

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
10	10. 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 (nebol na stretnutí zo zdravotných dôvodov)
Zapisovateľ	Bc. Gabriel Pán

Program stretnutia

Cieľom stretnutia bolo bližšie zhodnotiť predchádzajúce úlohy a dohodnúť prácu na projekte po poslednom stretnutí.

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

Priebeh stretnutia

1. Úvodná diskusia

- Prebiehala bez prítomnosti Ing. Kapustíka, ktorý sa nezúčastnil stretnutia, preto sme priamo prešli ku diskusii k úlohám z predchádzajúceho týždňa

2. Podrobná diskusia k úlohám z predchádzajúceho týždňa

- JH pracoval na návrhu ohodnocovacej funkcie, podarilo sa mu ju vymyslieť aj implementovať ale neotestoval zatiaľ výsledok svojho snaženia. Popri tom napísal reakciu na posudok druhého robocup tímu a pridal ju do dokumentácie a na stránku.
- MP pokračoval s neurónovou sieťou ale bohužiaľ sa mu ju nepodarilo zatiaľ dotiahnuť. Počas implementácie sa stretol s mnohými problémami a rozhodol sa zatiaľ nepokračovať kým sa nerozhodneme čo ďalej s týmto nápadom. Zrejeme to nepôjde tak ľahko ako sa na prvý pohľad zdalo. Najväčšie problémy pri implementácii mu spôsobilo prostredie jazyka C++, preto sa začal silno prikláňať ku javovej verzii hráča.
- GP spravil ďalší diagram, ktorý popisuje volania metód Java hráča na úrovni výberu ďalšej akcie počas hry. Našiel spôsob, akým je možné pridať nový stav medzi aktuálne implementované stavy Java hráča, čo znamená že s využitím informácií, ktoré hráč obdrží o svojom okolí, dokážeme implementovať akékoľvek správanie ak ku nemu vytvoríme vhodnú ohodnocovaciu funkciu. S integráciou nového stavu do hráča by nemal byť problém a v prípade rozhodnutia v prospech Javy dokáže dať svojim kolegom dostatočne podrobné informácie potrebné pre realizáciu nejakých zmien alebo vylepšení.
- JL a MH spolupracovali pri plnení svojich úloh, pokúsili sa zasiahnuť do algoritmu brankára aj menili konštanty ovplyvňujúce hru hráča a testovali zmeny počas viacerých simulácií. Zmeny ale počas simulácií neboli priveľmi badateľné. JL dohodol termín pre prezentáciu našej práce druhému tímu na budúci týždeň. Presný čas sa ešte dohodne.

3. Rozdelenie nových úloh a spresnenie predchádzajúcich úloh

- Konkrétne sme pridelili úlohu len pre JH, ktorý rozdelí počas víkendu prácu na

jednotlivých častiach dokumentácie, ktorú treba odovzdať. Ostatní členovia potom budú pracovať na svojich častiach.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
9.1	Urobiť návrh ohodnocovacej funkcie do algoritmu eliminácie premenných.	Hric	14.12.2008	Pozastavená
9.2	Zanalyzovať algoritmus rozhodovania sa brankára pri výkope a pokúsiť sa o jeho vylepšenie.	Hrubý	14.12.2008	Splnená
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	Splnená
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	Splnená

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
10.1	Rozdeliť v tíme úlohy pri práci na dokumentácii	Hric	14.12.2008
10.2	Pracovať na dokumentácii	všetci	
10.3	Zorganizovať prezentáciu práce pre druhý tím a prezentovať	Ligocký	16.12.2008

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

Diagram pre proces výberu najlepšieho nasledovného stavu hráča. Každý stav má ohodnocovaciú funkciu (`state.getStateAssessment()`), ktorá vracia hodnoty od 0 po 1. Stav s najvyššou hodnotou vyhráva a použije sa v ďalšom pokračovaní zápasu.



