

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
<ol style="list-style-type: none">1. Kontrola plnenia starých úloh2. Poznámky k finálnej dokumentácii3. Algoritmus vylučovania premenných

Priebeh stretnutia
<p>1. Kontrola plnenia starých úloh</p> <ul style="list-style-type: none">• Prezentácia minuloročného tímu určená na študentskú vedeckú konferenciu nie je dostupná. Náš tím ju bude musieť vytvoriť bez vzoru z predchádzajúcich rokov.• Na konferencii budeme mať k dispozícii približne 20 minút.• IK pripomenul, že prezentácia by mala obsahovať aj niekoľko obrázkov a záznamy z hry. To by malo oživiť prezentáciu nášho tímu.• VJ mal za úlohu spustiť niekoľkých cudzích hráčov, aby sme mohli testovať nášho hráča proti viacerým štýlom. Táto úloha bola splnená.• MP sa podarilo vytvoriť testovací modul. Teraz prebieha proces ladenia.
<p>2. Poznámky k finálnej dokumentácii</p> <ul style="list-style-type: none">• Pre odovzdanie dokumentácie existujú dva termíny.• V prvom termíne je potrebné odovzdať používateľskú príručku pre posudzujúci tím a opis vytvorenej funkcionality.• 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.
<p>3. Algoritmus vylučovania premenných</p> <ul style="list-style-type: none">• Pomocné funkcie potrebné pre správne vykonanie algoritmu eliminácie premenných sú implementované. Momentálne prechádza fáza ladenia a testovania.• Samotný algoritmus je už implementovaný. LB a PB mali problém s pretransformovaním akcie, ktorá je výsledkom algoritmu na príkaz, ktorý sa odosiela serveru.• Momentálne prebieha diskusia v rámci tímu, či APE ma nahradiť celý doterajší rozhodovací mechanizmus, alebo má slúžiť len ako pomocná

funkcionalita. LB argumentoval, že algoritmus ma 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.

- Najdôležitejšou úlohou s APE je momentálne kvalitne vyladiť implementovanú funkcionalitu. 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