

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Autor práce Jan Roztočil
Název práce Nástroj pro tvorbu a ladění herních strategií
Rok odevzdání 2013
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování

Autor posudku RNDr. Jakub Klímek **Role** Oponent
Pracoviště KSI MFF UK

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 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"/> |
| <p>Komentář Zadání napsáno hodně stručně a volně (1 věta zadání, 1 věta příklad, 1 věta požadavek na multiplatformnost), neklade na práci detailnější požadavky. Díky tomu konstatuji že toto zadání je splněno. Rozsah textové části je příliš malý – 8 stran úvod, 4 strany uživatelská dokumentace a 8 stran programátorské dokumentace. V práci není jediný obrázek či screenshot a chybí kapitola s formálním teoretickým pozadím práce a příklady. Nejzajímavější částí práce je síťový protokol popsáný v Příloze B, který měl být součástí hlavního obsahu práce. V abstraktu se píše, že protokol je znovupoužitelný, nicméně dle popisu je šit na míru hře Risk, takže nevidím možnost znovupoužití. Celkově mi přijde práce příliš technická a bez hlubší myšlenky, kterou lze od práce na MFF UK očekávat.</p> | | | | |

| Textová část práce | lepší | OK | horší | nevyhovuje |
|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Analýza | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" 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 type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <p>Komentář Chybí kapitola s popisem teorie, formalismů a algoritmů na pozadí. Úroveň detailu je nízká. Vše je popsáno z hlediska rozhraní, např. Ohodnocení pozice zajišťuje metoda X v třídě Y, ale u konkrétní strategie (3.5.1) je jen 1 věta říkající že je použita pravděpodobnostní tabulka a a ohodnocení stavu hry a pak odstavec popisující co ve strategii použito není. Hodila by se také implementace jiné strategie než Standard nebo alespoň evaluace dvou nebo více nastavení této strategie. Celková délka textu je nevyhovující, popsat by se dalo mnohem více.</p> | | | | |

| Implementační část práce | lepší | OK | horší | nevyhovuje |
|---|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Stabilita implementace | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <p>Komentář Způsob spuštění je v práci popsán a funguje. Problém je, že implementací je samotná hra Risk. Podle názvu práce se ale mělo jednat o nástroj pro tvorbu a ladění strategií. Uživatelská podpora pro ladění strategií ale v implementaci omezena na možnost přehrát si libovolnou zaznamenanou partii a možnost nastavovat parametry počítačového hráče v XML souboru, což je na bakalářskou práci nedostatečné. Pokud tedy implementaci beru jako implementaci hry, je nedostatečná úroveň provedení. Aplikace by měla respektovat pravidla použitelnosti na jednotlivých operačních systémech, tedy například na MS Windows by měla mít aplikace instalátor, který vytvoří položky menu s ikonami apod. a pak by (vzhledem ke komplikovanějšímu spouštění) měla mít spouštěč, který na jedno kliknutí spustí např. server + 3 klienty a jednoho s GUI s tím, že si to uživatel může ve standardním Windows prostředí (okně) nastavit dle libosti. Zrovňatak nelze po zavření okna s GUI suše do konzole vypsat „GUI thread ended“ a nechat hru běžet dál. Dalším problémem jsou nedotažené a nepřívětivé hlášky typu „Exchange not valid“, nevalný vzhled aplikace, měnění tlačítek na textboxy jako indikátor zapnutí a podobně.</p> | | | | |

Celkové hodnocení Neprospěl(a)

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 3. června 2013

Podpis