

# Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě  
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

**Autor/ka:** Jakub Gemrot

**Název práce:** Mapování, zpracování a reprezentace map pro Unreal Tournament boty

**Studijní program a obor:** Programování

**Rok odevzdání:** 2006

**Jméno a tituly vedoucího/opponenta:** Mgr. Cyril Brom

**Pracoviště:** KSVI

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

\*\* Chápu jako známky, tj. excelentní = výborně atd.

### Nejvýznamnější klady:

- Student naimplementoval netriviální a celkem rozsáhlý algoritmus generování 3D navigační mřížky (určené pro reprezentaci terénu 3D hry Unreal Tournament pro pohyb počítačových postav) z CSG reprezentace (určené pro zobrazování 3D světa v téže hře). Vyšel sice ze známých algoritmů, ale pro své potřeby je musel upravit.
- Student „rozluštil“ nezdokumentovaný formát T3D popisující původní CSG reprezentace map.
- Student nad rámec zadání vyvinul jednoduché ladící prostředí za účelem spouštění a ladění botů ().
- Student zpracoval rozsáhlou (na bakalářskou práci) rešerši týkající se možností reprezentace terénu v 3D hrách.

### Nejzávažnější nedostatky:

Na práci se podepsalo, že bylo dokončováno na rychlo. Algoritmy (kap. 9) mohly být popsány lépe. Některé obrázky jsou ve špatné kvalitě a matoucí (např. kde jsou na obr. 3, str. 12 „bílé tečky“?, které hrany na obr. 16, str. 27, jsou zvýrazněny?). Experimenty a výsledky mohly být lépe vypíchnuty.

### Další poznámky:

Název u anglického abstraktu (str. 4) je špatně.  
Vygenerovaný javadoc je místy poněkud sporný.

|              | výborně | velmi dobře | dobře | neprospěl/a |
|--------------|---------|-------------|-------|-------------|
| Návrh známky | x       |             |       |             |

Datum: 6.9.2006

Podpis:

