

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
8	26. 11. 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 stretnutia bolo bližšie zhodnotiť predchádzajúce úlohy a bližšie priblížiť, čo bude v protype.

1. Úvodná diskusia
2. Podrobná diskusia k úlohám z predchádzajúceho týždňa
3. Rozdelenie nových úloh a došpecifikovanie predchádzajúcich úloh

Priebeh stretnutia

1. Úvodná diskusia

- IK hneď na úvod poznamenal, aby MH upravil prezentácie odohratých zápasov, ktoré máme na stránke. Taktiež má vybrať iba tie, kde padá veľa gólov, a pridať aj zápasy iných tímov.
- JH poznamenal, že hráč tímu *Loptoši* zhadzuje server v 307. takte.
- MP sa rozhodol implementovať agresívny štýl hráča pomocou jazyka C++.

2. Podrobná diskusia k úlohám

- MP navrhol, aby sa jeho agresívny spôsob hry riešený pomocou neurónových sietí vykonával v triede *BasicPlayer.cpp*. JL poznamenal, že by bolo rozumnejšie, keby to bolo v triede *Player.cpp*. MP taktiež dodal, aké úpravy budú potrebné na úpravu kódu (pridanie nových štruktúr do modelu sveta). Taktiež napísal posudok k tímu *Kukuričné deti*.
- JH, JL pracovali na analyzovaní algoritmu eliminácie premenných. Zistili, že v algoritme je viac chýb, syntaktických alebo implementačných.
- GP zhrnul základné funkcie správania hráča napísaného v Jave. Taktiež uviedol stavy, v ktorých sa hráč môže nachádzať.

3. Rozdelenie nových úloh a došpecifikovanie predchádzajúcich úloh

- MP bude ďalej pracovať na riešení agresívneho štýlu hráča pomocou neurónových sietí. Do budúceho týždňa chce naprogramovať samotný neurón, neurónovú sieť a časť učenia sa tejto neurónovej siete.
- GP bude ďalej pracovať na analyzovaní hráča napísaného v Jave.
- JL, MH, JH budú mať za úlohu urobiť návrh algoritmu eliminácie premenných, prípadne vylepšiť niektorú z jeho častí.
- JL bude mať za úlohu aj skontaktovať sa s tímom *Kukuričné deti* a dohodnúť sa na spoločnom serveri. Náš tím preferuje server 13.0.1.
- JH bude mať ešte za úlohu vypracovať reakciu na posudok, pričom sa má zamerať najmä na nedostatky, ktoré boli zistené z obsahovej stránky.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
4.5	Dokumentácia zdrojového kódu Jahodových princov.	Ligocký	12.11.2008	Zrušená
6.2	Pokračovať v tvorbe dokumentácie.	Hric	10.12.2008	Prebieha
6.3	Analyzovať hotové a použiteľné časti javového hráča a zistiť, ktoré časti je nutné implementovať.	Pán	10.12.2008	Prebieha
7.1	Podrobný návrh neurónovej siete.	Polák	14.12.2008	Prebieha
7.2	Analýza algoritmu eliminácie premenných v kóde Jahodových princov.	Ligocký, Hric	26.11.2008	8.1
7.3	Napísať posudok dokumentácie tímu Kukuričné deti.	Polák	21.11.2008	Splnená
7.4	Spísať, aké stavy, akcie hráča sú dostupné v tíme DAInamite.	Pán	26.11.2008	Prebieha
7.5	Navrhnuť vhodný spôsob testovania algoritmu eliminácie premenných (cez logovacie výpisy, monitor a pod.).	Hrubý	26.11.2008	8.1
7.6	Dať na webovú stránku odkaz na dokumentáciu tímu DAInamite.	Pán	26.11.2008	Prebieha
7.7	Upovedomiť tím Kukuričné deti o existencii servra 13.0.1 a našom zámere jeho využitia.	Ligocký	14.12.2008	Prebieha
7.8	Odskúšať viac zápasov a rôzne tímy na servri 13.0.1.	Hric	26.11.2008	Splnená

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
8.1	Urobiť nový návrh algoritmu, prípadne vylepšiť jednu z jeho častí.	Hric, Hrubý, Ligocký	3.12 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