

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Gergely Tóth
Název práce Sorcerer's Struggle
Rok odevzdání 2019
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

Autor posudku Mgr. Jakub Gemrot, Ph.D. **Role** Vedoucí
Pracoviště KSVI

Prosím vyplňte hodnocení křížkem u každého kritéria. Hodnocení *OK* označuje práci, která kritérium vhodným způsobem splňuje. Hodnocení *lepší* a *horší* označují splnění nad a pod rámec obvyklý pro bakalářskou práci, hodnocení *nevyhovuje* označuje práci, která by neměla být obhájena. Hodnocení v případě potřeby doplňte komentářem. Komentář prosím doplňte všude, kde je hodnocení jiné než *OK*.

K celé práci

| | lepší | OK | horší | nevyhovuje |
|---|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Obtížnost zadání | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Splnění zadání | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <p>Komentář Jedná se o druhé odevzdání práce, první verze byla odevzdána v roce 2017, kdy bylo studentovi poskytnuto mnoho bodů, které by měl vylepšit jak na implementaci, tak na textu práce. Student mnohé z nich adresoval a v hodnocení budu popisovat zejména změnu vůči stavu v 2017.</p> <p>Oproti odevzdané práci došlo k následujícím (větším) změnám:</p> <ul style="list-style-type: none">-- k práci je přiložen kompletní Unity projekt, lze otevřít v Unity 2018.4.7f1;-- student ve velké míře přepracoval textovou část práce (míra podobnosti s předchozím dokumentem je 23%);-- student implementaci rozšířil o prostředí o povrchy tvořené diskretizovanými křivkami (byť jsou bez textury) a implementovat automatický match-making, který je založený na algoritmu Microsoft True Skill (pro realizaci je použita externí knihovna);-- hra je sestavena nyní nejen pro Windows, ale i pro MacOS a Linux. | | | | |

Textová část práce

| | lepší | OK | horší | nevyhovuje |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Analýza | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Vývojová dokumentace | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Uživatelská dokumentace | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Komentář Text je zásadně vylepšen oproti původnímu textu z 2017: -- struktura textu byla sjednocena -- popis designu hry byl opraven -- analýza taktéž byla upravena; zdůvodnění výběru herního engine byl přepracován -- přibyl text popisující match-making, který obsahuje popis algoritmu TrueSkill -- přibyl text popisující implementaci terénu pomocí diskretizace křivek -- text o synchronizaci assetů byl zásadně přepracován a rozšířen -- uživatelská dokumentace byla aktualizována -- programátorská dokumentace byla výrazně rozšířena a obsahuje větší množství diagramů | | | | |

Implementační část práce

| | lepší | OK | horší | nevyhovuje |
|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Stabilita implementace | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Komentář Samotná hra doznala změn, ale základní gameplay byla zachována: -- došlo k přepracování uživatelského rozhraní, které neobsahuje chyby -- bylo opravení pohyb kouzelníkovy hole -- je vizualizováno použití schopností a štítu -- hra je exportována pro více platforem -- lze nastavit délku hry pro Capture the flag mód Bohužel se mi tentokrát nepodařilo zprovoznit hru více hráčů a to ani přes localhost, po založení serveru, ten nebyl k vidění v seznamu existujících her v druhé instanci aplikace. Kód již není tak monolitický, student využívá událostí a delegátu, zbraně a projektily jsou navrhnuty rozšiřitelným způsobem, stejně tak jako speciální schopnosti postav. | | | | |

Celkové hodnocení Výborně (spíše horší)

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 25. August 2019

Podpis