

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
4	29. 10. 2008	Softvérové štúdio	15.00

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

Program stretnutia

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

1. Úvodná kontrola úloh a diskusia k predchádzajúcim úlohám
2. Rozdelenie nových úloh

Priebeh stretnutia

1. Úvodná kontrola úloh a diskusia k predchádzajúcim úlohám

- IK skontroloval zápisnicu z tretieho stretnutia.
- IK povedal, že by sa mala pridať na stránku naša ponuka a taktiež odkazy na tímy, ktoré sme analyzovali.
- GP sa podarilo spustiť hráča napísaného v Jave na win-serveri, ale ešte neskúšal spustiť zápas.
- JH vypracoval predbežnú verziu dokumentácie, ktorá obsahovala Úvod, Zadanie, Analýzu a IK poznamenal, že prebraté časti od druhých tímov musia byť citované. Taktiež v riadení projektu musí byť zmienka o odchode nášho člena tímu.
- IK povedal, že v špecifikácii projektu sa máme zamerať na to, čo by sme chceli vylepšiť, a že je potrebné pridať podkapitolu, ktorá bude hovoriť o konkrétnych problémoch, ktoré sa budú riešiť v rámci prototypu.
- MP sa pozrel na testovací framework hráča tímu UTTP. Oboznámil sa s jeho kódom, ale ešte nezistil presný spôsob testovania použitím tohto testera.
- JL si preštudoval štruktúru kódu hráča Jahodových princov a zdôraznil, že by sa malo pokračovať v zlepšovaní algoritmu vylučovania premenných. Zmienil sa aj o vytvorení dokumentácie UML, ktorú plánuje vytvoriť.
- MH pracoval na analýze a simulovaní hry jahodových princov. Zistil, že dochádza k pádom servera. Ďalej pracoval na konverzii logovacích súborov do formátu SWF. Našiel niekoľko nástrojov, ale všetky boli len pre platformu Unix, ktorú si skúsi zabezpečiť. Ešte sa venoval možnostiam programu Logalyzer.

2. Rozdelenie nových úloh

- MP má naprogramovať neurónovú sieť, ktorá by sa používala na agresívne poňatie hry a navrhnúť vstupný, výstupný vektor a testovaciu množinu. Taktiež má pokračovať v skúmaní testovacieho frameworku.
- JH má na starosti pokračovanie v tvorbe dokumentácie. Ďalej má naprogramovať neurónovú sieť na rozpoznávanie situácií a k nej vypracovať

<p>príslušnú analýzu. Ako ďalšiu úlohu si naštuduje princípy fungovania algoritmu vylučovania premenných a ešte skompiluje hráča v prostredí Unix.</p> <ul style="list-style-type: none"> • GP bude pokračovať v rozbehávaní hráčov napísaných v JAVE a pokúsi sa ich spustiť nezávisle od monitora. • MH bude pokračovať v analýze zápasov a preskúma, aké sú možnosti logovania hráčov a čo sa z tých logov dá zistiť. Taktiež vyskúša staršiu verziu servera a pozrie sa na jeho možnosti nastavenia konfigurácie. • JL rozdelí roly v tíme a vypracuje dokumentáciu UML, poprípade ju vygeneruje pomocou softvérových nástrojov (Rational Rose a ďalších).

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
3.1	Pokračovať v rozbehávaní hráčov v Jave.	Pán	29.10.2008	4.1
3.2	Pokračovať v tvorbe dokumentácie.	Hric	29.10.2008	4.2
3.3	Pokračovať v analyzovaní zápasu, Loganalyzer, prezentačná forma zápasu.	Hrubý	29.10.2008	4.3
3.4	Pozrieť sa na testovací framework, rozmýšľať nad neurónovými sieťami.	Polák	29.10.2008	4.4
3.5	Pozrieť sa do zdrojákov a získať prehľad nad triedami tímu Jahodových princov.	Ligocký	29.10.2008	4.5

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
4.1	Pokračovať v rozbehávaní hráčov v Jave a pokúsiť sa spustiť ich nezávisle od monitora.	Pán	05.11.2008
4.2	Pokračovať v tvorbe dokumentácie a skompilovaní hráča v prostredí Linux.	Hric	05.11.2008
4.3	Naprogramovať neurónovú sieť na rozpoznávanie situácií a k nej vypracovať príslušnú analýzu.	Hric	12.11.2008
4.4	Naštudovať princípy fungovania algoritmu vylučovania premenných.	Hric	12.11.2008
4.5	Pokračovať v analyzovaní zápasu. Preskúmať možnosti logovania hráčov. Vyskúšať staršiu verziu servera a pozrieť jeho konfiguráciu	Hrubý	05.11.2008
4.6	Pokračovať v skúmaní testovacieho frameworku. Naprogramovať neurónovú sieť, ktorá by sa používala na agresívne poňatie hry a navrhnuť vstupný, výstupný vektor a testovaciu množinu.	Polák	10.12.2008
4.7	Rozdeliť roly v tíme a vypracovať dokumentáciu UML.	Ligocký	12.11.2008

Použité skratky:

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