

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

1. Výber hráča, v ktorého implementácii bude tím pokračovať
2. Diskusia o možnostiach vylepšenia zvoleného hráča
3. Opis problémov pri spúšťaní servera
4. Organizačné veci a rozdelenie úloh na najbližší týždeň

Priebeh stretnutia

- IK informoval o ospravednení 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.
- Ďalšou úlohou pre tím je pozrieť sa na možnosť použitia heterogénnych typov hráčov a kouča.

<ul style="list-style-type: none"> • 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 ukážu ako nerealizovateľne stále zostane dostatok oblasti 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 najmä 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 Brtáň
VJ	Vladimír Janov
JK	Ján Kohut
MK	Marek Koperdák
MP	Martin Petráš
IK	Ivan Kapustík