

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího posudek oponenta

Autor/ka: Pavel Nohejl
Název práce: Boj robotů ve virtuálním prostředí
Studijní program a obor: Informatika, Programování
Rok odevzdání: 2007

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Jaromír Malenko
Pracoviště: KTIML, MFF UK

	e x c e l e n t n í	o d p o v í d a j í c í	s l a b š í	n e v y h o v u j í c í
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:

- Aplikace obsahuje kvalitní uživatelské rozhraní, virtuální prostředí pro správu agentů, jazyk a knihovny pro programování agentů. Zdrojový kód je přehledný a podrobná dokumentace usnadňuje programování agentů jak začátečnickům (ukázka jednoduchých agentů), tak pro pokročilejším programátorům (plánování akcí dle stavu ostatních agentů).
- Pro programování agentů se používá malá základní množina blokujících a neblokujících funkcí. Uživatel pomocí nich může naprogramovat vlastní vysokoúrovňové funkce.
- Důkladně řeší technické problémy s technologií .NET: 1) dynamické nahrávání a odehrávání knihoven; a 2) přidělování času a kontrola korektního chování agentů.

Nejzávažnější nedostatky:

- Ne příliš obvyklý způsob programování agentů, který je ovšem u podobných aplikací obvyklý.
- Agenti by mohli mít více vlastností (poškození jen části agenta).
- Mohl by být pokročilejší fyzikální model (setrvačnost, přesnější detekce kolizí,...)

Další poznámky:

- Autor v bakalářské práci, která se zaměřuje spíše na celkový popis aplikace, hodně odkazuje do programátorské dokumentace. Je třeba číst obě části společně.

	v ý b o r n ě	v e l m i d o b ř e	d o b ř e	n e p r o s p ě l / a
Návrh známky	✓			

Datum: 4. září 2007

Podpis: