

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
20	4. 5. 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. Gabriel Pán

Program stretnutia
Cieľom stretnutia bolo prezentovať dosiahnuté výsledky tímu za posledný týždeň a dohodnúť sa na ďalšom postupe.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusia k stavu projektu 2. Spresnenie úloh

Priebeh stretnutia
<p>1. Diskusia k stavu projektu</p> <ul style="list-style-type: none"> • JH sa zaoberal problémom, prečo nám hráči hrajú slabo (nedriblujú) pod serverom 13. Zistil, že problém bude zrejme vo vyhodnocovaní heterotypov hráčov. Keď spúšťame náš tím bez kouča, ktorý nastavuje heterotypy, naši hráči hrajú korektne. JH sa ešte bude ďalej venovať tomuto problému. Okrem toho poznamenal, že by bolo vhodné zväčšiť priestor, v ktorom obrancovia začnú agresívne napádať súperových útočníkov. • MP naimplementoval nové autové vhadzovanie spolu s čakacím stavom. Nové správanie bude prospešné ale treba ešte upraviť spôsob vhadzovania v prípadoch, keď sa hráč nachádza v blízkosti súperovej brány. V týchto prípadoch by mohol náš hráč rozohrať zle za súperovu bránu a tým by sme prišli o loptu. • GP vytvoril dokument v ktorom opísal spustenie nášho hráča, a pripravil hráča do spustiteľnej podoby. Ďalej počas pozorovania zápasov zistil, že v prípadoch kedy náš hráč nevidí loptu, nedokáže správne vyhodnotiť podmienku riadiacu zvukové zameriavanie sa na spoluhráčov (ata). Pre tieto prípady naimplementoval nové správanie, pri ktorom útočníci počúvajú cyklicky na útočníkov a obrancovia na obrancov. Naimplementoval aj správanie, pri ktorom driblujúci hráč kričí svoju pozíciu. Z tejto správy dokážu počúvajúci hráči, ktorí nemajú informácie o lopte, zistiť pozíciu lopty, driblujúceho hráča a ešte jedného ľubovoľného hráča na ihrisku. Počas sledovania zápasov prišiel na programátorskú chybu, ktorej sme sa dopustili pri implementácii formácií. Táto chyba veľmi negatívnym spôsobom ovplyvňovala vnútorný svet našich hráčov, konkrétne pozíciu lopty. Po odstránení chyby hráči pracujú s loptou korektne. • MH vytvoril graf, v ktorom porovnal efektivitu rôznych formácií. Porovnával počet inkasovaných a strelených gólov pre každú formáciu, a vyšli mu výrazné rozdiely pre jednotlivé formácie. Dve najlepšie formácie budeme používať v našom tíme. IK v súvislosti s týmto poznamenal, že by bolo možno vhodné vytvoriť možnosť prepínania

<p>viacerých formácií počas zápasu v závislosti od súpera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • JL prezentoval doterajšie výsledky nášho tímu na konferencii IIT.SRC a podal nám o tejto udalosti informácie. S prezentáciou nášho tímu na konferencii vládla všeobecná spokojnosť.
<p>2. Spresnenie úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> • MP dokončí rozohrávanie štandardných situácií pre špeciálne prípady v blízkosti súperovej brány. • GP zväčší priestor, v ktorom naši obrancovia agresívne reagujú na súperových útočníkov. • JH sa bude zaoberať heterotypmi na serveri 13 aby sme prišli na presnú príčinu zníženia výkonnosti našich hráčov pod týmto serverom. • JL vytvorí dômyselný systém spúšťania našich hráčov pomocou jedného konfiguračného súboru, v ktorom budú nastaviteľné rôzne parametre týkajúce sa hry nášho hráča. • MH bude pokračovať v implementovaní a testovaní formácií a pokúsi sa vytvoriť možnosť prepínania formácií počas zápasu. • ďalej pribudli nové úlohy, na ktorých je možné priebežne pracovať, a taktiež je treba pracovať na dokumentácii ktorú bude potrebné onedlho odovzdať.

Plnenie predchádzajúcich úloh			
Id	Opis	Zodpovedný	Stav
19.1	Zistiť, prečo nám hráči išli zle pod serverom 13	Hric	20.1
19.2	Opraviť chyby, ktoré ešte sú pri rozohrávaní	Polák	20.2
19.3	Pokračovať v implementovaní a testovaní formácií	Hrubý	20.3
19.4	Vytvoriť prezentáciu tímu na konferenciu IIT.SRC	Ligocký	Splnená
19.5	Napísať dokument, ako spustiť nášho hráča	Pán	Splnená
19.6	Pozrieť sa na výdrž našich hráčov	Pán	20.8
19.7	Spojiť (od jednotlivých členov tímu), upraviť a odovzdať dokumentáciu	Hric	20.7

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
20.1	Pozrieť sa na pridelovanie heterotypov pod serverom 13 a prípadne zistiť ako pracuje náš kouč.	Hric	11. 5. 2009
20.2	Prispôbiť rozohrávanie štandardných situácií špeciálnym prípadom.	Polák	11. 5. 2009
20.3	Vytvoriť možnosť prepínania formácií počas zápasu.	Hrubý	11. 5. 2009
20.4	Vytvoriť spúšťanie hráčov na základe jedného konfiguračného súboru.	Ligocký	11. 5. 2009

20.5	Zväčšiť priestor, v ktorom obranca agresívne napáda súperových útočníkov	Pán	11. 5. 2009
20.6	Informovať Ing. Lekavého o našich zisteniach ohľadne nestability servera 13. Dohodnúť sa s ním o používanej verzii servera na turnaji.	Ligocký	11. 5. 2009
20.7	Pracovať na finálnej dokumentácii	všetci	19.5.2008 13.00
20.8	Pozrieť sa na výdrž našich hráčov, prípadne zrýchliť hru ak vládzu, spomaliť ak nevládzu. Manažment staminy, dynamické menenie rýchlosti hry počas zápasu v závislosti od súpera.	nepridelená	nie je
20.9	Zamyslieť sa nad spôsobom, akým sa hráči presúvajú na miesta vo svojich formáciách. Niekedy by možno mali šprintovať (napr. obrancovia keď súper rýchlo útočí), inokedy by sa možno mali presúvať tak, aby sledovali dôležitú časť ihriska (tam kde je lopta), lebo sa stáva že nestíhajú alebo pri presúvaní sú otočení chrbtom ku lopte a nemôžu sa na ňu pozerať. Treba využiť hotové veci z BasicActionFactory (robocup.component.actionfactories)	nepridelená	termín turnaja
20.10	Zistiť ako pracuje kouč a pridelovanie heterotypov, premyslieť možnosti jeho použitia.	nepridelená	nie je
20.11	Premyslieť a pokúsiť sa nejakým spôsobom zjednotiť role hráčov implementované v robocup.component.worldobjects.Player s našimi formáciami a možno popremýšľať nad prípadným dynamickým menením role hráča v závislosti od stavu zápasu.	nepridelená	nie je

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