

## Oponentský posudek na bakalářskou práci

*Davidu Slabého:*

### **Ditchers**

Cílem projektu bylo vytvořit 2D akční hru podobnou hře Tunneler a dále pro ni vytvořit počítačové protihráče. Myslím, že tento cíl byl splněn výborně; hratelnost hry je dobrá a počítačová protihráči hrají také dobře. Vytkl bych snad jen to, že seznam kláves na ovládání tanků jsem našel pouze v textu bakalářské práce. Myslím, že by bylo vhodné je zmínit i v souboru readme, nebo ve spuštěném programu.

V bakalářské práci jsou pěkně a srozumitelně popsány všechny podstatné aspekty, kterými bylo potřeba se při vývoji programu a počítačových protihráčů zabývat.

Trochu odvážné je tvrzení, že program v každém směru překonává klasickou hru Tunneler. Našel jsem dvě drobnosti, které Tunneler má navíc, a to statistiku na závěr a náhodné generování mapy. Mapy jsou v programu čtyři a od odevzdání projektu přibyly na webu projektu další čtyři mapy, což absenci generátoru částečně nahrazuje.

V části shrnující podobné projekty by u hry Liero měly být uvedeny i některé její novější klony, jako například OpenLieroX, které mimo jiné vylepšují zmíněnou slabou umělou inteligenci.

V práci je minimum gramatických chyb a překlepů, bohužel dvě jsou na viditelných místech. "Katerda" hned na úvodní stránce a název kapitoly "Corrolary", kdy nejen, že má správně být "Corollary", ale jako název této kapitoly by se více hodilo slovo "Conclusion".

Program i bakalářská práce jsou velmi dobře napsány a zaslouží si ohodnocení známkou výborně.

V Praze dne 14.6.2010

Josef Cibulka

