

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě

Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

posudek oponenta

Autor: Michal Dzatkulič

Název práce: Počítačoví protivníci ve hře BJS

Studijní program a obor: Informatika, programování

Rok odevzdání: 2009

Jméno a tituly vedoucího: RNDr. Bernard Lidický

Pracoviště: KAM 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 d a j í c 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		
Návrh a design implementace		X		
Kvalita zpracování softwarové části			X	
Stabilita aplikace			X	

Nejvýznamnější klady:

Implementace drtivě poráží starou implementaci.
Práce je čitvě napsaná.

Nejzávažnější nedostatky:

Bylo by vhodné věnovat ještě nějaký čas na celkové uhlazení zdrojových kódů k inteligenci.

Další poznámky:

Cílem práce bylo nastudovat možnosti implementace intelligence v počítačových hrách a naimplementovat inteligenci do hry BJS. Uchazeč pochopil základní možnosti psaní inteligencí a popsal je v předložené práci. Při implementaci dodělal do BJS možnost skriptování intelligence v jazyce LUA a dvě z nastudovaných inteligencí naimplementoval. Úspěšně se podařilo rozjet tank a ničit soupeře, přestože BJS házelo klacky pod nohy kde mohlo. Výsledná implementace funguje pod Linuxem i pod Windows a věřím, že se jí podaří dotáhnut tak, aby ji bylo možné zahrnout do releasu hry. Na závěr bych ještě bych dodal, že práce nebyla rozšířením ročníkového projektu.

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

Datum: 7.9.2009

Podpis:

