

# Posudek bakalářské práce

## Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

**Autor práce** David Jirout  
**Název práce** Umělá inteligence jednotek ve strategických hrách  
**Rok odevzdání** 2016  
**Studijní program** Informatika **Studijní obor** Programování  
**Autor posudku** Jakub Gemrot **Role** Vedoucí  
**Pracoviště** Katedra software a výuky informatiky

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*.

<b>K celé práci</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Student v zásadě zadání naplnil, ale celkově není výsledek příliš přesvědčivý. Výsledný pohyb jednotek je ideální pouze v testovacích scénářích. Pokud tvoříme vlastní formace a posíláme je proti sobě, pak aplikace často padá či se jednotky občas nepochopitelně točí sem a tam. K reálnému využití ve hře má knihovna tedy daleko. Testování výsledné knihovny bylo provedeno spuštěním jednoho poloautomatického testu o několika testovacích scénářích. Čekal bych, že si student zavede metriky, které budou ohodnocovat kvalitu pohybu formací a na automatických testech je vyhodnotí.				

<b>Textová část práce</b>	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 detailů</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Z analýzy nevyplývá, proč zvolená definice formací dostačuje k pokrytí různých formací známých z her. Čekal bych, že v úvodu student rozebere typy formací v existujících hrách (když tak obšírně seznamuje čtenáře s historií pohybu jednotek ve hrách) a tyto pak namapuje na jím zvolený způsob definice formací.				

<b>Implementační část práce</b>	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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Komentář Aplikace mi často při testování padala. Testovací scénář lze jednoduše narušit a dovést do chybového stavu.				

**Celkové hodnocení** Dobře  
**Práci navrhuji na zvláštní ocenění** Ne

**Datum** 25. srpna 2016

**Podpis**