

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího posudek oponenta

Autor/ka: Štefan Pacinda

Název práce: Implementace RPG hry Dračí Doupe

Studijní program a obor: Informatika, Programování

Rok odevzdání: 2008

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Pavel Ježek

Pracoviště: KSI MFF UK

	e x c e l e n t n í	o d p o v í d a j í c í	s l a b š í	n e v y h o v u j í c í
Náročnost zadaného tématu		X		
Míra splnění zadání				X
Rozsah práce		X		
Struktura textové části práce		X		
Analýza				X
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
Jazyková a typografická úroveň		X	X	
Návrh a design implementace				X
Kvalita zpracování softwarové části			X	X
Stabilita aplikace				X

Nejvýznamnější klady:

Nejzávažnější nedostatky:

Autorovu práci nejlépe popisují první dvě věty závěru autorovy práce: „Téma, které tato bakalařská práce zpracovává, je velice široké a rozsáhlé. V této práci jsme představili poměrně obecnou a snadno rozšiřitelnou reprezentaci světa Dračího doupěte, která by mohla být základem pro další projekty.“ První věta této citace je zcela pravdivá, druhá ale **bohužel popisuje pouze stav, jak autorova práce měla vypadat**. Z rozsáhlého světa pravidel hry si **autor vybral velice triviální podmnožinu**, jejíž volbu navíc v práci ani nijak nevysvětluje. V tomto světě pak autor generuje velmi zvláštní typ herních prostředí – opět velmi jednoduchá, a podle hráčů originálu této hry, se kterými jsem práci konzultoval, právě pro tuto hru neobvyklé (např. místnosti s hustými bludišti nebo zahuštění místostí do malého obdélníku). **Generátor má navíc spoustu podivných omezení** – jako maximální velikosti labyrintu 100x100 polí, pevně daná databáze vstupů (typy nestvůr, apod.), kterou si uživatel nemůže nadefinovat (viz strana 19), atd.

Díky tomu, autor v práci nemusel a neřešil žádné „skutečné“ problémy (týkající se vlastního tématu), ale pouze bojoval s technologií, kterou použil, a které (podle popisu v textu práce) zřejmě moc nerozumí (viz serializace, apod.). „Problémy“, které autor musel řešit, nejlépe ilustrují části 6.4.2-6.4.4.

Přestože tedy práce na první pohled svým rozsahem splňuje zadání a podmínky pro bakalářskou práci, tak svým obsahem nikoliv.

Zvláštní kapitolu tvoří samotná aplikace, která umožňuje uživateli použít vytvořený generátor. **Aplikace vypadá jako „naklikaná za odpoledne“**. Neodpovídá zaběnutým standardům (autor např. ještě asi neobjevil prvek ScrollBar), **obsahuje spoustu chyb** a při kliknutí na prvek v jiném než přesně daném pořadí spadne nebo přestane fungovat, viz **následující výčet pouze několika z nalezených chyb**:

- Aplikace spadne při změně nastavení – pokud se asi půl minuty nepočká před další akcí
- Pokud se zavře dialog načtení databáze, tak aplikace později spadne při generování
- Některé části aplikace jsou česky jiné anglicky.
- Zamčené dveře nelze odemknout.

Další poznámky:

	v	v	d	n
	ý	e	o	e
	b	l	b	p
	o	m	ř	r
	r	i	e	o
	n	d		s
	ě	o		p
		b		ě
		ř		l
		e		/
				a
Návrh známky				X

Datum: 1. září 2008

Podpis:

