



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
<ol style="list-style-type: none">1. Ospravedlnenie neprítomnosti Ladislava Borženského2. Odovzdanie a zhodnotenie reakcia na posudok3. Plnenie úloh z posledného stretnutia4. Stanovenie nových úloh5. Webové sídlo tímu

Priebeh stretnutia
1. Ospravedlnenie neprítomnosti LB <ul style="list-style-type: none">• Tím predniesol ospravedlnenie Ladislava Borženského, ktorý kvôli chorobe nemohol dostaviť na stretnutie.
2. Odovzdanie a zhodnotenie reakcia na posudok <ul style="list-style-type: none">• 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 <ul style="list-style-type: none">• 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 voviedol 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.• VJ navrhuje striedanie na základe

<ul 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