

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího posudek oponenta

Autor/ka: Radek Fürbach

Název práce: Implementace umělé inteligence v simulátoru strategické hry

Studijní program a obor: Informatika, programování

Rok odevzdání: 2009

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Lukáš Chrpa

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	X
Jazyková a typografická úroveň		X	X	
Návrh a design implementace		X		
Kvalita zpracování softwarové části			X	
Stabilita aplikace			X	

Nejvýznamnější klady:

Myšlenka učení neuronových sítí pomocí genetických algoritmů

Nejzávažnější nedostatky:

Absence vývojové dokumentace, nepřehledná a příliš stručná uživatelská dokumentace, algoritmus na utok jednotek není zdá se implementován i když v textu je o něm zmínka, algoritmus na přemísťování jednotek nefunguje, hra je kvůli simulaci zrychlena – bohužel toto zrychlení zůstává i pro lidského hráče, při simulaci genetického vývoje při vyvolání jakékoliv události (např. pohybu na mapě) aplikace zatuhne

Další poznámky:

Práce vypadá poněkud nedodělaně. Ze začátku byla práce pojatá až příliš ze široka, později zúžená jen na vlastní učení neuronových sítí pomocí generických algoritmů, kterého je využíváno při výrobě jednotek. Tato část je sama o sobě zpracovaná odpovídajícím způsobem. Nicméně ostatní části práce (viz. výše uvedené nedostatky) jsou mnohdy velice slabé až nevyhovující.

	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	X

Datum: 3.2.2009

Podpis: