

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 Brtáš Bc. Martin Petráš Bc. Marek Koperdák
<b>Pedagóg</b>	Ing. Ivan Kapustík
<b>Zapisovateľ</b>	Bc. Martin Petráš

<b>Program stretnutia</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rozdelenie úloh pre najbližšie obdobie</li> <li>2. Diskusia o hráčovi tímu GoS a o jeho</li> <li>3. Rozdelenie funkcií v tíme</li> </ol>

<b>Priebeh stretnutia</b>
<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 prerozdělil 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.</li> </ul>
<p><b>1. Rozdelenie úloh pre najbližšie obdobie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LB <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>• PB <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>• VJ <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>• JK <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> </ul> </li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <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>2. 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>3. 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>

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 tímy.	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 aplikácii 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