

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
3	22. 10. 2008	Softvérové štúdio	15.00

Zúčastnení členovia	Bc. Juraj Ligocký Bc. Michal Hrubý Bc. Gabriel Pán Bc. Ján Hric Bc. Marek Polák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	Bc. Juraj Ligocký

Program stretnutia

Cieľom bolo zhodnotiť predchádzajúce úlohy, diskutovať o nich a navrhnúť nové úlohy.

1. Úvodná kontrola úloh
2. Diskusia k predchádzajúcim úlohám
3. Rozdelenie nových úloh

Priebeh stretnutia

1. Úvodná kontrola úloh

- IK skontroloval zápisnicu z druhého stretnutia.
- JL povedal, že VO pravdepodobne opúšťa našu školu ako aj náš tímový projekt.
- GP pracoval na rozbehaní nového servera ako aj rozbehaní hráčov napísaných v Jave. Zatiaľ sa mu nepodarilo spustiť hráčov na novom serveri.
- MH pracoval na analýze a simulovaní hry jahodových princov. Zistil, že tím jahodových princov má problémy pri zahrávaní štandardných situácií (kopanie rohov, zahrávanie autov, zahrávanie po ofsajde). Taktiež zistil, že ich brankár robí málokedy chybu pri rozohrávaní.
- MP pracoval na dokončení webovej stránky tímu.
- JH pracoval na vytvorení dokumentácie. Zatiaľ vytvoril štruktúru dokumentu, keďže ešte nemal od všetkých analýzy tímov. JH taktiež navrhol, že by chcel riešiť rozpoznávanie rozmiestnenia hráčov pomocou neurónových sietí. IK povedal, že by bol problém s natáčaním ako aj získaním vstupných dát.

2. Rozdelenie nových úloh

- MP by chcel agresívny štýl hry riešiť pomocou neurónových sietí (ešte sa dohodne s cvičiacim na neurónových sieťach). IK poznamenal, že implementácia pomocou neurónových sietí môže byť zdĺhavá a nemusíme sa dopracovať k lepšiemu výsledku. MP bude mať taktiež za úlohu analyzovať a zhodnotiť testovací framework použitý iným tímom.
- JH má na starosti pokračovanie v tvorbe dokumentácie, zistenie čo má dokumentácia obsahovať a informovať o tom svojich kolegov, prípadne rozdeliť, kto má na starosti ktorú časť.
- GP bude pokračovať v rozbehaní hráčov napísaných v Jave. Vyskúša to aj na starších serveroch.
- MH bude pokračovať v analyzovaní zápasov, pričom sa zameria najmä na štandardné situácie, a aké chyby hráči pri nich robia. Taktiež sa zameria na rozbehanie Loganalyzera a prekonvertovanie záznamu zo zápasu do prezentovateľnej formy.

- JL bude mať za úlohu pozrieť si zdrojové kódy tímu Jahodových princov a získať prehľad o ich triedach a štruktúrach.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
2.1	Dokončiť webovú stránku tímu.	Polák	22.10.2008	Splnená
2.2	Vyskúšať možnosti hráča napísaného v Jave.	Pán	22.10.2008	3.1
2.4	Spísať analýzu všetkých hráčov do uceleného dokumentu a vytvorenie štruktúry dokumentu.	Hric	22.10.2008	3.2
2.5	Analýza hry tímu Jahodoví princovia.	Hrubý	22.10.2008	3.3

Nové úlohy				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	
3.1	Pokračovať v rozbehávaní hráčov v Jave.	Pán	29.10.2008	
3.2	Pokračovať v tvorbe dokumentácie.	Hric	29.10.2008	
3.3	Pokračovať v analyzovaní zápasu, Loganalyzer, prezentačná forma zápasu.	Hrubý	29.11.2008	
3.4	Pozrieť sa na testovací framework, rozmýšľať nad neuronovými sieťami.	Polák	29.10.2008	
3.5	Pozrieť sa do zdrojového kódu a získať prehľad nad triedami tímu Jahodových princov.	Ligocký	29.10.2008	

Použité skratky:

JL Bc. Juraj Ligocký
 MH Bc. Michal Hrubý
 GP Bc. Gabriel Pán
 VO Bc. Vladimír Oravec
 JH Bc. Ján Hric
 MP Bc. Marek Polák
 IK Ing. Ivan Kapustík