

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

posudek oponenta

Autor/ka: Jiří Vejvoda
Název práce: Umělá inteligence pro moderní kvantní hry
Studijní program a obor: Informatika, programování
Rok odevzdání: 2010

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Jakub Gemrot
Pracoviště: Kabinet software a výuky informatiky

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

Nejvýznamnější klady:

Student si zvolil simulaci velice náročné kartovní hry Magic The Gathering (MTG). Hra obsahuje tzv. „Golden rule“, které říká, že pokud text na levní kartě je v rozporu s pravidly, pak platí text karty. Student implementoval velkou množství těchto karet, čímž vytvořil vhodné prostředí pro experimenty.

Nejzávažnější nedostatky:

Abstrakt slibuje průzkum vlivu herních prvků na úspěšnost jednotlivých implementovaných strategií (hráčů), avšak v práci se student zabývá pouze uváděním jednotlivých hráčů bez vztahu k zmíněným prvkům.

Text práce místy připomíná spíše vývojovou dokumentaci - píše se hlavně jak byl program implementován a nikoli proč. Analýza v práci také chybí či je rozprostřena v textu. Např. chybí detailnější rozbor metrik pro popis kvality strategie ve hře, které navíc dosahují konstanty o jejichž hodnotách se student nezmiňuje.

Další poznámky:

Aplikace je napsána jako konzolová, a tudíž působí značně zastaralým dojmem MODu z Telnetu. Aplikace tak neumožňuje jednoduché ověření, jak která strategie hraje.

	výborně	velmi dobře	dobře	neprospěl/a
Návrh známky		X	X	

Datum: 4.9.2010

Podpis:

