

# Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě  
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího      posudek oponenta

**Autor/ka:**      **Jakub Tomek**

**Název práce:** Aplikace MCTS na hru Quoridor

**Studijní program a obor:** Informatika, obecná informatika

**Rok odevzdání:**      **2011**

**Jméno a tituly vedoucího/opponenta:** RNDr. Jan Hric

**Pracoviště:** KTIML 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 (A)		X	x	
Rozsah práce (C)	x	X		
Struktura textové části práce (C)	x	X		
Analýza (B)		X	x	
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
Jazyková a typografická úroveň	X	X		
Návrh a design implementace		X		
Kvalita zpracování softwarové části		X		
Stabilita aplikace	X	X		

### Nejvýznamnější klady:

Testovací mód, parametrizace (ale v některých ohledech mohla být ještě podrobnější: překážky jsou cennější, když je jich méně)  
Experimenty, pro naprogramované vlastnosti.

### Nejzávažnější nedostatky:

(A) Nehraje podle obvyklých pravidel, nelze skákat za roh.  
Heuristiky a optimalizace navrženy přímočaře. Např. to, že program hraje neuspokojivě při velké výhodě, resp. nevýhodě už se do heuristik nepromítlo.

### Další poznámky:

(B) „Chytré playouty“ málo rozebrány a následně „přímočaře“ navrženy, jedna konkrétní možnost.

(C) Text práce je (asi) delší než průměr, ale má zbytečně rozsáhlý úvod  
Použitý způsob testování (začíná střídavě bílý a černý) nedovoluje samostatně a jinak nastavit (a měřit) parametry pro začínajícího a druhého hráče.

	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: 1.9.2011

Podpis: