

# Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě  
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

posudek oponenta

**Autor: Tibor Blénessy**

**Název práce: Prostředí pro vývoj a testování botů, umělá inteligence se schopností učení**

**Studijní program a obor: informatika, obecná informatika**

**Rok odevzdání: 2007**

**Jméno a tituly oponenta: Mgr. Petr Hruška**

**Pracoviště: KSVI**

	excelentní	odpovídající	slabší	nevyhovující
Náročnost zadaného tématu		✓		
Míra splnění zadání	✓			
Struktura textové části práce		✓		
Jazyková a typografická úroveň	✓			
Analýza		✓	✓	
Vývojová dokumentace		✓		
Uživatelská dokumentace		✓		
Kvalita zpracování softwarové části	✓			
Stabilita aplikace		✓		

### Nejvýznamnější klady:

Volbu 2D herního prostředí a pravidel (inspirováno hrou Tunneler) považuji pro tento typ práce za velmi dobrou. Softwarová část práce má promyšlenou a flexibilní softwarovou architekturu, která je navíc velmi přehledná. Počítačem řízení protivníci se chovají přirozeně a jsou pro člověka důstojným soupeřem. Zadání bylo splněno a výsledná práce je dobrou ukázkou využití AI v počítačových hrách.

### Nejzávažnější nedostatky:

Za největší nedostatek považuji chybějící diskuzi o pravidlech hry, která se od originální verze liší. Ačkoliv to není v práci explicitně uvedeno, předpokládám, že některé vlastnosti 2D světa byly voleny tak, aby vyhovovaly botům. Například postupné natáčení tanku do požadovaného směru jízdy je pro lidského hráče nepohodlné a mírně snižuje hratelnost. Oproti původní hře je možné střílet i přes dlaždice typu SOIL, což ochuzuje hru o některé strategické prvky. Cílem práce by nemělo být jen udělat co nejlepšího bota, ale poukázat také na omezení botů.

### Další poznámky:

	výborně	velmi dobře	dobře	neprospěš/a
Návrh známky	✓			

Datum: 4.9.2007

Podpis:

