

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek oponenta

Autor: Michal Štolba

Název práce: Rozhodovací pravidla pro projekt Pogamut 2

Studijní program a obor: Informatika, obecná informatika

Rok odevzdání: 2008

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Ondřej Sýkora

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 | | 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:

Příložené CD je technicky i obsahem velmi dobře zpracované, CD navíc obsahuje instalační balíky všech aplikací nutných ke spuštění aplikace (s výjimkou hry Unreal Tournament, tu ale jako komerční aplikaci ani přikládat nelze).

Mimo implementace samotné fuzzy knihovny autor vytvořil také ukázkové boty, kteří mohou dobře posloužit jako základ pro další uživatele knihovny.

Nejzávažnější nedostatky:

Ačkoliv je práce z typografického hlediska zpracována poměrně dobře, některé obrázky jsou znatelně rozmané (neostře), zřejmě vlivem zvětšení původně malého obrázku v textovém editoru (např. na stranách 13, 24, 28). Zejména u diagramů to působí rušivě a znepríjemňuje to čtení.

U experimentů, v části o měření zátěže procesoru, chybí popisky os a škály hodnot u grafů na straně 30 a 31. Mimoto není uvedeno, na jaké konfiguraci bylo testování provedeno – vzhledem k tomu, že výpočetní náročnost vyhodnocování pravidel nezávisí na výkonu počítače, bude velmi pravděpodobně průměrné zatížení klesat s počtem a výkonem procesorů testovacího počítače.

Další poznámky:

V závěru práce autor posuzuje chování botů vytvořených pomocí fuzzy pravidel. Tito boti však slouží spíše jako ukázka a v praxi by bylo pravděpodobně použít větší množství pravidel. Proto posuzování „realističnosti“ chování těchto botů v kompletní hře může být zavádějící. Za přínosnější bych považoval experimenty, ve kterých by bylo chování botů posuzováno na dílčích úlohách (např. vyhýbání se překážkám v koridoru, pohyb mezi navpointy), které by ale probíhaly podle přesně zadaného testovacího scénáře, a bylo by na nich možné názorně srovnat chování dvou botů. Příprava a vyhodnocení dostatečného množství takovýchto experimentů by ale pravděpodobně vydala na samostatnou bakalářskou práci.

| | 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:

Podpis:

