

Zápisnica so stretnutia

Zápisnica č. 5	Tím 14	26.10.2011
Čas:	13:00 – 16:00	
Prítomní:	<i>Ing. Marek Tomša</i> <i>Bc. Máté Fejes</i> <i>Bc. Ľuboš Gelányi</i> <i>Bc. Ľuboš Masný</i> <i>Bc. Juraj Mäsiar</i> <i>Bc. Adam Mihalik</i> <i>Bc. Dávid Pszota</i> <i>Bc. Jaroslav Vinarčík</i>	
Zapisovateľ:	Bc. Máté Fejes	
Téma:	Uzavretie a vyhodnotenie prvého šprintu, úvod do druhého šprintu, návrh základného rámca hry	

Priebeh

Úvod

- Marek navrhol úlohu vyhodnotiť user stories z prvého šprintu pomocou burndown chart.
- Zhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia.
- Adam predviedol výsledky implementácie prototypu umelej inteligencie.
- Ľuboš G. predviedol výsledky implementácie ovládania.
- Juraj odprezentoval výsledky analýzy neurónových sietí.

Návrh hernej logiky a umelej inteligencie

- Zdokonaľovanie pôvodnej štruktúry hernej logiky a umelej inteligencie, resp. ich komunikácie.
- Máté nakreslil pôvodný model z minulého týždňa.
- Po dlhej diskusii sme navrhli konečný model, do diskusie sa zapojil každý člen tímu.
- Ľuboš M. a Juraj budú vyvíjať umelú inteligenciu pomocou neurónových sietí.
- Adam a Máté budú vyvíjať umelú inteligenciu pomocou Markovských sietí.
- Jaro, Dávid Máté budú pracovať na hernom prostredí.
- Ľuboš G. bude mať za úlohu prerobiť existujúce ovládanie, aby bolo kompatibilné s herným prostredím.

Úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Termín
3.1	Ľuboš G.	Pokračovať ovládanie na základe modelu	19.10.2011	
3.2	Ľuboš M.	Začať vytvárať inteligenciu pomocou neur. sietí	19.10.2011	
3.3	Mate F.	Vytvoriť herné prostredie	19.10.2011	
3.4	Jaroslav V.	Vytvoriť herné prostredie	19.10.2011	
3.5	Adam M.	Začať vytvárať inteligenciu pomocou Mark. sietí	19.10.2011	
3.6	Juraj M.	Začať vytvárať inteligenciu pomocou neur. sietí	19.10.2011	
3.7	Dávid P.	Vytvoriť herné prostredie	19.10.2011	