

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
19	27. 4. 2009	Softvérové štúdio	11.20

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 dohodnúť sa na postupnej kompletizácii nášho hráča, pokyny k dokumentácii a prezentácii na IIT.SRC.

1. Diskusia k stavu projektu
2. Diskusia k dokumentácii a IIT.SRC
3. Spresnenie úloh

Priebeh stretnutia

1. Diskusia k stavu projektu

- JH sa zaoberal problémom, prečo nám hráči hrajú slabo (nenahrávajú si a nejdú poriadne dopredu) pod serverom 13. Skúšal si vypisovať model sveta. Po nevyspytateľných príčinách zistil, že mu hráči dobre hrajú aj pod serverom 13. Domnieva sa, že to je po úpravách MH, ktorý sa zaoberal formáciami. To isté si myslí aj MP, ktorý ešte poznamenal, že náš hráč hrá teraz zle pod verziou servera 9.4.5. JH povedal, že hráči hrali dobre hoci v niektorých situáciách nenahráli, hoci mohli. IK povedal, že je to nesystémové riešenie, keď nevieme, ako je možné, že teraz hrajú dobre. JH sa na to ešte pozrie.
- MP implementoval dva nové stavy. Konkrétne ide o tzv. čakací stav a stav kopnutia. V čakacom stave sa hráč 10 taktov pozerá okolo seba, komu je najlepšie nahráť. IK poznamenal, či sa hráč stihne pozrieť na všetky strany. MP povedal, že stihne. Stav však očakáva, že hráči sa nehýbu. Potom v stave samotného kopnutia sa hráč rozhoduje, komu nahrá. Využíva pritom triedu *Prophet* na najlepšie kopnutie lopty. Keď hráč nenájde spoluhráča na vhodnú nahrávku, vykopne pod 25-stupňovým uhlom na súperovu stranu najsilnejšie, ako sa dá.
- GP riešil hromadenie sa pamäte a vylepšenie obrannej práce obrancov, keďže pred útočníkmi zbytočne ustupovali. GP upravil kód o dve premenné, ktoré spustia, respektíve nespustia hráča aj s monitorom. GP tvrdí, že problém s pamäťou je tým pádom vyriešený. GP taktiež urobil nový obranný stav. Obrancovia nereagujú na loptu, keď sa lopta dostane do našej šestnástky. GP kód upravil, a len čo sa útočiaci hráč dostane do našej šestnástky, obranca po ňom hneď vyštartuje. GP sa domnieva, že obranná hra je tým pádom oveľa lepšia.
- MH sa zaoberal formáciami. Urobil dve nové. Silnejšiu obrannú a silnejšiu útočnú (celkovo tým pádom máme 8 formácií). IK poznamenal, že pri analýze menenia našich formácií je málo informácií, keď sa berie do úvahy iba výsledok zápasu. Mala by sa brať do úvahy aj sila súperovho útoku a iné veci. IK taktiež poznamenal, že v tejto fáze to už nie je dôležité. IK

povedal, že počas zápasu je možné meniť stratégie hry.
<p>2. Diskusia k dokumentácii a IIT.SRC</p> <ul style="list-style-type: none"> JL sa opýtal, čo by mala obsahovať prezentácia na IIT.SRC. IK povedal, že prezentácia by mala byť robená zábavnou formou, aby sa ľudia pri nej nenudili. Mala by obsahovať, čo sme dokázali, s akými problémami sme sa stretli. Trvať by mala asi 10 až 15 minút. 5 minút by mal byť potom spustený zápas, respektíve akcie, ktoré by boli aj okomentované. IK poznamenal, že prezentácie sa nemusia nutne zúčastniť všetci členovia, no bolo by to vhodné. JH sa opýtal, čo by mala obsahovať dokumentácia. IK poznamenal, že by sa mal odovzdať funkčný produkt (v našom prípade hráč). Riadiaca dokumentácia sa ešte neodovzdáva. Súčasťou dokumentácie má byť aj návod, ako spustiť nášho hráča.
<p>3. Spresnenie úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> MP má za úlohu nájsť chyby, ktoré sa ešte vyskytujú pri rozohrávaní štandardných situácií. GP napíše dokument, ako spustiť nášho hráča, a taktiež sa pozrie na výdrž hráča. JH spojí dokopy dokumentáciu od jednotlivých členov tímu a pozrie sa, kde bola chyba, keď nám hráč nešiel dobre pod serverom 13. JL bude mať na starosti urobiť prezentáciu. MH bude pokračovať v implementovaní a testovaní formácií.

Plnenie úloh z predchádzajúcich stretnutí				
Id	Opis	Zodpovedný	Termín	Stav
18.1	Upraviť hráča DAInamite na spoluprácu so serverom verzie 13.	Hric	27. 4. 2009	19.1
18.2	Upraviť rozohrávanie hráčov pri štandardných situáciách.	Polák	27. 4. 2009	19.2
18.3	Zistiť príčinu hromadenia sa pamäte, ktorú hráč spotrebuje.	Pán	27. 4. 2009	Splnená
18.4	Vytvoriť novú konfiguráciu pre obrancov a pokúsiť sa zlepšiť ich obrannú hru proti útočiacim hráčom.	Pán	27. 4. 2009	Splnená
18.5	Optimalizovať existujúce formácie a pozrieť sa na strelbu na bránu a prípadne ju vylepšiť. Vyhodnotiť efektivitu jednotlivých formácií na základe väčšej vzorky simulácií.	Hrubý, Hric	27. 4. 2009	19.3
18.6	Vytvoriť prezentáciu tímu na konferenciu IIT.SRC	Ligocký	27. 4. 2009	19.4

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
19.1	Zistiť, prečo nám hráči išli zle pod serverom 13	Hric	4. 5. 2009

19.2	Opraviť chyby, ktoré ešte sú pri rozohrávaní	Polák	4. 5. 2009
19.3	Pokračovať v implementovaní a testovaní formácií	Hrubý	4. 5. 2009
19.4	Vytvoriť prezentáciu tímu na konferenciu IIT.SRC	Ligocký	4. 5. 2009
19.5	Napísať dokument, ako spustiť nášho hráča	Pán	4. 5. 2009
19.6	Pozrieť sa na výdrž našich hráčov	Pán	4. 5. 2009
19.7	Spojiť (od jednotlivých členov tímu), upraviť a odovzdať dokumentáciu	Hric	4. 5. 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