

# Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě

Univerzity Karlovy v Praze

~~posudek vedoucího~~

X posudek oponenta

Autor/ka: Michal Čermák

Název práce: Online simulácia futbalovej ligy, umelá inteligencia manažérov  
futbalových tímov so schopnosťou učenia

Studijní program a obor: Informatika, obecná informatika

Rok odevzdání: 2008

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: RNDr. Ondřej Bojar

Pracoviště: ÚFAL 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		X		
Míra splnění zadání	X			
Rozsah práce	X			
Struktura textové části práce		X		
Analýza	X			
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
Jazyková a typografická úroveň		X		
Návrh a design implementace		X		
Kvalita zpracování softwarové části		X		
Stabilita aplikace		X		

### Nejvýznamnější klady:

Výborný kompromis mezi realističností a implementovatelností simulace.

Tři přehledné varianty záznamu zápasů: dlouhý výpis, krátký výpis, grafická simulace.

### Nejzávažnější nedostatky:

Není úspěšnost učení jen důsledkem výběru silných hráčů do zápasů?

Závěr (strana 35) zmiňuje rozšiřující experimenty s nasazením natrénovaných umělých manažerů do "ostrého provozu". Tyto experimenty by bylo vhodné popsat ještě v kap. 3, nikoli až v závěru.

Grafický výstup nijak nezvýrazňuje, že nastal gól.

### Další poznámky:

Model je implementován tak, že všechny komponenty systému mají přístup ke všem údajům. Které části by bylo nutné přepracovat (a co by se tím zkomplikovalo), aby model věrněji odrážel dostupnost informací v reálném světě? Např. sportovní komentátor vidí jen vnější chování hráče, zde zřejmě využívá přímého přístupu k jeho rozhodnutím.

	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	X			

Datum: 17.6.2008

Podpis:

