align: center;">3. Zhodnotenie implementácie a úpravy brankára</p> <ul style="list-style-type: none"> • LB a MK pripravili testy pomocou dodaného trénera na zmenenú konštantu vo funkcionalite bránenia brankára. Výsledky z testov poukázali na nesprávne nastavenie spomínanej konštanty a to viedlo k následnému zmenšeniu jej hodnoty • zároveň testy poukázali na neodôvodnené menenie algoritmu bránenia brankára a to malo za následok odstúpenia od spomínanej úlohy po dohode s ostatnými

členmi tímu.

4. Stanovenie nových úloh

- Vid' tabuľku „Nové úlohy“

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
12.1	Dopracovanie časti "Brankár" našej Reakcie na posudok	LB	05.03.08	splnená
12.2	Vytvorenie „buildu“ trénera vo Visual Studio a rozposlať vygenerovaný .exe súbor všetkým členom tímu.	MP	05.03.08	splnená
12.3	Predloženie presného návrhu ako bude striedanie riešené. Tím posúdi predložené riešenie na nasledujúcom riešení.	VJ	05.03.08	priebeh
12.4	Vylepšiť fitness funkciu pre prihrávky a skontrolovať, či hráči nevyužívajú zdieľanú pamäť pre svoju komunikáciu resp. pre zdieľanie informácií o modeli sveta	MP, PB	05.03.08	priebeh
12.5	Naštudovať analýzu eliminácie premenných.	Všetci	05.03.08	splnená
12.6	Predstavenie a otestovanie algoritmu eliminácie premenných prostredníctvom trénera	MP	05.03.08	priebeh
12.7	Pozrieť sa na funkčnosť trénera po dodaní exe súboru trénera. Je to podstatné kvôli testovaniu už zrealizovanej práce. Testovať doterajšie zmeny vykonané na kóde.	Všetci	05.03.08	splnená
12.8	Doplniť plán činností na letný semester na našom webovom sídle	VJ	05.03.08	splnená
12.9	Doplnenie dokumentov na naše webové sídlo	MP	05.03.08	splnená
12.10	Doladenie implementovaných zmien v kóde hráča na základe výsledkov testovania a simulovania hry s použitím trénera	LB, MK	05.03.08	splnená
12.11	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	05.03.08	priebeh

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
13.1	Importovanie trénera do hráča a príprava spúšťačieho skriptu	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
13.2	Pridať reakciu na posudok na webové sídlo	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
13.3	Uzatvorenie práce na brankárovi a poznačenie zistených faktov	LB, MK	nasledujúce stretnutie	začatá
13.4	Nájsť, kde sa v kóde nachádza AEP	LB, JK	nasledujúce stretnutie	priebeh



			e stretnutie	
13.5	Zistenie možnosti logovania AEP	JK	nasledujúce stretnutie	začatá
13.6	Podrobná analýza možnosti striedania, skúmanie logov	VJ	nasledujúce stretnutie	priebeh
13.7	Vylepšenie fitness funkcie pre prihrávky	MP, PB	nasledujúce stretnutie	priebeh
13.8	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	priebeh



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
14	12.03.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohút	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Peter Brtáň	
Chýbajúci členovia		

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrola plnenia starých úloh 2. Implementácia zmien formácii počas zápasu 3. Algoritmus vylučovania premenných 4. Zlepšenie prihrávkov hráčov

Priebeh stretnutia
<p>Kontrola plnenia starých úloh</p> <ol style="list-style-type: none"> a. MP sa podarilo importovať trénera do hráča a pripraviť spúšťací skript. Taktiež pridal reakciu na posudok na webové sídlo tímu. b. LB a MK uzatvorili práce na brankárovi s tým, že ďalšia práca na tejto téme by už nebola efektívna. Zistené poznatky spísali do dokumentu. c. LB a JK našli súbory, v ktorých je implementovaná prvá časť APE. Taktiež uviedli, že logovanie pri prácach na tomto algoritme by malo byť bezproblémové. d. Ďalšie úlohy VJ, PB a MP sú popísané v nasledujúcich kapitolách.
<p>Implementácia zmien formácii počas zápasu</p> <ol style="list-style-type: none"> e. VJ analyzoval parametre, ktoré by mohli poslúžiť ako indikátor potreby striedania hráčov. f. Pôvodne preferovaný parameter – stamina hráča – sa ukázal ako nevhodný, lebo tá nikdy neklesne na neprijateľnú úroveň. g. VJ na základe analýzy navrhuje pozmeniť pri nepriaznivom skóre len formáciu. Nenavrhuje striedať jednotlivých hráčov. h. IK s týmto návrhom súhlasil. Z jeho skúsenosti vyplýva, že aj mala zmena formácie dokáže podstatne zmeniť herný prejav tímu. i. IK upozornil, že túto funkcionálnosť bude potrebné podrobne otestovať
<p>Algoritmus vylučovania premenných</p> <ol style="list-style-type: none"> j. LB informoval, že v zdrojových kódoch sa nachádza veľa neimplementovaných metód k APE. V kóde je prítomná len hlavička týchto metód. k. JK informoval, že role, ktoré sú priradzované hráčom sú definované ako

<p>dátový typ. Pridelovanie roli je ešte potrebné overiť. Taktiež je potrebné overiť, či bola funkcionálnosť tímu GoS implementovaná správne.</p> <p>l. MP navrhol rozdelenie tímu do viacerých podtímov, ktoré by pracovali nezávisle.</p> <p>m. LB a PB boli poverení analýzou nedokončenej časti algoritmu. Ich úlohou je pripraviť dokument s úlohami, ktoré bude potrebné implementovať.</p>
<p>Zlepšenie prihrávok hráčov</p> <p>n. MP navrhol preskúmať vnútornú reprezentáciu brankára. Navrhol spustiť len brankára, inicializovať mu model sveta a následne ho debugovať.</p> <p>o. IK na otázku tímu odpovedal, že brankár a hráči v poli majú rovnakú presnosť prihrávok. IK ďalej informoval, že brankár vždy pred akoukoľvek akciou najprv 2 cykly loptu podrží aby získal aktuálny model sveta. Brankár pri rozohrávaní ma vždy aktuálny model sveta.</p>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
13.1	Importovanie trénera do hráča a príprava spúšťačieho skriptu	MP	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.2	Pridať reakciu na posudok na webové sídlo	MP	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.3	Uzatvorenie práce na brankárovi a poznačenie zistených faktov	LB, MK	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.4	Nájsť, kde sa v kóde nachádza AEP	LB, JK	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.5	Zistenie možnosti logovania AEP	JK	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.6	Podrobná analýza možnosti striedania, skúmanie logov	VJ	nasledujúce stretnutie	Splnená
13.7	Vylepšenie fitness funkcie pre prihrávky	MP, PB	nasledujúce stretnutie	priebeh
13.8	Vylepšenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	priebeh

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
14.1	Spísať metodiku debugovania hráčov.	MP	nasledujúce stretnutie	začatá
14.2	Implementácia zmien formácii	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
14.3	Overenie správnosti implementácie APE	MK, JK	Nasledujúce stretnutie	Začatá
14.4	Identifikovať ďalšie kroky v implementácii APE	LB, PB	Nasledujúce stretnutie	Začatá
14.5	Priebežne písať dokumentáciu	Všetci	Priebežne	Začatá
14.6	Analýza súboru PlayerTest.cpp	PB	Nasledujúce stretnutie	začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
15	19.03.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohut	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Ján Kohut	
Chýbajúci členovia		

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrola plnenia starých úloh 2. Diskusia plynúca z riešenia starých úloh 3. Stanovenie nových úloh

Priebeh stretnutia
<p>Kontrola plnenia starých úloh</p> <p>p. Prešlo sa plnenie starých úloh.</p> <p>q. Všetky úlohy boli splnené.</p>
<p>Diskusia plynúca z riešenia starých úloh</p> <p>r. VJ nás oboznámil s výsledkami testovania zmien formácií. Zmenou formácie na útočnejšiu padalo viac gólov. Preberala sa zmena formácií počas hry.</p> <p>s. MK a JK informovali o stave funkcionality. Funkcionalita APE je iba začatá, pridávajú sa iba role.</p> <p>t. PB a LB referovali o úlohách, ktoré zistili, že je potrebné implementovať v algoritme APE. K jednotlivým úlohám sa viedla diskusia. Podobne sa viedla sa diskusia o spôsobe výpočtu výnosovej funkcie. Taktiež sa zisťoval pôvod zdrojových kódov alebo predlohy APE.</p> <p>u. IK nám spresnil spôsob, ako sa postupuje pri výpočte APE, respektíve navrhol dvojprechodové hľadanie maxima. Viedla sa diskusia, v akom stave je implementácia APE. MP nastolil otázku, s koľkými rolami a hráčmi pracuje algoritmus APE. IK nám vysvetľoval ďalšie detaily algoritmu APE, napr. hĺbka do akej má pracovať algoritmus.</p> <p>v. PB pridával čiastkové funkcie, ktoré identifikoval s LB.</p> <p>w. PB nás oboznámil s funkcionalitou triedy PlayerTest.cpp, v ktorej bola funkcionalita starého hráča. V súčasnosti sa nepoužíva.</p>
<p>Stanovenie nových úloh</p> <p>x. Pridelili sa úlohy na ďalšie stretnutie.</p>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí
--



Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
14.1	Spísať metodiku debugovania hráčov.	MP	nasledujúce stretnutie	Splnená
14.2	Implementácia zmien formácii	VJ	nasledujúce stretnutie	Splnená
14.3	Overenie správnosti implementácie APE	MK, JK	Nasledujúce stretnutie	Splnená
14.4	Identifikovať ďalšie kroky v implementácii APE	LB, PB	Nasledujúce stretnutie	Splnená
14.5	Priebežne písať dokumentáciu	Všetci	Priebežne	Splnená
14.6	Analýza súboru PlayerTest.cpp	PB	Nasledujúce stretnutie	Splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
15.1	Rozbeh logovania a pridelenie roly pre hráča s algoritmom APE.	JK, MK	nasledujúce stretnutie	Začatá
15.2	Implementácia zmien formácií podľa konkrétnej udalosti.	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
15.3	Implementácia pomocných funkcií APE	MP, MK, VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
15.4	Doplnenie metódy variableEliminationAlgorithmCG	MP, MK, VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
15.5	Doplnenie metód valueRule... v triede Player	MP, MK, VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
15.6	Analýza a výpočtu výnosovej funkcie	PB, LB, JK	nasledujúce stretnutie	Začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
16	27.03.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohut	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Marek Koperdák	
Chýbajúci členovia	Peter Brtňan	PB

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ospravedlnenie neúčasti PB 2. Zhodnotenie úloh z posledného stretnutia tímu 3. Diskusia k APE

Priebeh stretnutia
<p>Kontrola plnenia starých úloh</p> <p>y. LB ospravedlnil neúčasť PB, ktorý sa nemohol zúčastniť stretnutia kvôli chorobe.</p> <p>z. IK prijal jeho ospravedlnenie</p>
<p>Kontrola plnenia starých úloh</p> <p>aa. JK sa nepodarilo zfunkčniť logovanie z triedy Player.cpp</p> <p>bb. VJ referoval o svojej práci. Problém bol, že zmena na ihrisku sa neprejavila. Snaha o zmenenie určitej funkcionality v triede <i>Formations</i>.</p> <p>cc. VJ skúsi debugovať podľa novej metodiky, ktorú dodal MP a zistiť, kde je problém.</p> <p>dd. MP navrhol, aby sme sa VJ pozrel na možnosť využitia Coucha v zmene formácií.</p> <p>ee. IK navrhol, aby VJ skúsil otestovať zmeneného hráča proti inému hráčovi.</p> <p>ff. MP sa podarilo vylepšiť rozohrávanie brankára. Brankár má lepší prehľad o hráčoch, dokáže lepšie nahráť.</p>
<p>Diskusia k APE</p> <p>gg. IK poznamenal, že niekedy má problém vniest sa do problémov, ktoré majú členovia tímu.</p> <p>hh. LB upovedomil o existencii výnosovej funkcie.</p> <p>ii. MK referoval o snahe implementovať pomocné funkcie algoritmu APE.</p> <p>jj. Všetci členovia budú pokračovať vo svojich úlohách týkajúcich sa APE.</p>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
15.1	Rozbehovanie logovania a pridelenie roly pre hráča s algoritmom APE.	JK, MK	nasledujúce stretnutie	Ukončená
15.2	Implementácia zmien formácií podľa	VJ	nasledujúce	Prebieha



	konkrétnej udalosti.		e stretnutie	
15.3	Implementácia pomocných funkcií APE	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha
15.4	Doplnenie metódy variableEliminationAlgorithmCG	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha
15.5	Doplnenie metód valueRule... v triede Player	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha
15.6	Analýza a výpočet výnosovej funkcie	PB,LB,JK	nasledujúce stretnutie	Prebieha

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
16.1	Vytvoriť dokumentáciu k vylepšeniu brankára, ktoré sa mu podarilo dosiahnuť.	VP	nasledujúce stretnutie	Začatá

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
17	2.4.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohut	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Vladimír Janov	
Chýbajúci členovia		

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrola plnenia starých úloh 2. Diskusia plynúca z riešenia starých úloh 3. Stanovenie nových úloh

Priebeh stretnutia
<p>Kontrola plnenia starých úloh</p> <p>kk. IK nás oboznámil so Študentskou vedeckou konferenciou, na ktorej sa bude prezentovať RoboCup. Koná sa 30. apríla. Bude potrebné pripraviť prezentáciu a ukážku hry.</p> <p>ll. Prešlo sa plnenie starých úloh.</p> <p>mm. MP oznámil zúčastneným o nástroji na prezeranie logov tímu GangOfSix, ktorý výrazne zjednoduší prezeranie logov.</p> <p>nn. IK nás oboznámil, že hlavné veci by mali byť do odovzdania produktu hotové, potom je čas na doladovanie a vypšovanie.</p>
<p>Diskusia plynúca z riešenia starých úloh</p> <p>oo. MK, LB a PB nás oboznámili s plnením úlohy „Implementácia pomocných funkcií APE“, pri ktorej plnení sa výrazne pokročilo. Zistilo sa, že algoritmus APE nebol implementovaný v rozsahu popisovanom v dokumentácii tímu Gang of Six. Doimplementovali sa metódy pre výpočet výnosovej funkcie, cykly metód pre kombinácie jednotlivých akcií agentov a ďalšie.</p> <p>pp. VJ a JK oboznámili zúčastnených o výsledkoch implementácie metódy isPassedBlocked, ktorá je súčasťou úlohy „Implementácia pomocných funkcií APE“. IK navrhol, aby sa namiesto oblžníka, pri určovaní plochy, v ktorej sa nachádzajú oponenti, bral do úvahy radšej trojuhoník.</p>
<p>Stanovenie nových úloh</p> <p>qq. Pridelili sa úlohy na ďalšie stretnutie.</p>



Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
16.3	Implementácia pomocných funkcií APE	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha
16.4	Doplnenie metódy variableEliminationAlgorithmCG	MP,MK,VJ	nasledujúce stretnutie	Prebieha

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
17.1	Pozrieť si prezentáciu pre ŠVK	ALL	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.2	Analýza zmien formácií zvládom na pozíciu lopty	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.3	Nájsť ďalších hráčov	VJ	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.4	isPassBlocked – zmeniť obdĺžnik na lichobežník, prípadne zaviesť kruh na recievera (brať do úvahy aj vzdialenosť).	VJ, JK	nasledujúce stretnutie	Začatá
17.5	Napísať svoje časti	ALL	nasledujúce stretnutie	Začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
18	9.4.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohut	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Martin Petráš	
Chýbajúci členovia	Peter Brtáň	PB

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ospravedlnenie neúčasti PB 2. Zhodnotenie úloh z posledného stretnutia tímu 3. Diskusia

Priebeh stretnutia
<p>Ospravedlnenie neúčasti PB</p> <p>rr. LB ospravedlnil neúčasť PB, ktorý sa nemohol zúčastniť stretnutia kvôli chorobe.</p> <p>ss. IK prijal jeho ospravedlnenie</p>
<p>Zhodnotenie úloh z posledného stretnutia tímu</p> <p>tt. 17.1, 17.2, 17.3 sme presunuli na ďalší týždeň z dôvodu časovej zaneprázdnenosti a nižšej priority úloh</p> <p>uu. 17.4 keďže ide o nábežnú prihrávkku, zmenili sme implementáciu isPassBlocked</p> <p>vv. 17.5 spravíme neskôr, keď bude ukončený vývoj na nejakom celku</p>
<p>Diskusia</p> <p>ww. Podarilo sa nám naimplementovať pomocné funkcie – ešte ich treba otestovať. IK odporúča zohnať si ďalších hráčov, aby sme mohli lepšie vyladiť hráča</p> <p>xx. 18.1 dokončiť nejaký testovací modul, nech sa to dá lepšie testovať.</p> <p>yy. Nájsť a zbuildovať ďalších hráčov. (17.3).</p>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
17.1	Pozrieť si prezentáciu pre ŠVK	ALL	nasledujúce stretnutie	Pokračuje
17.2	Analýza zmien formácií zvlhľadom na pozíciu lopty	VJ	nasledujúce stretnutie	Odložená
17.3	Nájsť ďalších hráčov	VJ	nasledujúce stretnutie	Pokračuje
17.4	isPassBlocked – zmeniť obdĺžnik na lichobežník, prípadne zaviesť kruh na	VJ, JK	nasledujúce stretnutie	Splnená



	recievera (brať do úvahy aj vzdialenosť).			
17.5	Napísať svoje časti	ALL	nasledujúce stretnutie	Pokračuje

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
18.1	Testovací modul	MP	nasledujúce stretnutie	Začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
19	16.4.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Ján Kohut	JK
	Vladimír Janov	VJ
	Martin Petráš	MP
	Marek Koperdák	MK
	Ladislav Borženský	LB
	Peter Brtáň	
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Ladislav Borženský	
Chýbajúci členovia		

Program stretnutia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Zhodnotenie úloh z posledného stretnutia tímu 2. Diskusia

Priebeh stretnutia
<p>Zhodnotenie úloh z posledného stretnutia tímu</p> <p>zz. 18.1, 18.5 sme presunuli na ďalší týždeň z dôvodu časovej zaneprázdnenosti a nižšej priority úloh</p> <p>aaa. 18.2, 18.3, 18.4 úlohy boli splnené. Analýza zmien formácií vzhľadom na pozíciu lopty bola úspešne implementovaná. Podarilo sa získať kódy ďalších hráčov, ktorí budú použítí na testovanie nášho finálneho produktu. Úspešne sa podarilo implementovať APE algoritmus</p>
<p>Diskusia</p> <p>bbb. Podarilo sa nám zohnať ďalších hráčov, zdrojové kódy. Následne sa očakáva ich kompilácia a testovanie s nami upraveným hráčom</p> <p>ccc. Stále prebieha dokončovanie testovacieho modulu pre lepšie testovanie</p>

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
18.1	Pozrieť si prezentáciu pre ŠVK	ALL	nasledujúce stretnutie	Pokračuje
18.2	Analýza zmien formácií vzhľadom na pozíciu lopty	VJ	16.4.2008	Ukončená
18.3	Nájsť ďalších hráčov	VJ	16.4.2008	Ukončená
18.4	Ukončenie implementácie APE	LB, PB	16.4.2008	Ukončená



18.5	Napísať svoje časti do dokumentácie	ALL	nasledujúce stretnutie	Pokračuje
------	-------------------------------------	-----	------------------------	-----------

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
19.1	Testovací modul	MP	nasledujúce stretnutie	Prebieha
19.2	Nasadenie APE na správne miesta	LB, PB	nasledujúce stretnutie	Začatá
19.3	Otestovanie hry nášho hráča so získanými	VJ, JK	nasledujúce stretnutie	Začatá



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
20	23.04.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Ladislav Borženský	LB
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Peter Brtáň	
Chýbajúci členovia		

Program stretnutia

1. Kontrola plnenia starých úloh
2. Poznámky k finálnej dokumentácii
3. Algoritmus vylučovania premenných

Priebeh stretnutia

Kontrola plnenia starých úloh

- ddd. Prezentácia minuloročného tímu určená na študentskú vedeckú konferenciu nieje dostupná. Náš tím ju bude musieť vytvoriť bez vzoru z predchádzajúcich rokov.
- eee. Na konferencii budeme mať k dispozícii približne 20 minút.
- fff. IK pripomenul, že prezentácia by mala obsahovať aj niekoľko obrázkov a záznamy z hry. To by malo oživiť prezentáciu nášho tímu.
- ggg. VJ mal za úlohu spustiť niekoľkých cudzích hráčov, aby sme mohli testovať nášho hráča proti viacerým štýlom. Táto úloha bola splnená.
- hhh. MP sa podarilo vytvoriť testovací modul. Teraz prebieha proces ladenia.

Poznámky k finálnej dokumentácii

- iii. Pre odovzdanie dokumentácie existujú dva termíny.
- jjj. V prvom termíne je potrebné odovzdať používateľskú príručku pre posudzujúci tím a opis vytvorenej funkcionality.
- kkk. V druhom termíne je potrebné odovzdať finálnu verziu dokumentácie, ktorú bude hodnotiť aj IK. V tej je potrebné opísať aj zmeny, ktoré boli vykonané po prvom odovzdaní dokumentácie.

Algoritmus vylučovania premenných

- lll. Pomocné funkcie potrebné pre správne vykonanie algoritmu eliminácie premenných sú implementované. Momentálne prechádza fáza ladenia a testovania.
- mmm. Samotný algoritmus je už implementovaný. LB a PB mali problém s pretransformovaním akcie, ktorá je výsledkom algoritmu na príkaz, ktorý sa odosiela serveru.
- nnn. Momentálne prebieha diskusia v rámci tímu, či APE ma nahradiť

celý doterajší rozhodovací mechanizmus, alebo má slúžiť len ako pomocná funkcionálna. LB argumentoval, že algoritmus má slúžiť len ako pomôcka pri rozhodovaní akú akciu vykonať. MP si myslí, že algoritmus by mal doplniť doterajší mechanizmus rozhodovania, tak že na konci tohto mechanizmu APE definitívne vyberie akciu na vykonanie.

ooo. Najdôležitejšou úlohou s APE je momentálne kvalitne vyladiť implementovanú funkcionálnu. IK navrhol, aby sa ladeniu venoval celý tím. VJ navrhol, aby si každý člen tímu zobral jednu časť algoritmu a tú kvalitne vyladil.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
19.1	Testovací modul	MP	nasledujúce stretnutie	Prebieha
19.2	Nasadenie APE na správne miesta	LB, PB	nasledujúce stretnutie	Prebieha
19.3	Otestovanie hry nášho hráča so získanými	VJ, JK	nasledujúce stretnutie	Prebieha

Nové úlohy

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
20.1	Vytvoriť dokumentáciu pre prvé odovzdanie.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
20.2	Ladenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Začatá

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
21	07.05.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Martin Petráš	MP
	Ladislav Borženský	LB
	Ján Kohut	JK
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Ján Kohut	
Chýbajúci členovia	Marek Koperdák	

Program stretnutia

1. Zhodnotenie prezentácie na IIT SRC 2008.
2. Stav plnenia úloh.
3. Riešenie problematiky odovzdávania produktu a ďalšie záležitosti.

Priebeh stretnutia

Zhodnotenie prezentácie na IIT SRC 2008

- ppp. Na začiatku stretnutia IK zhodnotil naše vystúpenie na IIT SRC. Spomenul klady a zápory nášho vystúpenia. Navrhol oživiť prezentáciu obrázkami a ukázkami, aby tam nebolo veľa textu.
- qqq. Tiež by bolo vhodné, aby sa do prezentácie zapojili všetci členovia tímu.
- rrr. Riešili sa taktiež nesprávne formulácie na prezentácií, ktoré mohli viesť k nepresnostiam.
- sss. Vhodné by bolo si pripraviť aj ústnu časť prezentácie.

Stav plnenia úloh

- ttt. IK odporúčal dokončiť dokumentáciu a dokončiť finálneho hráča.
- uuu. VJ informoval o stave dokumentácie, ktorá je takmer hotová, chýbajú časti k aktuálnemu stavu projektu v dokumentácií.
- vvv. VJ a MP taktiež informovali o súčasnom stave funkcionality hráča. Spomenuli výborné výsledky pri presunoch hráčov v rámci formácií.
- www. IK nás upozornil, aby sme testovali zmeny formácií voči viacerým tímom.
- xxx. LB a PB informovali, že algoritmus na pridelovanie rolí žiadnemu hráčovi nepriradil rolu RECEIVER. Navrhlo sa ďalšie testovanie.
- yyy. Celý tím zhodnotil, že tím GoS urobil na danom projekte množstvo práce.

Riešenie problematiky odovzdávania produktu a ďalšie záležitosti

- zzz. IK nám objasnil systém, akým sa hrá turnaj RoboCup.



- aaaa.** IK nám vysvetlil, že fatálne taktiky nefungujú voči priemerným alebo lepším tímom. Vyzdvihol najmä význam taktiky. Spomínal taktiež taktiky, ktoré vykonávali študenti v rámci predmetu Umelá inteligencia alebo Bakalársky projekt. Spomenul taktiku pomocou fuzzy logiky, vyladených hráčov.
- bbbb.** Je potrebné odovzdať webovú stránku na CD nosiči.
- cccc.** Riešila sa problematika odovzdávania dokumentácie a neskoršie zmeny v hráčovi, ktoré nebudú v dokumentácií. IK navrhol tieto zmeny, ktoré sa vykonajú neskôr ako sa odovzdá dokumentácia, doplniť na stránke tímu.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
20.1	Vytvoriť dokumentáciu pre prvé odovzdanie.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
20.2	Ladenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha

Nové úlohy

Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
21.1	Vytvoriť dokumentáciu pre finálne odovzdanie.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
21.2	Ladenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
21.3	Skontrolovať, kedy sa odovzdáva dokumentácia a oznámiť to členom tímu.	LB	nasledujúce stretnutie	



Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
22	14.05.2008	Softvérové štúdio	18.00

Zúčastnení členovia	Vladimír Janov	VJ
	Peter Brtáň	PB
	Ladislav Borženský	LB
	Ján Kohut	JK
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík	IK
Zapisovateľ	Ladislav Borženský	
Chýbajúci členovia	Marek Koperdák	
	Martin Petráš	

Program stretnutia

2. Diskusia o prezentácii a súťaži Robocup.
3. Stav plnenia úloh.
4. Riešenie problematiky odovzdávania produktu a ďalšie záležitosti.

Priebeh stretnutia

Diskusia o prezentácii a súťaži Robocup

- a. Boli upresnené pravidla súťaže Robocup.
- b. IK nás upozornil na dopracovanie prezentácie, ktorá sa bude odprezentovaná.
- c. Dohodli sme sa, že prezentáciu budú mať na starosti LB a PB.
- d. VJ a MK informoval tím, že sa nebude môcť zúčastniť prezentácií dňa 30.5

Stav plnenia úloh

- e. IK odporučal dokončiť dokumentáciu a dokončiť finálneho hráča.
- f. VJ informoval o stave dokumentácie, ktorá je takmer hotová, chýbajú časti k aktuálnemu stavu projektu v dokumentácií, následne upozornil na blížiaci sa termín odovzdania. Zároveň stanovil termín finálneho odovzdania časti pre kompletizáciu dokumentu.
- g. IK nás upozornil, aby sme nezabudli pridať k projektu CD s hráčom.
- h. LB a PB informovali, že ďalej pracujú na odladení nájdených chýb v implemetácií pridelovania rolí.

Riešenie problematiky odovzdávania produktu a ďalšie záležitosti

- i. IK rozprával o Robocupe, o tom ako prebieha.
- j. IK nás upozornil, že Robocup prebieha počas dvoch dní. Jeden deň je venovaný samotným zápasom a druhý prezentáciám.
- k. Opätovné pripomenutie odovzdania webovej stránky na CD nosiči.
- l. Riešila sa problematika odovzdávania dokumentácie a neskoršie zmeny v hráčovi, ktoré nebudú v dokumentácií. IK navrhol tieto zmeny, ktoré sa vykonajú neskôr ako sa odovzdá dokumentácia, doplniť na stránke tímu.



Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
21.1	Vytvoriť dokumentáciu pre finálne odovzdanie.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
21.2	Ladenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
21.3	Skontrolovať, kedy sa odovzdáva dokumentácia a oznámiť to členom tímu.	LB	nasledujúce stretnutie	Splnená

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
21.1	Vytvoriť dokumentáciu pre finálne odovzdanie.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
21.2	Ladenie algoritmu eliminácie premenných.	Všetci	nasledujúce stretnutie	Prebieha
21.3	Príprava prezentácie	LB, PB	30.5	