

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek oponenta

Autor/ka: Ján Kis

Název práce: Tactical Multiplayer Game

Studijní program a obor: Informatika, obecná informatika

Rok odevzdání: 2009

Jméno a tituly oponenta: 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		•		
Míra splnění zadání		•		
Rozsah práce		•		
Struktura textové části práce			•	
Analýza		•		
Vývojová dokumentace		•		
Uživatelská dokumentace		•		
Jazyková a typografická úroveň		•		
Návrh a design implementace		•		
Kvalita zpracování softwarové části	•			
Stabilita aplikace	•			

Nejvýznamnější klady:

- Stabilní aplikace umožňující testování různých přístupů k pauzování v taktických hrách více hráčů.
- Přehledně strukturovaný a dobře komentovaný zdrojový kód aplikace.

Nejzávažnější nedostatky:

- V textové části práce chybějí odkazy na použitou literaturu a reference u algoritmů, které byly do práce převzaty (např. A*, Dijkstrův algoritms).
- V části o implementaci je poměrně dost místa věnováno algoritmům pro hledání cesty, ve srovnání například s popisem síťové komunikace, která je z hlediska tématu práce stěžejní.
- V prototypu chybí možnost zaznamenat a později přehrát průběh hry, která by mohla být užitečná pro testování a porovnávání zábavnosti hry pro různá nastavení.

Další poznámky:

- Z gramatického hlediska práce obsahuje drobné chyby, které ale vzhledem k volbě anglického jazyka nepovažuji za natolik závažné, aby měly vliv na hodnocení.
- Zvolený způsob přenosu dat mezi klienty a serverem by ve skutečné aplikaci mohl být problematický (podvádění, rozdílné stavy na různých klientech), pro potřeby prototypu (což bylo cílem práce) je však dostačující.

	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: 12. 6. 2009

Podpis:

