

| Zápisnica č. | Dátum | Miesto | Čas |
|--------------|-------------|-------------------|-------|
| 14 | 16. 3. 2009 | Softvérové štúdio | 11.00 |

| | |
|----------------------------|---|
| 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 zhodnotiť stav splnenia určených úloh a stanoviť ďalší smer vývoja.

1. Zhodnotenie úloh
2. Rozdelenie úloh na programovaní

Priebeh stretnutia

1. Zhodnotenie úloh

- MP pracoval na analýze vyhodnocovania úžitku (angl. benefit) jednotlivých taktík hráča. Vyhodnocovanie prebieha v dvoch krokoch. Najskôr sa skontroluje platnosť predpokladov (angl. precondition) a v druhom kroku sa vyberie maximálna hodnota z výsledku násobenia úžitku s pravdepodobnosťou úspešnosti akcie. Ďalej vysvetlil princíp funkcie `getBenefit()`, ktorá vracia určitú hodnotu pre danú akciu.
- JL, MH, JH analyzovali formácie použité v Jahodových princoch. Na ich základe implementovali taktiku `FormationState`, ktorá zabezpečuje dodržiavanie útočnej a obrannej formácie a aj pohyb hráčov na základe aktuálnej pozície lopty. Riešenie obsahuje niekoľko chýb, ktoré bude treba upraviť, napr.: hodnotu úžitku, prekontrolovať súradnice jednotlivých formácií, zistiť, prečo hráč číslo dva vždy odbieha na tú istú pozíciu bez ohľadu na zmenu formácie, obzeranie sa za loptou pri presúvaní na pozíciu a ďalšie.
- GP zistil, že komunikácia medzi hráčmi sa nepoužíva, ale existujú pripravené metódy a triedy, ktoré nám umožnia implementovať túto komunikáciu medzi hráčmi. Trieda `MessageFactory` obsahuje prostriedky na zakódovanie a odkódovanie správ. Pomocou týchto správ sa môžu vymieňať informácie o pozíciách lopty, hráčov a iných entít a na základe týchto informácií sa aktualizuje model sveta.
- IK poznamenal, že je potrebné pridať do dokumentácie, aké hodnoty úžitku sú priradené k jednotlivým taktikám a prečo. Taktiež treba opísať systém vyhodnocovania taktík a ich výber. Simulácie nášho hráča by sa mali testovať proti rôznym súperom, aby sa odhalili nedostatky. Ďalej sa máme zamyslieť nad zmenami taktiky počas zápasu podľa určitých udalostí, napr. vyhrávame alebo prehrávame.

2. Rozdelenie úloh na programovaní

- JL, MH, JH budú pokračovať v implementovaní formácií. Doplnia dodržiavanie formácií aj pri iných režimoch hry ako je `PLAY_ON`. Upraví

| |
|--|
| <p>hodnotu úžitku taktiky, aby nenarúšala vykonávanie iných dôležitejších taktík. Ďalej sa zamerajú na využitie výdrže (angl. stamina) pri zmene formácie na obrannú a prípadne implementujú ďalšie formácie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MP má za úlohu podrobnejšie preskúmať triedy Prophet a Situation. Má sa zamerať na ich princíp fungovania a využitie v hráčovi a zistiť, či sa vykonávajú alebo simulujú plány jednotlivých taktík. • GP má implementovať a otestovať posielanie správ spoluhráčom, zistiť, ktorí hráči zachytia správu a ako na základe tejto prijatej správy vykonáme nejakú taktiku. |
|--|

| Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí | | | | |
|--|--|----------------------|---------------|-----------------|
| Id | Opis | Zodpovedný | Termín | Stav |
| 12.4 | Upraviť hráča DAInamite na spoluprácu so serverom verzie 13. | Hric, Hrubý | 30. 3. 2009 | Prebieha |
| 12.7 | Identifikovať, opísať a začať programovať taktiku založenú na Jahodových princíoch. | Ligocký, Hric, Hrubý | 9. 3. 2009 | 14.1 |
| 13.1 | Pozrieť, ako sa vyhodnocuje benefity pri jednotlivých taktikách a aké čísla vracajú. | Polák | 16. 3. 2009 | Splnená |
| 13.2 | Pozrieť sa na komunikáciu hráčov. Ukázať jednoduchý príklad komunikácie. | Pán | 16. 3. 2009 | 14.3 |

| Nové úlohy | | | |
|-------------------|--|----------------------|---------------|
| Id | Opis | Zodpovedný | Termín |
| 14.1 | Upraviť existujúce formácie, doplniť o nové. Zmeniť hodnotu úžitku pre jednotlivé taktiky. Doplniť formácie aj pre ďalšie režimy hry. Manažment výdrže. | Ligocký, Hric, Hrubý | 30. 3. 2009 |
| 14.2 | Zanalyzovať triedy Prophet a Situation. Zamerať sa na princíp ich fungovania a využitie v hráčovi a zistiť, či sa vykonávajú alebo simulujú plány jednotlivých taktík. | Polák | 23. 3. 2009 |
| 14.3 | Implementovať a otestovať posielanie správ spoluhráčom. Zistiť, ktorí hráči zachytia správu a ako na základe prijatej správy vykonáme nejakú taktiku. | Pán | 23. 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 |