

Zápis 9. Stretnutia tímu č.4

Dátum: 27.11.2013

Miestnosť: Jobsovo softvérové štúdio

Prítomní: Vedúci: Ing. Marián Lekavý, PhD.

Študenti: Matej Bádál

Vladimír Bošiak

Igor Homola

Martin Adámik

Michal Petráš

Michal Čerešňák

Samuel Benkovič

Téma: Priebeh štvrtého šprintu, prezentácia papierových prototypov

Vypracoval: Igor Homola

Opis stretnutia:

- Prezentácia papierového prototypu - taktiky (detailný popis papierového prototypu sa nachádza na stránke tímu9)
 - Prototyp útočníka v sektore 4L (je to oblasť napravo od protivníkovho brankára).
Potreba do implementovať:
 - Počet voľných spoluhráčov (počítajú sa tí hráči, ktorých agent vidí)
 - Rýchlosť protihráča a čas, za ktorý je schopný pristúpiť k danému hráčovi
 - Či je daný hráč voľný. Tento parameter sa určuje na základe času, za ktorý k nemu môže prísť protihráč
 - Diskusia k prototypu :spoluhráči by mali komunikovať a spoločne dosahovať ciele. Taktika by nemala mať len situačné rozhodovanie.
 - Je potrebné riadiť sa pravidlami robotického futbalu - kontrola či hráč neprihráva do offside.
 - Prototyp útok s prihrávkou
 - Útok zľava s prihrávkou – hráč z pravej strany ihriska prihrá predsunutému ľavému spoluhráčovi a ten pokračuje v útoku.
 - Útok sprava s prihrávkou – zrkadlová situácia ako v útok zľava s prihrávkou
 - Diskusia: navrhnuté prototypy by mali problém realizovať zložitejšie správanie. Napr. pri preberaní prihrávky by hráč čakal dokým lopta nepríde na požadované miesto a až následne by pokračoval v pohybe.
 - Vytvárať názvy taktík ktoré by reprezentovali taktiku
 - prototyp brankára
 - Diskusia: potreba uvažovať s rôznymi druhmi ukončenia taktiky brankára
 - protihráč je príliš blízko na to, aby brankár stihol zareagovať
 - spoluhráč príde brankárovi na pomoc – získa loptu
 - protivník kopol loptu a brankár stihne zareagovať

- Priebeh 4. šprintu

Problémy na riešenie

- pomenovanie taktík
- príliš krátke taktiky (mali by byť dlhšie)
- problém nadväznosti taktík

Vyriešené

- framework pre taktiky
- Situácie - riešenie je schválené
- vyber situácii
- funkcionality selektora

To Do

- implementovať (prerušenie high skillu po zmenení taktiky) taktika musí podať informáciu o svojom dokončení
- Identifikovať taktiky
- doplniť do komentára (hlavičky) taktiky na čo je a čo robí konkrétna taktika
- rozdelenie taktík do balíčkov na útočné a obranne
- Riešenie rol hráča bude riešené pomocou situácii (brankár)
- implementovať do selektora seter ktorý bude vedieť meniť aj samotná taktika
- implementovať factory - automatizovaný spôsob inicializácie objektov
- Observer

Predošlé úlohy:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
1	Tomáš Nemeček	Unit testy
2	TP04	Stratégia
3	TP09 - Moravčík	Taktika
4	Benkovič	Situácie - Framework
5	Bošiak	Observer + Selector
6	Bádal	Parser XML
7	Benkovič/Linner	Papierový prototyp

Úlohy na ďalší týždeň:

ID	Člen tímu	Popis úlohy
1	Tomáš Nemeček	Unit testy
2	TP04	Stratégia
3	TP09 - Moravčík	Taktika
4	Benkovič	Situácie - Framework
5	Bošiak	Observer + Selector
6	Bádal	Parser XML