

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
9	3. 12. 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 stretnutia bolo bližšie zhodnotiť predchádzajúce úlohy a priblížiť, čo bude v prototypu.

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

Priebeh stretnutia

1. Úvodná diskusia

- IK hneď na úvod poznamenal, že sa objavili nové prezentácie odohratých zápasov, ktoré máme na stránke.
- IK upozornil, že na stránke nie je posledná zápisnica a taktiež tam chýba dokumentácia, ktorú sme doteraz vypracovali.
- IK ešte poznamenal, aby sme nezabudli uviesť do finálnej dokumentácie prínos nášho prototypu.

2. Podrobná diskusia k úlohám z predchádzajúceho týždňa

- MP pokračoval v implementácii neurónovej siete. Vytvoril novú triedu „OberHraca“, ktorá predstavuje štruktúru, ktorá obsahuje deväť stavov, akciu hráča a výstup siete. Taktiež implementoval metódu, ktorá vygeneruje 76 možných akcií, ktorým sa priradia vstupné hodnoty, a výstup funkcie bude štruktúra. Neurónová sieť ešte neohodnocuje.
- JH, MH a JL spracovali rozhodovací strom hráča. Zistili niekoľko nedostatkov ako kopnutie na bránku z veľkej diaľky, nejasné rozhodovacie podmienky. Zistili, že sa hráčom pridávajú práve tri roly: aktívny rozohrávač, prijímač a interceptor.
- GP vytvoril diagramy procesov a rozhodovania sa hráča napísaného v Jave, ktoré majú pomôcť k lepšiemu pochopeniu tohto hráča. IK poznamenal, že by bolo vhodné zamerať sa na podrobné spracovanie modelu sveta a rozhodovania.

3. Rozdelenie nových úloh a spresnenie predchádzajúcich úloh

- MP bude ďalej pracovať na riešení agresívneho štýlu hráča pomocou neurónových sietí. Do budúceho týždňa chce naprogramovať neurónovú sieť aj s učením a implementovať ju do hráča jahodových princov. Ďalej má vytvoriť rozhrania (interface) pre vytvorenú neurónovú sieť, ktoré sa môžu použiť pri implementácii java hráča.
- GP má vypracovať podrobnejší opis modelu sveta a rozhodovania sa javového

<p>hráča. Na jeho základe vypracuje príklad postupov pri implementácii nejakého imaginárneho problému (napr. implementácia neurónovej siete).</p> <ul style="list-style-type: none"> • JH má za úlohu návrh ohodnocovacej funkcie, ktorá ohodnotí jednotlivé akcie a zvolí práve jednu, ktorá je najvhodnejšia. Má sa zamyslieť, ktoré nové roly by sa mohli implementovať a akú podobu bude mať výsledné rozhodovanie. • JL bude mať za úlohu pozrieť sa na rozhodovanie hráča, pomeniť konštanty, ktoré ovplyvňujú toto rozhodovanie a skúmať vplyv týchto zmien na správaní sa hráča. • MH zanalyzuje algoritmus rozhodovania sa brankára pri výkope a pokúsi sa ho vylepšiť. Prípadné vylepšenia otestuje na vzorke simulácií.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
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	Splnená
7.1	Podrobný návrh neurónovej siete.	Polák	14.12.2008	Prebieha
7.4	Spísať, aké stavy, akcie hráča sú dostupné v tíme DAInamite.	Pán	26.11.2008	Splnená
7.6	Dať na webovú stránku odkaz na dokumentáciu tímu DAInamite.	Pán	26.11.2008	Splnená
7.7	Upovedomiť tím Kukuričné deti o existencii servera 13.0.1 a našom zámere jeho využitia.	Ligocký	14.12.2008	Prebieha
8.1	Urobiť nový návrh algoritmu, prípadne vylepšiť jednu z jeho častí.	Hric, Hrubý, Ligocký	14.12.2008	9.1, 9.2, 9.3

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
9.1	Urobiť návrh ohodnocovacej funkcie do algoritmu eliminácie premenných.	Hric	14.12.2008
9.2	Zanalyzovať algoritmus rozhodovania sa brankára pri výkope a pokúsiť sa o jeho vylepšenie.	Hrubý	14.12.2008
9.3	Skúmať rozhodovanie sa hráča, pomeniť konštanty, ktoré ovplyvňujú toto rozhodovanie a sledovať vplyv týchto zmien na správaní sa hráča.	Ligocký	14.12.2008
9.4	Vypracovať podrobnejší opis modelu sveta a rozhodovania sa java hráča. Vytvorí príklad, ktorý bude obsahovať postupy pri implementácii ľubovoľného imaginárneho problému.	Pán	14.12.2008

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

Príloha A

Diagramy stavov hráča písaného v Java





