

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Autor práce	Matyáš Brenner	
Název práce	Sector 66 – modulární desková hra	
Rok odevzdání	2012	
Studijní program	Informatika	
Studijní obor	Programování	
Autor posudku	RNDr. Tomáš Holan, Ph.D.	Oponent
Pracoviště	KSVI	

Prosím vyplňte hodnocení křížkem u každého kritéria. Hodnocení *OK* označuje práci, která kritérium vhodným způsobem splňuje. Hodnocení *lepší* a *horší* označují splnění nad a pod rámec obvyklý pro bakalářskou práci, hodnocení *nevyhovuje* označuje práci, která by neměla být obhájena. Hodnocení v případě potřeby doplňte komentářem. Komentář prosím doplňte všude, kde je hodnocení jiné než *OK*.

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

K celé práci	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání		X		
Splnění zadání		X	X	
Rozsah práce <small>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</small>		X		
Mám určité výhrady k textu práce, algoritmu počítačových hráčů i stabilitě aplikace. Viz dále.				

Posudek pokračuje na druhé straně.

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

		lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava	... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace		X	X	
Struktura textu	... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu		X		
Analýza			X		
Vývojová dokumentace			X	X	
Uživatelská dokumentace			X	X	
<p>Čtení textu práce ztěžují občasné jazykové chyby (častý chybný tvar u množného čísla středního rodu), skloňování cizích vlastních jmen („použití DirectXu“, „NETu“) a místy neobratné vyjadřování, jako například na str. 16:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Obsahuje ale malé množství ovládacích prvků a zejména pak ty, které by odpovídaly představě o vzhledu uživatelského rozhraní. Proto nebyl vybrán...</i></p> <p>nebo na str. 46.:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Rozehranou hru není možné uložit, ač to samotný program umožňuje.</i></p> <p>kde se čtenář musí domýšlet, co chtěl autor napsat. Řešení sestává z několika aplikací, dokumentace nejde do velké hloubky u žádné z nich.</p>					

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

		lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu	... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie		X	X	
Kvalita zpracování	... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování			X	
Stabilita implementace				X	
<p>Výběr technologií je zřejmě rozumný, i když použitá argumentace není z důvodů uvedených výše vždy přesvědčivá.</p> <p>Místo binárního vyhledávání stavů (str. 24) by zřejmě bylo vhodnější použít hashovací tabulku.</p> <p>K návrhu hry: Není jasné, proč musí hráč ukončovat tah stiskem tlačítka <i>Další</i>, když po provedeném tahu už nemůže dělat nic jiného než právě jen stisknout toto tlačítko.</p> <p>Když chce hráč po konci hry hrát znovu, musí se vrátit do menu, odtamtud do hlavního menu a teprve tam zvolit novou hru.</p> <p>Výpočet tahu soupeřů trvá dlouho, přitom delší čas je zobrazen text <i>Výpočet tahu probíhá: 0%</i>, potom krátce totéž s hodnotou <i>33%</i> a potom zatáhnou všichni počítačem řízení hráči najednou, ačkoliv po dobu výpočtu bylo zobrazeno cílové políčko pouze pro prvního z nich.</p> <p>Počítačovní hráči nehrají nijak dobře, jak autor sám připouští v textu práce, dvě umístěné překážky stačí k tomu, aby počítačový hráč neustále opakoval kroky tam a zpět...</p> <p>Program opakovaně havaroval s hlášením <i>V aplikaci Sector66 došlo k problému a je třeba ji ukončit.</i>; podle obsahu zprávy k odeslání se jednalo o výjimky <code>invalidoperationexception</code> a <code>argumentexception</code>.</p>					

Celkové hodnocení Dobře

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis

