

## Zápisnica so stretnutia

Zápisnica č. 9	Tím 14	11.4.2011
Čas:	8:00 – 11:00	
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>	
Zapisovateľ:	<i>Bc. Ľuboš Masný</i>	
Téma:	Koniec šprintu 9-5LS a jeho zhodnotenie	

### Zhodnotenie úloh z posledného šprintu

ID	Riešiteľ	Popis	Výsledok	Dátum zadania	Dátum ukončenia
1	Ľuboš Gelányi	Handlovanie životov	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
2	Ľuboš Gelányi	Handlovanie skóre	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
3	Ľuboš Gelányi	Geo platforma	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
4	Ľuboš Gelányi	Manažment avatarov	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
5	Máté Fejes	Prihlasovanie používateľa	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
6	Máté Fejes	Registrácia používateľa	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
7	Máté Féjes	Requesty štatistík	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
8	Dávid Pszota	Online súboj	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
9	Dávid Pszota	Multiplayer	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
10	Ľuboš Masný	Uloženia mozgu	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
11	Ľuboš Masný	WP - grafika	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
12	Ľuboš Masný	WP - maploader	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
13	Ľuboš Masný	WP - Neurónové siete	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
14	Ľuboš Masný	WP – A*	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
15	Adam Mihalik	WP – git	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012
16	Adam Mihalik	WP - Informačný panel	Dokončené	26.3.2012	2.4.2012

17	Adam Mihalik	WP – pauza	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
18	Juraj Mäsiar	Neurónové siete	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012
19	Juraj Mäsiar	Genetické algoritmy	Dokončené	26.3.2012	11.4.2012

## Zhodnotenie úloh

- JM – spravil mozog na základe genetického algoritmu – sú tam chyby, keď sa avatar nachádza znova na tom istom mieste, prestáva to fungovať. Potreba zmeniť vstupy (nebude to celá mapa, ale len jeho okolie)
- LM – Spravené učenie na android. Treba to len mergnut. A\* na WP bol presunutý na Adama
- LG – Geoplatforma, quick game, ratings, a multiplayer funguje. Odladené web servisy. Online game a získavanie štatistík pripravené. Chýba pridanie hráča do tréningu.
- DP – spravený multiplayer, treba to ešte lepšie otestovať. Spravený hibernate. TestLink je hotový, len treba spraviť ešte userov.
- MF – Zmenené user atribúty, vyriešené nahrávanie hier a herných štatistík. Chýba prerobenie security token-u (ale funguje to)
- AM – Oprava mapLoader (koľko políček je potrebných na playerov). Treba Unit testy a botov. Ešte treba mapAnalyzator prehodiť. Spravený A\*
- Test case – bolo spravené 55 z 72

## Priebeh stretnutia

- Treba mať nejakú metodiku, že čo sa stane, keď začne zlyhávať Unit test
- Treba spraviť poster (treba dať tlačíť 16.4) – spraviť tak, aby to korešpondovalo s prezentáciou
- Do 16.4 treba mať scenár na prezentáciu na TP CUP
- Do 23.4 treba mať natočené a zostrihané video
- V dokumente by bolo ideálne, ak by tam bolo overenie, že som si to zahral a správalo sa to korektne – vlastným hraním. Bolo by to vhodné aspoň na poster dať
- Bolo by dobre mať na postery s evaluation, že ako prebiehali hry s tým, keď boli online hry bez trénovania (očakáva sa 50 na 50) a po natrénovaní (natrénovaný avatar má hrať lepšie)
- Na IITSRC si pripraviť dotazník pre tých, ktorí si to zahrajú, aby sme mohli dostať overenie (budeme riešiť o týždeň)
- Šprint hodnotíme ako úspešný, keďže sme zvládli spravili 95% a pred odovzdaním sme splnili všetky požiadavky, ktoré sme si stanovili na začiatku september a februára (okrem bluetooth)
- Plán overenia (Adam nechá priestor na graf na výsledky overenia na poster) – všetky 3 mozgy (3 mozgy plus evil bot na porovnanie). Postup overenia je, že sa to implementuje (máme). Hodí sa nultá inštancia do online súboja a zistíme štatistiku. Potom natrénujeme

avatarov a pozrieme si nové grafy s úspešnosťou avatarov. A takýchto tréningov treba spraviť 10. Zber dát a technickú realizáciu bude zbierať DP, trénovať bude MF a LM, LG dokončí používateľské rozhranie.

## Podrobný popis úloh vyplývajúcich zo stretnutia

- MT – aby sa dodatočne dalo zmeniť (priráta) skóre získane z hry. Bude sa to robiť pomocou metódy `incrementScore(int Score)`
- DP – spraviť, aby na konci učenia sa zavolali metódy na preučenie mozgov
- LG – spraviť pre online hry štatistiky (dôležité aby tam bolo koľko percent hier avatar vyhral pri online hrách)
- Testy treba všetky spraviť tak, aby boli zelené (t.j. aby sme ich buď opravili alebo vyhodili)
- LM - Do riadenia dopísať o tom, že sa píše Unit testy (plus metodiku ako postupujeme keď neprejde nejaký test), Hudson, TestLink. Ešte jedna metóda môže byť ako robíme overenie
- MT – zistiť od Jakuba Šimka ako natočili to video
- LM – na schôdzi z ieste sa opýtať, že či by nám to niekto nenatočil
- DP – zistiť od kamoša, že či nám to nejako zostrihá
- MT – zavesiť predošlú zápisnicu
- LM – všetko čo je naimplementované tak to spísať dokopy ako celok
- AM, MF – poster
- LM – prezentáciu na TP CUP

## Nové úlohy vyplývajúce zo stretnutia

ID	Riešiteľ	Popis	Dátum zadania	Dátum ukončenia
1	Máte Fejes	Dodatočné zmenenie dát	11.4.2012	13.4.2012
2	Dávid Pszota	Na konci učenia zavolať metódu <code>relearnBrain()</code> na preučenie mozgov	11.4.2012	13.4.2012
3	Ľuboš Gelányi	Spraviť online štatistiky	11.4.2012	13.4.2012
4	Ľuboš Masný	Dopísať dokumentáciu riadenia	11.4.2012	13.4.2012
5	Máte Fejes Ľuboš Masný	Zohnať kameru a kameramana na natočenie promo videa	11.4.2012	16.4.2012
6	Máte Fejes	Zavesiť predošlú zápisnicu	11.4.2012	13.4.2012
7	Ľuboš Masný	Opísať finálny produkt ako celok	11.4.2012	13.4.2012
8	Adam Mihalik,	Poster	11.4.2012	16.4.2012

	Maté Fejes			
9	Ľuboš Masný	Scenár prezentácie na TP CUP	11.4.2012	16.4.2012