

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

Autor/ka: Michal Bída

Název práce: Emoční boti v prostředí hry Unreal Tournament

Studijní program a obor: Informatika, Obecná informatika

Rok odevzdání: 2006

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Cyril Brom

Pracoviště: KSVI

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

*Je závislá na použité platformě, která sama o sobě není zcela stabilní.

** Kde to jde, chápu jako známky, tj. excelentní = výborně atd.

Nejvýznamnější klady:

- Student se musel poprat s netriviálním zadáním, nastudovat větší množství psychologicky relevantní literatury a zasadit ho do kontextu moderních počítačových her.

- Student naimplementoval funkční prototyp postavy z počítačové hry s „emocemi“.
Komplexně (na bakalářskou práci) vyhodnotil jak model, tak použité platformy. Model vycházel z konceptů publikovaných profesionálním herním vývojářem, přičemž student na základě svého prototypu poukázal na určité slabiny tohoto konceptu a navrhl zlepšení. Práce se dá publikovat (ve studentském fóru).

Nejzávažnější nedostatky:

Práce je slabší na stylistické úrovni, obsahuje pravopisné chyby, jazykové neobratnosti. Některá místa se špatně čtou. Díky tomu si nejsem jist, jestli je možné navrhnout jedničku.

Popis emočního modelu a třídového návrhu měly být doprovozeny diagramy. Kdybych model neznal, pochybuji, že bych ho z textu práce pochopil.

Další poznámky:

Kód mohl být více a hlavně konzistentněji komentován.

	výborně	velmi dobře	dobře	neprospěl/a
Návrh známky	x	x		

Datum: 6.9.2006

Podpis:

