

FUTURE 6



Okos város jövő számítások

A FUTURE6 kvintesszenciája, hogy a fejlesztés katalizálására a játék értelmezési tartományát megszorítjuk a DEAC-Hackers és az UDPROG Facebook csoport szervezésű közösségekre. Illetve ezzel párhuzamosan nem a szimulációra koncentrálunk, hanem annak bebootolására: az iniciális adatok és fejlesztő közösség létrehozására.

Bevezetés

A FUTURE, mint játék célja az egyes játékosok és ez által egy város alternatív jövőinek legenerálása, a legenerált jövők elemzése, kölcsönhathatása¹.

A kisebb próbálkozásokkal előrébb járunk ugyan, mint hat, de a Twitch-en eddig négyet mutattunk be. Az ötödik általános útkeresés, hogy milyen legyen a város és az egyén szimulációja (napi, Markov, iteratív, rekurzív, hibrid stb.). Az ötödik értelmezési tartományát néhány speciális területre szűkítve kapjuk így a logikailag hatodik gyors protó elképzelést. Az első hármat a kislányommal mutattunk be, a negyediket magam:

- JÖVŐ DEBRECEN, hogy mi a FUTURE koncepciója, amit a nyáron a gyerekeimmel kihekkeltünk: <https://www.twitch.tv/videos/180222977>
- JÖVŐ DEBRECEN 2, hogy mi lenne a „napi szintű” szimuláció: <https://www.twitch.tv/videos/180222977>
- JÖVŐ DEBRECEN 3, „Debrecen az ókorban” – Markov jellegű megközelítés, <https://www.twitch.tv/videos/184767719>
- JÖVŐ DEBRECEN 4, iteratív-induvideális jellegű megközelítés, <https://www.twitch.tv/videos/211326355>

Tárgyalás

Melyek ezek a szűkebb közösségek? A DEAC-Hackers esport szakosztály gyorsan bővülő fészes előszobája (+530 fő), a programozás tárgyaim kapcsán az évek során kialakult UDPROG közösség (+510 fő) és egy további szűk kör, a gyerekeim alapértelmezésben. Persze az kérdés, hogyan fogadják ezek a közösségek a jelen gondolatokat. A gyerekeim elkötelezettek, hiszen magát a FUTURE koncepciót négyesben találtuk ki. A két nagyobb közösség felé pedig a FUTURE szolgáltatásként jelenik meg. Ugyanis az UDPROG-ban hagyományos a pontgyűjtés és éppen a napokban vettem fel (micsoda véletlen) a DEAC-Hackers-ben is egy hasonlóan „megbízhatatlan”² pontrendszer bevezetését. Persze én a FUTURE-on belül megvalósított szolgáltatáson belül képzelem ezt a pontgyűjtést, azaz az említett csoportoknak ez egy meglepetés lesz!

A kulisszák mögött

Elsődleges célom a FUTURE fejlesztése! Az említett pontozási rendszerek annyiban érdekesek csupán, hogy olyan közösségi érdeklődést biztosíthatnak, amelyek támogatják ezt az elsődleges célt, akár direkt, akár indirekt formában. Ennek megfelelően ne is gondoljunk valamilyen hagyományos

¹¹ <https://github.com/nbatfai/future>

² Az UDPROG pontgyűjtése apriori „megbízhatatlan”, mert nincs központilag nyilvántartva, hanem a hallgató maga könyveli, hogy mikor, mire, mennyi pontot kapott.

FUTURE 6



pontgyűjtésre, amit most bemutatunk, annak az említett UDPROG közösségben használt és a DEAC-Hackers-ben bevezetésre felvetett pontgyűjtéséhez sincs semmi köze. A fejlesztendő, a FUTURE-ben megvalósított vagy még inkább arra ráépülő szolgáltatás teljesen új. Lássuk!

Először is, valójában szó sincs pontgyűjtésről! Hogyan is lehetne? Hiszen az oktatásban talán még mondhattam, hogy „pontgyűjtés van”, de a DEAC-Hackers egy lazább szervezésű szervezet, ott már nem mondhatjuk, általában meg pláne nem. Tehát egy egészen más tevékenységet vázolok, amelyet az emberek önmagában szívesen használnának, a amelyből majd a DEAC-Hackers-ben és az UDPROG-ban tudunk egy pontgyűjtő mozgalmat származtatni. Ezt értettem a szolgáltatás jelleg alatt. Akkor mit is csinálunk?

Kialakítunk egy finom tevékenység hálózatot, amelyben a két közösség tagjai be tudják kattintani, hogy aznap mit csináltak³. Például én ma az alábbi DEAC-Hackers-hez is köthető tevékenységet folytattam:

- játszottam a LoL-al, két 5v5 rugalmast a szurdokban
- CoColtam
- streameltem
- fórumoztam: kommenteltem, lájkoltam

Ennek megfelelően ezeket a tevékenységeket kipipálom majd a fejlesztendő FUTURE6 kliensben. Mi lehet egy tipikus UDPROG hallgató programozás tárgyú kurzusával kapcsolatos napi tevékenysége:

- a C++ API doksit olvastam
- a z3a17.cpp nevű C++ forráskódot értelmeztem
- írtam egy C++ programot

Ennyi. Aki tehát részt akar venni az önkéntes pontgyűjtésben, nem kell mást tennie, mint a FUTURE6 kliensben aznap bekattintgatni, hogy mi köthetőt csinált éppen aznap.

Mi történik a háttérben?

Minden FUTURE6 felhasználót jellemez egy nagy tulajdonság vektor. A könnyebb kezelhetőség miatt ezt egy fa szerkezetben kezeljük. Akit nem a pontrendszer maga, hanem a FUTURE érdekel, az segít ennek a szerkezetnek az állandó finomításában. A következő csipet a felhasználó tulajdonság vektora értelmezésének egy része:

properties

```
{
  Külsín / Kor
  Külsín / Súly
  Külsín / Magasság
  ...
  Belbecs / Tudás
  ...
  Belbecs / Tudás / Informatika
  Belbecs / Tudás / Informatika / Programozás / C++
  Belbecs / Tudás / Informatika / Programozás / C++ / C++11
  Belbecs / Tudás / Informatika / Programozás / C++ / C++14
  ...
}
```

³ Ez felel meg a korábbi protótkbéli foglalkozás, életciklus gráf csomópontjainak. Ezért neveztük „ókorinak” a FUTURE3 bontását, mert az annyira volt, most igaz szűkített értelmezési tartománnyal (esport és programozás), de teljesen életszerűre finomítjuk.

FUTURE 6



Belbecs / Tudás / Informatika / Játék / FPS / O A.D.
Belbecs / Tudás / Informatika / Játék / MOBA / LoL
Belbecs / Tudás / Informatika / Játék / Mobil / CoC
Belbecs / Tudás / Informatika / Játék / CCG / HS

...
Belbecs / Tapasztalat / Verseny rutin
Belbecs / Tapasztalat / Közösségi lét

...
Belbecs / Képesség / Reakcióidő
Belbecs / Képesség / Képzőerő
Belbecs / Képesség / Térképész
Belbecs / Képesség / Memória
Belbecs / Képesség / Kommunikáció

...
Belbecs / Készség / Kombináció

...
}

A felhasználókhöz hasonlóan a tevékenységeket is fádba szervezzük és minden tevékenységet a felhasználókhöz hasonló tulajdonság vektorral jellemezünk és ugyancsak folyamatosan finomítunk, finomítanak az adott szakterület specialistái. A következő csipet néhány tevékenységet és azok tulajdonság vektorának egy részét mutatja:

activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-Hackers

{
 Belbecs / Tapasztalat / Közösségi lét 80

...
}

activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-Hackers/Verseny/LoL

{
 Belbecs / Képesség / Térképész 15
 Belbecs / Képesség / Reakcióidő 80
 Belbecs / Képesség / Memória 20
 Belbecs / Képesség / Képzőerő 14
 Belbecs / Képesség / Kommunikáció 80

...
}

activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-Hackers/Verseny/LoL/ESL/LoL 5on5 Summoners' Arena

{
 Külsín/Kor/min 16
 Belbecs/Tapasztalat/Verseny rutin 10

...
}

activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-Hackers/Verseny/HS

{
 Belbecs/Tapasztalat/Közösségi lét 5
 Belbecs/Képesség/Memória 70
 Belbecs/Készség/Kombinációs 72

...
}

activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-Hackers/Verseny/HS/Verseny/ESL/Hearthstone 1on1 Christmas

{
 Külsín/Kor/min 16
 Belbecs/Tapasztalat/Verseny rutin 10

...
}

activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-Hackers/Verseny/CS

{
 Belbecs/Tapasztalat/Közösségi lét 80
 Belbecs/Képesség/Térképész 90
 Belbecs/Képesség/Reakcióidő 95
 Belbecs/Képesség/Memória 10
 Belbecs/Képesség/Kommunikáció 80

...
}

FUTURE 6



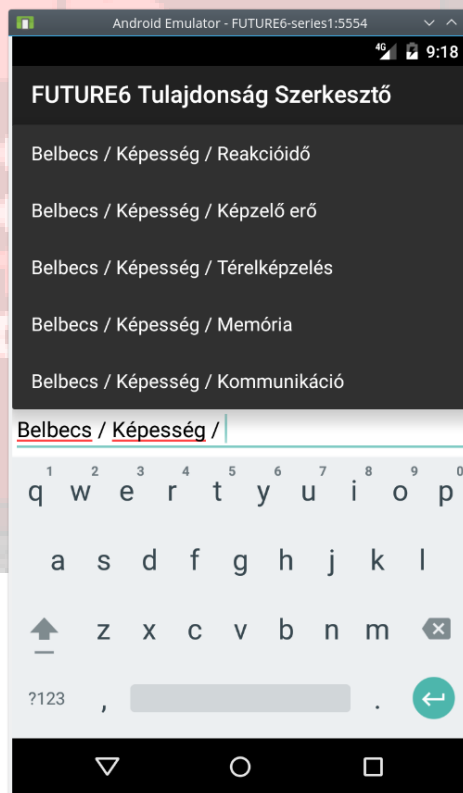
```
}  
activity City/Debrecen/Sport/Esport/DEAC-  
Hackers/Verseny/CS/Verseny/ESL/CS/Verseny/ESL/CS:GO 5on5 Winter cup  
{  
  Külső/Kor/min 18  
  Belbecs/Tapasztalat/Verseny rutin 10  
  ...  
}
```

Összefoglalva: két hierarchiát kell felépítenünk:

- az egyik a tevékenységek (activity) struktúrája,
- a másik a tevékenységeket jellemző tulajdonságok (properties) struktúrája.

Szoftver szempontjából pedig 3 támogatott alkalmazást kifejleszteni gyors protó szinten:

- a felhasználóknak (F6 játékosoknak) egy tevékenység böngészőt, amelyben tudják listázni a tevékenységeket és a napi aktivitásukat bepipálni
- a fejlesztőknek két szerkesztőt, a tevékenység és a tulajdonság szerkesztőt, egy gyors protó szösszenetben Androidra:



1. ábra Az iménti properties csipet áttéve Androidos eszközre.

Hajrá!

FUTURE 6



2018. 01. 12., Debrecen.

Dr. Bاتفai Norbert

nbatfai@gmail.com

DEAC-Hackers kutatási vezető

DEAC: <http://www.deac.hu/szakosztalyok/esport>

LoL: <https://www.leagueofgraphs.com/summoner/eune/NorbiEntropy>

CoC: <https://www.clashofstats.com/players/norbertbatfai-929R0LGVU>

GitHub: <https://github.com/nbatfai>

stackoverflow: <https://stackoverflow.com/users/7277946/norbert-bاتفai>

A jelen doksi stream videója: <https://www.twitch.tv/videos/218289099>

A jelen doksi elérhető: <https://shrek.unideb.hu/~nbatfai/FUTURE6-series1bevezetes.pdf>

