

Zápisnica č.	Dátum	Miesto	Čas
21	11. 5. 2009	Softvérové štúdio	11.20

Zúčastnení členovia	Bc. Juraj Ligočský Bc. Michal Hrubý Bc. Gabriel Pán Bc. Ján Hric Bc. Marek Polák
Pedagóg	Ing. Ivan Kapustík
Zapisovateľ	Bc. Marek Polák

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 ladil a testoval našich hráčov pod serverom 13, pod monitorom ktorý dokáže zobrazit' heterotypy. Zistil, že hráči posielajú požiadavku na server, server avšak nerobí nič. Identifikoval v jednom zápase 4 heterotypy, ktorých sa toto chybové správanie týka. Príčinou sú pravdepodobne hodnoty 4 premenných, špecifické pre dané heterotypy. Predpokladáme, že problém spočíva v implementácii servera, keďže príkazy naň prichádzajú, vyhodnotia sa, server ich akceptuje a zapíše do logu, ale lopta napriek snahe o dribling zostáva na svojom mieste. Chyba nie je ani v sile vykonaného kopu, tá je takmer totožná so silou používanou pri prihrávke. Hráči si tým pádom vedia nahrávať ale nie driblovať. Našťastie vďaka formáciám to pre náš tím nepredstavuje príliš veľký handicap. • MP pokračoval v implementácii špeciálnych prípadov pri rozohrávaní autu. V prípade, že hráč nemá komu nahrat', mal loptu odkopnúť dopredu popri aute. Ak by hráč rozohrával v blízkosti súperovej šestnástky, kop mal smerovať na bránu. Pri testovaní si všimol a pracoval na opravení chyby pri rozohrávaní, keď hráči nezmyselne kopali do autu. Mal problém s výpočtom uhla k rohu súperovho bránkoviška. IK sa spolu s tímom zhodol, že vzhľadom na minimálny výskyt tejto situácie stačí aut rozohrať smerom na súperovu bránu. • MH vytvoril v spolupráci s JL načítavanie formácií prostredníctvom konfiguračného súboru. Po každom góle v zápase sa obnovia stratégie - znovu-načítajú sa z textového konfiguračného súboru. Tým je suplovaný tréner – aktívne možno zmenou v súbore meniť rozostavenie hráčov na ihrisku. • GP zväčšil a odsimuloval priestor pre agresívne napadanie obrancov. Tento priestor rozšíril o 5m za hranicu šestnástky. Docielil tým skoršie pristupovanie obrancov k napádajúcim súperovým útočníkom. Testovaním zistil, že tieto zmeny sú funkčné a prispievajú k lepšej obrannej hre hráčov. • JL vytvoril singleton triedu slúžiacu na načítavanie konfiguračných súborov. Trieda obsahuje default hodnoty v jej vnútri, ktoré sa použijú v prípade, že nastane chyba pri načítavaní. Súbor obsahuje názov tímu,

<p>adresu servera, premenné pre spustenie monitoru a záznam, jednotlivých hráčov s konfiguráciou a názvy používaných formácií.</p> <ul style="list-style-type: none"> • IK na záver stretnutia poznamenal, že produkt nie je nutné odovzdať 19. 5. na CD. Odovzdať stačí vytlačенú a zviazanú dokumentáciu vo finálnej forme, zdrojové súbory hráča stačí uviesť na stránke so všetkým potrebným a používaným softvérom. CD je nutné odovzdať pred začiatkom fakultného turnaja v požadovanej forme.
<p>2. Spresnenie úloh</p> <ul style="list-style-type: none"> • MP upraví rozohrávanie v prípade, že hráč nemá komu nahráť: odkopne loptu smerom k súperovej bráne. Okrem toho upraví natočenie sa hráčov pri rozhliadaní v čakacom stave. • GP má za úlohu podrobne uviesť do dokumentácie odporúčania pre ďalší tím, rozpísať a vysvetliť ich (zoznam nepridelených úloh zo zápisnice 20). • JL vytvorí upraví načítavanie konfiguračného súboru. Cieľom je vytvoriť prepínač „-force“ – pri jeho použití načítavať toľko hráčov koľko je v konfig. súbore (použiť natvrdo hodnoty). Ak však daný prepínač nebude použitý pri spustení, treba pristupovať k súboru ako poškodenému a opraviť chýbajúce defaultnými hodnotami. • JH sa bude ďalej venovať serveru 13 a driblovaniu hráčov. Pokúsi sa nájsť spôsob ako obísť tento problém, napr. zvýšením silu kopu. Zároveň spíše svoje poznatky a oboznámi nimi autorov servera. • Úlohou MH je umožniť znovu-načítavanie formácií po zmene strán. • Úlohou celého tímu je práca na dokumentácii, finalizácia produktu a jeho príprava na odovzdanie.

Plnenie predchádzajúcich úloh			
Id	Opis	Zodpovedný	Stav
20.1	Pozrieť sa na pridelovanie heterotypov pod serverom 13 a prípadne zistiť ako pracuje náš kouč.	Hric	21.1
20.2	Prispôsobiť rozohrávanie štandardných situácií špeciálnym prípadom.	Polák	21.2
20.3	Vytvoriť možnosť prepínania formácií počas zápasu.	Hrubý	21.3
20.4	Vytvoriť spúšťanie hráčov na základe jedného konfiguračného súboru.	Ligocký	21.4
20.5	Zväčšiť priestor, v ktorom obranca agresívne napáda súperových útočníkov	Pán	splnená
20.6	Informovať Ing. Lekavého o našich zisteniach ohľadne nestability servera 13. Dohodnúť sa s ním o používanej verzii servera na turnaji.	Ligocký	splnená
20.7	Pracovať na finálnej dokumentácii	všetci	21.7

Nové úlohy			
Id	Opis	Zodpovedný	Termín
21.1	Pokúsiť sa nájsť spôsob ako opraviť/obísť problém s driblovaním určitých heterotypov.	Hric	19. 5. 2009

	Spísať poznatky a oboznámiť nimi autorov servera.		
21.2	Finalizovať úpravy pri rozohrávaní. Doplniť hľadanie lopty o natočenie hráča do ihriska počas čakacieho stavu.	Polák	19. 5. 2009
21.3	Vytvoriť možnosť prepnutia formácií po polčase.	Hrubý	19. 5. 2009
21.4	Upraviť spúšťanie hráča o „-force“ parameter.	Ligocký	19. 5. 2009
21.5	Spísať a vysvetliť odporúčania pre nasledujúce tímy.	Pán	19. 5. 2009
21.6	Doplniť zdrojový kód o komentáre, vyčistiť ho od nepoužitých častí a pomocných výpisov.	všetci	19. 5. 2009
21.7	Pracovať na finálnej dokumentácii. Umiestniť finálnu verziu hráča a podporný softvér na stránku.	všetci	19.5.2008 13.00
21.8	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
21.9	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 pozeráť.	nepridelená	termín turnaja
21.10	Zistiť ako pracuje kouč a pridelovanie heterotypov, premyslieť možnosti jeho použitia.	nepridelená	nie je
21.11	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