

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
13	9. 3. 2009	Softvérové štúdio	11.00

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 určiť postup vývoja v letnom semestri, najmä čo sa týka programovania a využívania podporných prostriedkov.

1. Zhodnotenie úloh
2. Rozhodnutie, aký bude postup pri implementácii a na čo sa zamerať ako prvé
3. Rozdelenie úloh na programovaní

Priebeh stretnutia

1. Zhodnotenie úloh

- MH pracoval na rozbehávaní hráča pod serverom 13. MH pozeral potrebné parametre (počet heterotypov), ale chybu sa mu zatiaľ nepodarilo odhaliť.
- JL, MH, JH sa zoznamovali s taktikami, s ktorým pracuje javový hráč. Podarilo sa im vytvoriť taktiku, kde určitý hráč beží za loptou. JH poznamenal, že hráči DAInamite stoja a málo sa hýbu. JL, MH, JH skúšali naimplementovať jednoduchú formáciu, kde by sa hráči aktívne pohybovali dopredu, respektíve dozadu. Túto formáciu sa im ešte nepodarilo dotiahnuť do konca.

2. Rozhodnutie, aký bude postup pri implementácii

- IK opísal a vysvetlil správanie hráča z viacerých pohľadov (globálny, lokálny, a tzv. mikroúroveň).
- MP povedal, že skúšal nahrávanie si dvoch hráčov do voľného priestoru. Skonštatoval, že vo väčšine prípadov sa za loptou rozbehli obidvaja hráči.
- JH a MH poznamenali, že treba v špecifikácii hráča DAInamite pozrieť, či môže vykonávať viac taktík naraz. Treba aj presne pozrieť, ako funguje výber taktík.
- Diskusia k taktikám.
- JL poznamenal, že podporný prostriedok Maven nepotrebujeme. GP poznamenal, že je to často používaná technológia, na ktorej by sme sa niečo nové naučili.
- JH navrhol pozrieť sa na komunikáciu hráčov, a ako ju riešia Jahodoví princovia. IK povedal, že je to dosť komplexný problém.

3. Rozdelenie úloh na programovaní

- JL, MH, JH budú pokračovať v implementovaní formácií. Ich cieľom je, aby sa hráči pohybovali, keďže teraz iba stoja a hrajú dvaja alebo traja hráči.
- MP má za úlohu pozrieť, ako sa vyhodnocujú benefity pri jednotlivých taktikách.
- GP má za úlohu pozrieť komunikáciu hráčov.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
12.1	Napísať stručný návod na preklad a spustenie hráča DAInamite.	Polák	3. 3. 2009	Splnená
12.2	Pokúsiť sa spojzdiť systém Maven a napísať stručný návod na použitie.	Pán	9. 3. 2009	Splnená
12.3	Skompilovať a spustiť hráča DAInamite pod Linuxom.	Hric, Hrubý	9. 3. 2009	Splnená
13.4	Upraviť hráča DAInamite na spoluprácu so serverom verzie 13.	Hric, Hrubý	30. 3. 2009	Prebieha
12.5	Napísať stručný návod na použitie klienta SVN.	Polák	9. 3. 2009	Splnená
12.6	Umiestniť na stránku plán na letný semester.	Ligocký	9. 3. 2009	Splnená
12.7	Identifikovať, opísať a začať programovať taktiku založenú na Jahodových princoch.	Ligocký, Hric, Hrubý	9. 3. 2009	13.3

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
13.1	Pozrieť, ako sa vyhodnocujú benefity pri jednotlivých taktikách a aké čísla vracajú.	Polák	16.3 2009
13.2	Pozrieť sa na komunikáciu hráčov. Ukázať jednoduchý príklad komunikácie.	Pán	16.3 2009
13.3	Identifikovať, opísať a začať programovať taktiku založenú na Jahodových princoch.	Ligocký, Hric, Hrubý	16. 3. 2009

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