

# Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě  
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

**Autor/ka:** Ján Kis

**Název práce:** Tactical Multiplayer Game

**Studijní program a obor:** Teoretická informatika

**Rok odevzdání:** 2009

**Jméno a tituly vedoucího/oponenta:** Mgr. Cyril Brom, Ph.D.

**Pracoviště:** KSVI

	excelentní	odpovídající	slabší	nevyhovující
Náročnost zadaného tématu	x	x		
Míra splnění zadání	x	x		
Struktura textové části práce	x			
Jazyková a typografická úroveň	x			
Analýza	x	x		
Vývojová dokumentace		x		
Uživatelská dokumentace	x	x		
Kvalita zpracování softwarové části		x		
Stabilita aplikace	x	x		
Provedení a zpracování experimentů	x	x		

### Nejvýznamnější klady:

Perfektivní struktura práce, velmi pěkný text, angličtina s minimem chyb. Průměrný matfyzák by takový text nedokázal napsat ani v češtině, student umí používat dokonce i středníky.

Experimentální práce: student analyzoval koncepty pauzování během hry (v týmové „multi-player“ hře) na několika hráčích a výsledky formálně zpracoval. Oceňuji už samotný fakt, že student testy provedl tímto způsobem. Výsledky testů jsou navíc pěkně rozebrané, student učinil několik zajímavých pozorování. (I když formální údaje mohly být úplnější - rozptýly u dat chybí a mohly být uvedeny kompletní kvantitativní výsledky z dotaníků.)

### Nejzávažnější nedostatky:

Na některých místech chybí citace (XNA, A\*,...) – jde o drobnost...

### Další poznámky:

Dotaz na studenta: Zajímalo by mě, jestli by student mohl okomentovat, proč použil ten typ síťové synchronizace, který použil, a případně diskutovat alternativy a důvody, které ho vedly k jejich zamítnutí (str. 25, 26).

Tvorba jednotek na začátku hry není příliš „user-friendly“, ale aplikaci je třeba chápat jako prototyp.

	výborně	velmi dobře	dobře	neprospěl/a
Návrh známky	x			

Datum: 8.6.2009

Podpis:

