

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Autor práce Miroslav Macík
Název práce Implementace hry Shannon switching game pro iOS
Rok odevzdání 2012
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování

Autor posudku Cyril Brom **Role** 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
Obtížnost zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Komentář: Zadání práce stanovuje mantinely, které lze rozumně naplnit implementační bakalářskou prací, bohužel autor je dle mého soudu interpretoval minimalisticky a v zásadě odevzdal program na úrovni hezkého, ale přesto zápočtového programu v 1. ročníku. Musel se sice seznámit s novou technologií, avšak to k bakalářským pracím patří. Technologie není příliš obtížná a myslím, že k ní je i běžně dostupná literatura. Nejsložitějším prvkem práce je tak implementace prohledávání do hloubky. Představoval bych si, že v bakalářské práci bude např. alespoň jednoduchá implementace umělého hráče nebo možnost vytvářet vlastní herní plány či bude kvantitativně vyhodnoceno, jak dobré/složité plány generuje algoritmus autora (např. by možná šlo formálně definovat obtížnost hry a pak generovat plány určité obtížnosti). Práce má bez obrázků a mezer zhruba 13 stran textu, včetně high-level programátorské a uživatelské dokumentace.

Textová část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Komentář Dokumentace jsou krátké, což ale odpovídá tomu, že program je malý. Text se příjemně čte, i když obsahuje pár překlepů. Kladně hodnotím aspoň krátkou rešerši podobných her. Autor ale téměř vůbec nepracuje s citacemi a reference používá jako „obecně použitou literaturu“, ačkoli citovat měl například použité technologie či právě zmiňované podobné hry (aspoň webové citace) nebo zdroje screenshotů z cizích programů (zřejmě 2.1, 2.2, 4.6, 4.7). Abstrakt bohužel není abstrakt a závěr je podivný. U algoritmu pro generování herních plánů, podle mne jediného vlastního přínosu autora, autor nezmiňuje nastavení parametrů (pravděpodobnosti pro prořezávání hran apod. – kap. 5.2.1), což de facto znemožňuje replikovat jeho algoritmus někým jiným.

Implementační část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Návrh kódu vypadá dobře, komentáře celkem pěkné. Grafika je velmi pěkná. Není popsáno, jak byla práce otestována. Chybí instalační dokumentace. Jestli se nepletu, program nemá ani 3000 řádek včetně automaticky generovaného kódu a včetně headerů. (Pokud by práce byla 2-3 x větší, zřejmě bych navrhl „horší velmi dobře“.)				

Celkové hodnocení Neprospěl

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 26.8.2012

Podpis