

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Kateřina Červinková
Název práce Real-time strategie s rozhraním pro umělou inteligenci
Rok odevzdání 2019
Studijní program Informatika
Studijní obor Programování a softwarové systémy

Autor posudku Mgr. Martin Pilát, Ph.D. Vedoucí
Pracoviště Katedra teoretické informatiky a matematické logiky

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	X			
Splnění zadání	X			
Rozsah práce <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	X			
<p>Studentka v práci navrhla a implementovala vlastní real-time strategii. Zajímavou vlastností této hry je, že místo tradičního vyššího počtu typů jednotek má jen jeden typ, tyto jednotky ale mají různé vlastnosti, které si mohou vylepšovat a tím jsou potom vhodnější pro různé úkoly. Hra obsahuje i možnost hrát síťový multi-player a také má rozhraní pro umělou inteligenci.</p> <p>Práce svým rozsahem a složitostí převyšuje většinu bakalářských prací, které jsem vedl. Ačkoliv autorka používala existující framework (Unity) pro vytvoření hry, musela se vypořádat s řadou problémů. Práci se nicméně podařilo úspěšně dokončit a vznikla zajímavá počítačová hra.</p>				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava <i>... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>		X		
Struktura textu <i>... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>		X		
Analýza	X	X		
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
<p>Textová část práce se soustředí především na popis hry a její implementaci. Nechybí zde ani zdůvodnění, proč byly zvoleny různé metody implementace a techniky. Speciálně bych chtěl ocenit část, která popisuje způsoby, kterými lze hru rozšířit o nový obsah.</p> <p>Samostatná kapitola je věnována i popisu rozhraní pro umělou inteligenci - to je dobře navržené a obsahuje všechny podstatné funkce. Kromě toho práce obsahuje i implementaci jednoduché umělé inteligence založené na tomto rozhraní, která obsahuje několik složitějších funkcí použitelných při implementaci nové umělé inteligence.</p>				

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

Kvalita návrhu ... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie	X	X		
Kvalita zpracování ... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování		X		
Stabilita implementace		X		
Návrh aplikace je výrazně ovlivněn použitým frameworkem Unity. Studentka se snažila, aby hra byla snadno rozšiřitelná. Použité konvence jsou rozumné a odpovídající běžným standardům. Zdrojové kódy jsou pečlivě okomentovány. Se stabilitou jsem neměl problémy.				

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 23. srpna 2019

Podpis